

Sommario

Keyflower è un gioco da due a sei giocatori e si svolge in quattro turni (stagioni). Ogni giocatore inizia il gioco con una tessera "Casa" e una prima squadra casuale di otto lavoratori blu, rossi e gialli. I lavoratori vengono utilizzati dai giocatori per fare offerte per le tessere da aggiungere ai loro villaggi. I lavoratori possono essere usati per generare risorse, gettoni Abilità, lavoratori aggiuntivi e punti vittoria non solo dalle proprie tessere, ma anche dalle tessere villaggio degli altri giocatori e dalle nuove tessere messe all'asta.

In Primavera, Estate e Autunno più lavoratori arriveranno a bordo della Keyflower e da altre barche; alcuni di questi lavoratori possiedono abilità nella lavorazione delle risorse ferro, pietra e legno. In Inverno i giocatori dovranno scegliere le tessere del Villaggio messe all'asta, ognuna delle quali garantirà punti vittoria con diverse combinazioni di risorse, abilità e lavoratori.

Riepilogo

La partita si svolge nel corso di quattro stagioni.

Ciascun giocatore inizia il gioco con una tessera casa e otto lavoratori.

I lavoratori sono usati per fare offerte per le tessere da aggiungere al proprio villaggio e per generare risorse.

In ogni stagione arriveranno nuovi lavoratori sulla Keyflower e sulle sue navi sorelle e nuove tessere saranno disponibili per l'acquisto.

Il giocatore il cui villaggio e i cui lavoratori genereranno più punti vittoria vince il gioco.

Keyflower

Materiali

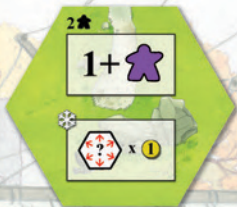
64 grandi tessere esagonali:

4 Tessere Ordine di Turno

6 Tessere Barca

6 Tessere Casa

48 Tessere Villaggio (inscluse 4 tessere Barca Estate)



48 segnalini abilità:



16 incudine 16 piccone



16 sega



Segnalino scelto dal giocatore



Segnalino dello stesso tipo



Segnalino casuale

Ci sono 12 tessere villaggio per ogni stagione, identificate da un'icona

Primavera Estate Autunno
Inverno

120 risorse ottagonali:



48 Oro (giallo)



24 Ferro (nero)



24 Pietra (grigio)



24 Legno (marrone)



Risorsa scelta dal giocatore



Risorsa dello stesso tipo

12 bustine di plastica zip-lock

Sacchetto nero di tessuto (per contenere i lavoratori)

6 Casette Schermo (con 12 tessere camino).



141 lavoratori in legno ("keyples"):



40 blu



40 rossi



1 viola, rappresentante il primo giocatore



Lavoratore dello stesso tipo



Lavoratore di tipo casuale



20 verdi



40 gialli



Lavoratore scelto dal giocatore



Lavoratore di tipo casuale

Setup (le lettere fanno riferimento alle illustrazioni sul retro della scatola.)

- A** Metti i lavoratori **blu, gialli e rossi** nel sacchetto di tela e i **lavoratori verdi** sul tavolo. **B** Posiziona i lavoratori **blu, rossi, e gialli** nel sacchetto di stoffa.
- C** Dividi le **risorse** nei quattro diversi tipi e crea una riserva generale sul tavolo.
- D** Piazza i **segnalini abilità** formando una pila a faccia in giù sul tavolo.
- E** Ogni giocatore riceve una **casetta schermo**. Queste dovrebbero essere costruite con attenzione usando le tessere camino per fissare le pareti e il tetto.
- F** Ogni giocatore pesca **otto lavoratori** a caso secretamente dal sacchetto, in modo che gli altri giocatori non vedano i colori pescati e li collocano dietro il proprio schermo.
- Ordinare le **tessere esagonali** per tipo: casa (6), barca (6), ordine di turno (4), primavera (12), estate (12), autunno (12), inverno (12).

- G** Ogni giocatore riceve una **tessera casa** casuale. La tessera casa va posizionata davanti al proprio schermo e alla portata degli altri giocatori. **H** Il giocatore che ha ricevuto la tessera casa con il numero più basso prende il **lavoratore viola (primo giocatore)**.
- I** Il numero di **tessere barca** utilizzate nel gioco dipende dal numero di giocatori. Ciascuna tessera barca ha raffigurata un'icona che indica il numero di giocatori. Il numero di tessere barca utilizzate corrisponde al numero di giocatori. Posizionare le relative tessere barca in fila sul tavolo, in alto, con visibile il lato che indica il numero di giocatori. (I giocatori dovrebbero cogliere l'occasione per familiarizzare con le opportunità di punteggio mostrate sul retro delle tessere che saranno disponibili per l'asta in inverno.) Prendere un numero di **lavoratori** dal sacchetto e di **segnalini abilità**, come indicato su ogni tessera barca, e piazzarli sopra o accanto ad ognuna delle tessere barca.
- Il numero e la faccia delle tessere Turno utilizzate nel gioco dipende anch'esso dal numero di giocatori. Su ogni tessera è indicato in quanti viene utilizzata e quale faccia viene utilizzata.

J Collocare le **tessere ordine di turno** in fila, sotto alle tessere barca, con il lato che indica il numero di giocatori visibile, e orientate verso il centro dell'area di gioco.

Collocare al centro del tavolo le **tessere primavera** (nella quantità indicata dalla tabella sottostante), con visibile il lato con l'icona Primavera. Le tessere devono essere orientate come quelle barca e ordine di turno, e ogni giocatore deve "abbinarsi" a un lato delle tessere.

In base al numero di giocatori, ciascun giocatore riceve due o tre **tessere inverno** coperte come indicato nella tabella sottostante. I giocatori possono guardare il retro delle tessere, ma non devono mostrarlo agli altri giocatori.

Qualsiasi eccedenza di tessere casa, barca, turno, primavera e inverno va rimessa nella scatola e non sono utilizzate nel gioco.

Piazzare le **12 tessere estate** e le **12 tessere autunno** in due pile distinte. Saranno usate più avanti nel gioco.

Il numero di tessere esagonali utilizzate nel gioco:

Giocatori	2	3	4	5	6
Casa	2	3	4	5	6
Barca	2	3	4	5	6
Ordine di turno	1	2	3	4	4
Primavera, Estate, Autunno	6	7	8	9	10
Inverno, per giocatore	3	3	3	2	2
Inverno, introdotte	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

Setup

Mettere i lavoratori **blu, rossi, e gialli** nel sacchetto di stoffa.

Piazzare i **lavoratori verdi, le risorse** ed i **segnalini abilità** al lato della superficie di gioco.

Ciascun giocatore riceve uno **schermo del giocatore**

Ciascun giocatore pesca secretamente otto **lavoratori** dal sacchetto.

Dividere le **tessere esagonali** per tipo: casa, barca, ordine di turno, primavera, estate, autunno e inverno.

Ciascun giocatore riceve una **tessera casa**. Il giocatore che riceve la tessera con il numero più basso prende il **lavoratore viola "primo giocatore"**.

Piazzare **tessera barca** in numero equivalente al numero di giocatori formando una fila al margine dell'area di gioco. Piazzare il numero indicato di **lavoratori e segnalini abilità**, vicino o sopra le tessere barca.

Piazzare un numero di **tessere ordine di turno** come indicato nella tabella sottostante, formando una fila in prossimità delle tessere barca ma più vicine al centro dell'area di gioco. Posizionare il lato che riporta il numero di giocatori a faccia in su.

Posizionare un numero di **tessere primavera** al centro dell'area di gioco come indicato nella tabella sottostante. Posizionare il lato con l'icona primavera a faccia in su.

Ciascun giocatore riceve due o tre **tessere inverno** a faccia in giù, come indicato nella tabella sottostante.

Posizionare le **tessere estate e autunno** in due pile separate. Queste saranno usate più tardi durante la partita.

Fare riferimento alla tabella a sinistra per determinare il numero di tessere da usare in base al numero di giocatori.

Inizio della Stagione

Dopo il setup i giocatori sono pronti a iniziare la partita. Il giocatore che ha ricevuto la **tessera casa con il valore più basso** inizia la partita in **primavera** e prende il **lavoratore viola "primo giocatore"**

In **estate, autunno e inverno**, il giocatore iniziale per quella stagione sarà il giocatore che ha vinto l'offerta per la **tessera giocatore iniziale di valore più alto** (raff garante il lavoratore viola) nella precedente stagione.

In **estate, autunno e inverno**, capovolgere le **tessere barca** dal lato corrispondente, in modo che le icone delle stagioni in corso siano visibili.



In **estate** e in **autunno** piazzare un numero di nuovi lavoratori (dal sacchetto) e segnalini Abilità sulle tessere barca, come indicato sulle tessere.

Nell'ipotesi che non ci siano lavoratori sufficienti nel sacchetto, riempire le barche in ordine piazzando un lavoratore per volta (non riempire subito ogni tessera con tutti i lavoratori indicati su di essa.)

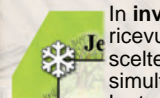
In **Inverno** non collocare sulle barche nuovi lavoratori e segnalini abilità.



In **estate** e in **autunno** piazzare un numero di **tessere villaggio** per quella stagione al centro del tavolo di gioco come indicato nella tabella a pagina 2.

Posizionare le tessere con il lato con l'icona stagione rivolto verso l'alto. Si noti che le quattro tessere barca estate hanno un'icona estate su entrambi i lati; quindi il lato di queste tessere viene scelto a caso. (Le tessere barca estate non possono essere girate o migliorate).

Qualsiasi tessera in eccedenza va riposta nella scatola e non verrà usata durante questa partita.

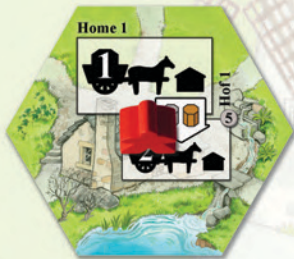
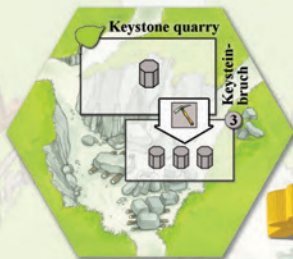


In **inverno**, ogni giocatore sceglie una o più delle tessere Inverno che ha ricevuto nella fase setup. (per eseguire questa azione mettere le tessere scelte nel pugno). Le tessere scelte vengono poi tutte rivelate simultaneamente e collocate, sempre coperte, impilate al centro del tavolo.

Le tessere vengono poi mescolate (se ci sono più di due giocatori), sempre a faccia in giù, e quindi girate e disposte nello stesso modo delle tessere stagione precedenti, ma in modo che i giocatori non sappiano quali tessere sono state scelte da ogni giocatore. Rimettere nella scatola le tessere che non sono state utilizzate.

Durante il proprio turno, un giocatore piazza uno o più dei suoi lavoratori in una singola posizione per:

1. **Fare un'offerta** per una tessera villaggio o una tessera ordine di turno
2. **Utilizzare** una tessera villaggio



*** Nota:** le tessere Barca non consentono offerte direttamente con i lavoratori, ma il contenuto delle loro imbarcazioni viene ottenuto dai giocatori nell'ordine in cui i giocatori si sono aggiudicati le tessere ordine di turno.

In ogni stagione il gioco procede in senso orario fino a quando tutti i giocatori passano, in successione. Un giocatore che ha passato può ancora svolgere ulteriori azioni, a patto che tutti gli altri giocatori non abbiano passato anch'essi.

Inizio della Stagione

Il giocatore che ha ricevuto la tessera casa con il numero più basso inizia la partita in primavera e prende il **lavoratore viola primo giocatore**.

In **estate, autunno e inverno**, il primo giocatore per quella stagione è il giocatore che, durante la stagione precedente, si è aggiudicato l'asta per la tessera primo giocatore con il numero più alto.

Capovolgere la tessera barca in modo da rendere visibile l'icona della nuova stagione.

In **estate** e **autunno** piazzare nuovi lavoratori e segnalini abilità sulle tessere barca

In **estate** e **autunno** posizionare un numero di **tessere villaggio** per la stagione al centro dell'area di gioco come indicato dalla tabella a pagina 3

In **inverno** ciascun giocatore sceglie una o più tessere inverno che ha ricevuto durante la fase di setup. (Queste tessere vengono messe all'asta come le altre.)

Durante il proprio turno un giocatore piazza uno o più lavoratori in una singola posizione al fine di:

1. **Fare un'offerta** per una tessera villaggio o per una tessera ordine di turno
2. **Utilizzare** una tessera villaggio

Il gioco procede in senso orario fino a che tutti i giocatori non hanno passato.

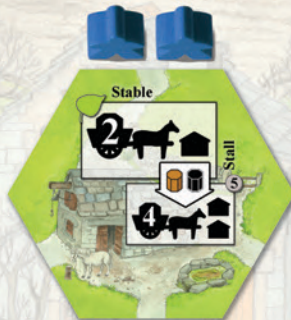
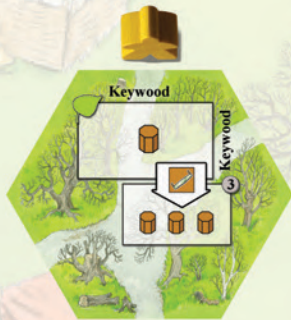
Fare Offerte (Aste)

Tessere Villaggio

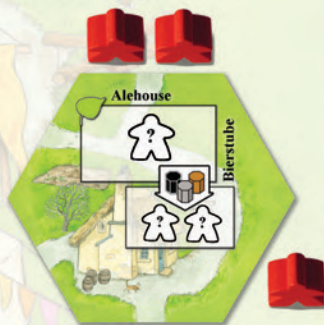
Per aggiungere le tessere Villaggio nel proprio villaggio, un giocatore deve vincere un'asta per quelle tessere offrendo più lavoratori rispetto ad altri giocatori.

1. Un giocatore sceglie la tessera villaggio o la tessera ordine di turno per la quale offrire e poi mette uno o più lavoratori accanto al "suo lato" della tessera. I lavoratori vengono presi da dietro lo schermo del giocatore o da un'offerta che questi ha perso.

Un giocatore non può rimuovere lavoratori da un'offerta che sta vincendo.



2. Tutti i lavoratori utilizzati in un'offerta per una tessera devono essere dello stesso colore degli altri lavoratori che circondano la tessera (cioè come parte di un'offerta) o di quelli sulla tessera (cioè quelli che vi sono stati piazzati sopra per utilizzare quella tessera).



3. Se la tessera ha già un'offerta di un altro giocatore, l'offerta deve essere fatta con un numero maggiore di lavoratori rispetto a quella precedente. Non esiste un numero massimo di lavoratori che possono essere utilizzati per rilanciare.

4. Il turno di un giocatore può consistere nell'aggiungere più lavoratori per aggiudicarsi l'asta.

5. Se l'offerta in lavoratori di un giocatore viene superata, i lavoratori di quel giocatore possono essere spostati altrove, ma devono comunque restare insieme. Quando effettua lo spostamento dei lavoratori provenienti dall'offerta superata, il giocatore può aggiungerne altri, prendendoli da una delle sue altre offerte superate o da dietro il proprio schermo.

I lavoratori di un'offerta superata non possono essere rimessi dietro il proprio schermo.

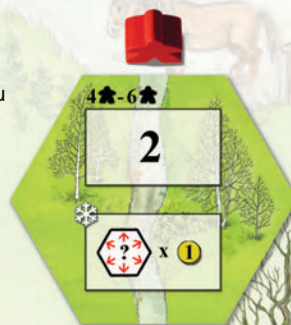
Tessere Ordine di Turno

I giocatori possono anche mettere i lavoratori su un lato delle tessere ordine di turno per fare un'offerta.

Queste tessere non vanno aggiunte al villaggio del giocatore tranne che alla fine dell'Inverno. Le tessere ordine di turno determinano l'ordine con cui i giocatori prenderanno i lavoratori e segnalano abilità delle barche, e stabiliscono il primo giocatore per la stagione successiva.

Un giocatore può fare offerte per più tessere ordine di turno ma otterrà lavoratori e segnalini abilità solo da una barca.

In **Inverno** ciascun giocatore riceverà le tessere ordine di turno che si sarà aggiudicato grazie alle proprie offerte.



Fare Offerte (Aste)

Un giocatore fa un'offerta per una tessera villaggio piazzando uno o più lavoratori sul suo lato di quella tessera.

Tutti i lavoratori utilizzati per fare un'offerta devono essere dello stesso colore degli altri lavoratori già presenti intorno alla tessera (come offerta) o sopra la tessera (per utilizzarla).

Il numero di lavoratori utilizzato per fare un'offerta deve essere superiore del numero utilizzato in qualsiasi offerta precedente per quella tessera.

Se l'offerta viene superata i lavoratori possono essere spostati altrove, ma devono rimanere insieme.

Tessere ordine di turno

Le offerte per le tessere ordine di turno vengono effettuate come per le tessere villaggio.

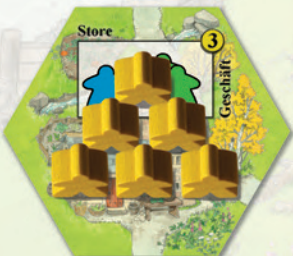
Le tessere ordine di turno determinano l'ordine con cui i giocatori sceglieranno la barca da cui prendere lavoratori e segnalini abilità, e il primo giocatore per la stagione successiva.

Produzione

Un giocatore può acquisire **risorse, abilità, nuovi lavoratori e punti vittoria** piazzando i lavoratori sopra le tessere del proprio villaggio, sui villaggi di altri giocatori e (tranne che in inverno) sulle tessere della stagione in corso che sono messe all'asta.

Se una tessera viene utilizzata per la prima volta in una stagione, generalmente un giocatore piazza un* lavoratore sulla tessera.

Se la tessera è una tessera della stagione in corso ed è anche attualmente oggetto di offerta, allora il lavoratore piazzato **sulla tessera per attivarne la produzione** deve essere dello stesso colore di qualsiasi altro lavoratore già utilizzato per fare offerte per quella tessera.



Un giocatore può usare una tessera che è già stata utilizzata piazzando due* lavoratori dello stesso colore del lavoratore già presente sulla tessera. Un giocatore può usare una tessera per la terza volta, piazzando tre* lavoratori dello stesso colore dei lavoratori già presenti sulla tessera.

Non possono essere collocati più di 6 lavoratori su una tessera in una stagione.

Quando un giocatore usa la tessera, riceve subito i benefici indicati sulla tessera:

1. Tutte le risorse generate da tessere del proprio villaggio vengono piazzate sulla tessera che ha generato le risorse
2. Tutte le risorse generate da tessere nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera aggiudicata all'asta vanno piazzate sulla tessera casa del giocatore.
3. I segnalini abilità generati vengono presi dalla pila coperta e collocati dietro lo schermo del giocatore.
4. Ogni lavoratore "bianco" generato viene pescato casualmente dal sacchetto e collocato dietro lo schermo del giocatore.
5. Eventuali lavoratori verdi generati vengono presi dalla riserva e collocati dietro lo schermo del giocatore.

* Un giocatore può anche piazzare più lavoratori rispetto a quelli necessari, per esempio se vuole utilizzare lavoratori da un'asta in perdita che non possono essere separati o per evitare che altri giocatori usino una tessera. Ogni utilizzo di una tessera richiede almeno un lavoratore in più rispetto ai precedenti già collocati.

Esempio: se l'utilizzo iniziale è di 2 lavoratori, l'utilizzo successivo costerà minimo 3 lavoratori, per un totale di massimo 5. In questo caso la tessera non potrà essere usata una terza volta in quella stagione dal momento che il numero massimo di lavoratori consentiti su una tessera in una stagione è 6. Se per la prima azione vengono piazzati 3 lavoratori, quella tessera non potrà più essere utilizzata durante la stagione corrente.

Nell'ipotesi estrema che non ci siano sufficienti lavoratori, risorse e gettoni Abilità del tipo che viene generato, il giocatore riceverà solo la quantità che è disponibile. Nel caso di lavoratori, i giocatori sono autorizzati a tastare il contenuto del sacchetto per stabilire quanti lavoratori siano ancora nel sacchetto prima di fare un'offerta per una tessera.

Il numero dei rimanenti lavoratori verdi, risorse e gettoni Abilità possono essere verificati dai giocatori prima di fare un'offerta. Un giocatore non può cercare lavoratori verdi nel sacchetto se la riserva visibile è esaurita.

Produzione

I lavoratori di un giocatore possono essere piazzati sulle tessere del proprio villaggio, su tessere di villaggi di altri giocatori e su tessere all'asta.

Se una tessera viene utilizzata per la prima volta un giocatore generalmente piazzerà un lavoratore sulla tessera.

Se la tessera è una tessera all'asta, il lavoratore piazzato sopra di essa deve essere dello stesso colore degli altri lavoratori che sono stati usati per fare offerte per quella tessera.

Un giocatore può utilizzare una tessera per produrre una seconda volta piazzando due lavoratori, e una terza volta piazzando tre lavoratori sulla tessera. Questi lavoratori devono essere dello stesso colore dei lavoratori precedentemente piazzati sulla tessera.

Non possono esserci più di sei lavoratori su una tessera durante una stagione.

1. Le risorse generate nel villaggio di un giocatore vengono piazzate sulla tessera che le ha generate.

2. Le risorse generate altrove vengono piazzate sulla tessera casa del giocatore.

3. I segnalini abilità vengono posizionati dietro lo schermo del giocatore.

4,5. I lavoratori generati vengono posizionati dietro lo schermo del giocatore.

Trasporto e Miglioramento

Le tessere villaggio (eccetto le tessere barca estate e tessere Inverno) possono essere migliorate Capovolgendole (fronte>retro). Il contenuto del box riportato sul lato migliorato (retro) è già visibile nella parte inferiore più piccola del box presente sulla faccia base (fronte).

Il costo del miglioramento è indicato all'interno della freccia collocata fra il box grande e il box piccolo, sul fronte della tessera.

Le tessere casa di un giocatore e le tessere trasporto **farrier**, **stable** e **wainwright** consentono il trasporto delle risorse e il miglioramento delle tessere.

Per migliorare una tessera, un giocatore colloca un lavoratore su una delle tessere trasporto (o due o tre lavoratori se la tessera Trasporto è già stato usata in questa stagione).

Il giocatore può quindi muovere fino al numero di risorse indicate sulla tessera Trasporto e può migliorare una o due tessere Villaggio del suo villaggio come indicato dall'icona miglioramento raffigurata sulla tessera.

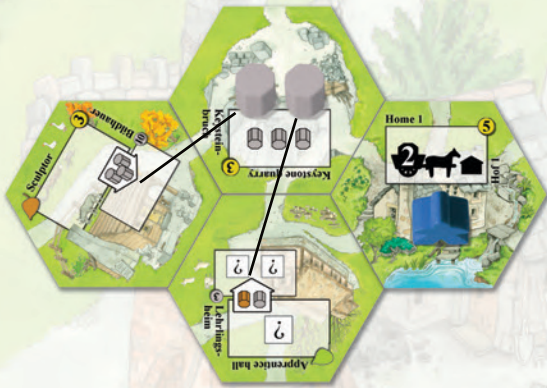
Retro (lato migliorato)

Fronte



Il trasporto delle risorse deve avvenire lungo le strade. Il numero di risorse indicato sulla tessera trasporto può essere suddiviso tra una o più risorse.

Esempio: la capacità di trasporto è 2, quindi 2 risorse possono essere spostate lungo la strada fino ad una tessera adiacente, oppure 1 risorsa può essere mossa lungo la strada fino a due tessere.



Le risorse necessarie per il miglioramento devono trovarsi sulla tessera villaggio che si intende migliorare quando viene svolto il miglioramento. Le risorse utilizzate vanno poi messe nella riserva generale.

I segnalini abilità necessari al miglioramento vengono presi da dietro lo schermo del giocatori e collocati poi coperti nella riserva generale.

Tutte le risorse non necessarie al miglioramento e i lavoratori (presenti se la tessera villaggio è già stata utilizzata) restano sulla tessera una volta che questa è stata migliorata (capovolta). Quando la tessera viene capovolta deve mantenere l'orientamento che aveva prima del miglioramento.

Trasporto e Miglioramento

Le tessere villaggio possono essere migliorate capovolgendole (fronte>retro).

Il costo del miglioramento è indicato all'interno della freccia.

Per trasportare risorse e/o migliorare le tessere, piazzare uno o più lavoratori su una tessera casa o una tessera trasporto.

Queste tessere indicano quante risorse possono essere spostate e quante tessere possono essere migliorate

Il trasporto delle risorse deve avvenire attraverso le strade.

Il numero di risorse indicate sulla tessera trasporto può essere diviso tra due o più risorse.

Le risorse richieste per il miglioramento devono essere presenti sulla tessera villaggio quando si esegue il miglioramento.

I segnalini abilità richiesti per il miglioramento vengono presi da dietro lo schermo del giocatore.

Le risorse non necessarie al miglioramento e i lavoratori presenti restano sulla tessera una volta che questa è stata migliorata. L'orientamento della tessera deve rimanere lo stesso che aveva prima del miglioramento.

Fine della stagione

La stagione termina quando tutti i giocatori passano il turno in successione. Quindi si risolvono le seguenti azioni:

1. Offerte non andate a buon fine

Tutti i giocatori recuperano i lavoratori che hanno utilizzato per partecipare a un'asta che non hanno vinto e li rimettono dietro al proprio schermo.

2. Tessere villaggio senza offerte

Tutte le tessere villaggio che non hanno ricevuto offerte vengono rimosse e riposte nella scatola.

Tutti i lavoratori (inclusi i lavoratori verdi) presenti su tali tessere vengono rimessi nel sacchetto.

3. Ottenere tessere villaggio vincendo l'asta

Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascun giocatore:

a. Prende tutte le tessere villaggio che si è aggiudicato e tutti i lavoratori presenti sopra di esse.

b. Rimette i propri lavoratori utilizzati come offerta vincente nel sacchetto (compresi i lavoratori verdi)

4. Recupera lavoratori sulle tessere villaggio

Qualsiasi lavoratore utilizzato sulla tessera di un giocatore va messo dietro lo schermo del giocatore.

(Nota: i lavoratori collocati dietro lo schermo del giocatore in inverno sono utilizzabili per il conteggio f ne gioco).

5. Tessere ordine di turno

a. Primavera, estate e autunno

i. Il giocatore che si è aggiudicato la tessera ordine di turno numero 1 prende i lavoratori e i segnalini abilità da una barca a sua scelta. I lavoratori e i segnalini abilità devono essere posizionati dietro lo schermo giocatore.



ii. I giocatori che hanno vinto le tessere ordine di turno numero 2, 3 e 4 (se presenti) fanno lo stesso, seguiti in senso orario, a partire dal primo giocatore, dai giocatori che non hanno vinto tessere ordine di turno. Se nessun giocatore fa offerte per la nuova tessera primo giocatore il giocatore iniziale esistente rimane il primo giocatore ai fini della raccolta del contenuto della tessera barca. Un giocatore può prendere solo il contenuto di una tessera barca anche se vince aste per più di una tessera ordine di turno.



iii. Di solito un giocatore si aggiudicherà la tessera ordine di turno che mostra il lavoratore viola. Quando quella tessera viene risolta il primo giocatore diventerà immediatamente quel giocatore, il quale prenderà anche il lavoratore viola.



iv. Se nessun giocatore fa offerte per la tessera ordine di turno con l'icona primo giocatore (lavoratore viola) allora, dopo che tutti i giocatori hanno preso i propri lavoratori e segnalini abilità, il giocatore alla sinistra dell'attuale primo giocatore diventa il nuovo primo giocatore e prende il lavoratore viola.

v. Rimettere nel sacchetto i lavoratori utilizzati come offerta per le tessere ordine di turno (compresi i lavoratori verdi).

b. Inverno

i. In inverno non arrivano nuovi lavoratori né segnalini abilità sulle barche. Non posizionare nuovi lavoratori e segnalini abilità sulle barche.

ii. Il giocatore che ha vinto l'asta per la tessera ordine di turno numero 1 riceve quella tessera e una tessera barca a sua scelta. I giocatori che si sono aggiudicati la tessera numero 2, 3 o 4 (se presenti) fanno la stessa cosa. Se un giocatore si aggiudica più di una tessera ordine di turno, prende tutte le tessere ordine di turno che si è aggiudicato ma non può prendere una seconda tessera barca.

iii. Quindi in senso orario a partire dal **nuovo** primo giocatore, ciascun giocatore che non ha vinto una tessera ordine di turno sceglie una barca tra le rimanenti. Nell'insolito caso che nessun giocatore abbia fatto offerte per la tessera **nuovo primo giocatore** in inverno, il primo giocatore attuale rimane il primo giocatore ai fini della scelta delle tessere barca, quindi il **lavoratore viola** passa al **giocatore alla sua sinistra**, che sarà il nuovo primo giocatore.

iv. Le tessere ordine di turno e le tessere barca devono essere aggiunte ai villaggi dei giocatori.

Fine della Stagione

1. Recuperare i lavoratori utilizzati per partecipare a un'asta persa

2. Rimuovere tutte le tessere villaggio che non hanno ricevuto offerte.

3. In senso orario ciascun giocatore:

a. **Prende le tessere** che si è aggiudicato e tutti i lavoratori che si trovano sopra di esse

b. Rimette nel sacchetto i lavoratori utilizzati come offerta per l'asta che ha vinto.

4. **Recupera tutti i lavoratori** usati sulle tessere nel villaggio del giocatore e li posiziona dietro lo schermo.

5a. **Tessere ordine di turno** (primavera, estate e autunno):

Seguendo la sequenza dei numeri delle tessere ordine di turno i giocatori prendono lavoratori e segnalini abilità dalla barca di loro scelta.

Il giocatore che si aggiudica l'asta per la tessera ordine di turno con l'icona lavoratore viola prende il lavoratore viola primo giocatore.

5b. **Tessere ordine di turno** (inverno):

Seguendo la sequenza dei numeri delle tessere ordine di turno i giocatori prendono la tessera ordine di turno che si sono aggiudicati e solo una delle barche.

Ciascun giocatore che non si è aggiudicato una tessera ordine di turno sceglie una barca tra le rimanenti.

Le tessere vengono aggiunte ai villaggi dei giocatori.

6. Espandere i villaggi

I giocatori aggiungono contemporaneamente le tessere villaggio, e in **inverno** anche le tessere **ordine di turno** e **barca** al loro villaggio.

I lati di ogni tessera adiacente alle altre: **A** strada **B** nessuna strada e **C** acqua, devono coincidere. **Nota: D** le tessere **casa** hanno cinque strade, **F** le 12 tessere **primavera** hanno 4 strade **F** le 8 tessere **estate** prive di barche hanno tre strade **G** le 4 tessere **barca estate** non hanno strade, **H** le 12 tessere **autunno** hanno due strade e le **I** 12 tessere **inverno** hanno una strada ciascuna.



J Nelle partite da 3 a 6 giocatori si raccomanda ai giocatori di non posizionare tessere con strade vicino al lato acqua della loro tessera casa, in quanto ciò impedirebbe loro di ottenere un bonus dalla tessera barca Sea Breeze, nel caso in cui la acquisiscano. **K** Nota che le tessere barca (comprese le quattro barche estive) non devono essere obbligatoriamente posizionate in modo che i lati acqua siano collegati.

Nota che le risorse possono essere trasportate solo lungo le strade o, se ottenute dall'esterno del villaggio del giocatore, direttamente alla tessera casa. Quindi i giocatori **L** dovrebbero posizionare quelle tessere che richiedono risorse in modo che possano **M** essere aggiornate vicino tessere per la produzione di risorse ove possibile.

Una volta posizionate, le tessere non possono più essere spostate.

6. Espandere i villaggi

I giocatori aggiungono contemporaneamente le tessere al loro villaggio.

I lati delle tessere adiacenti devono coincidere (strada con strada, campo con campo, acqua con acqua).

Le tessere barca non devono necessariamente essere piazzate in modo da essere collegate le une alle altre dal lato acqua

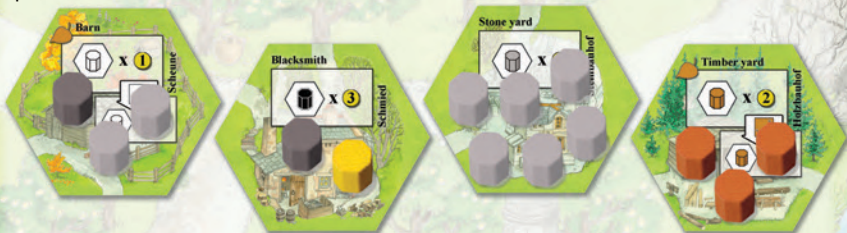
Le risorse possono essere trasportate solo solo attraverso le strade. Se il giocatore ottiene le risorse dal villaggio di un altro giocatore vengono trasportate direttamente sulla propria tessera casa.

Una volta posizionate le tessere non possono essere riposizionate.

Punteggio finale

Il gioco termina alla fine dell'inverno

I giocatori contano i punti ottenuti dalle tessere nel loro villaggio e dalle risorse oro possedute.



Solo le risorse che sono state collocate sulle tessere autunno **barn**, **blacksmith**, **stone yard**, **timber yard** durante il corso del gioco possono essere lasciate su quelle tessere ai fini del punteggio. (Nota che l'oro può essere utilizzato come sostituto di altre risorse sulle tessere barn, blacksmith, stone yard, timber yard se è stato trasportato su quelle tessere nel corso del gioco.

In ogni caso, se l'oro viene utilizzato su queste tessere come sostituto di una qualsiasi risorsa, non può essere anche conteggiato come risorsa oro, in quanto ciascun elemento può essere conteggiato una sola volta).

Le risorse che rimangono sulle tessere barn, blacksmith, stone yard, timber yard non possono essere conteggiate per il punteggio delle tessere **jeweller**, **mercant's guild**, **watermill**, **windmill**.

Tutte le altre risorse, segnalini abilità e lavoratori possono essere assegnati come indicato dalle icone punteggio delle altre tessere. Non è necessario il trasporto (movimento). Ciascun elemento può essere conteggiato una sola volta e può essere assegnato solo a una tessera con bonus (ad esempio: un lavoratore non può essere assegnato sia alla tessera apothecary sia alla tessera craftman's guid, e una risorsa non può essere assegnata sia al watermill sia al windmill).



Per tutte le tessere punteggio eccetto Keythedral, il bonus a fine gioco può essere assegnato più volte se il giocatore ha risorse, Abilità o lavoratori sufficienti per farlo.



Ai fini del punteggio, il **lavoratore viola primo giocatore** può essere utilizzato e conteggiato come una risorsa, abilità o lavoratore di qualsiasi colore, e può anche essere collocato su barn, blacksmith, stone yard o timber yard.

Ogni risorsa oro vale un punto se non è stata assegnata a qualsiasi tessera Punteggio (ad esempio: un Oro che viene assegnato al jeweller per ottenere due punti, non permette di ottenere un ulteriore punto).

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di punti vittoria condividono la vittoria. Possono ripetere la partita per determinare il vincitore.

Punteggio finale

La partita finisce alla fine dell'inverno.

I giocatori contano i punti ottenuti dalle tessere nel loro villaggio e dalle risorse oro possedute.

Le risorse collocate sulle tessere **barn**, **blacksmith**, **stone yard** e **timber yard** durante la partita possono essere lasciate su quelle tessere ai fini del punteggio

Tutte le altre risorse, segnalini abilità e lavoratori possono essere assegnati come indicato dalle icone punteggio delle altre tessere. Non è necessario il trasporto. Ciascun elemento può essere conteggiato una sola volta e può essere assegnato solo a una tessera con bonus.

Il **lavoratore viola primo giocatore** può essere utilizzato e conteggiato come una risorsa, abilità o lavoratore di qualsiasi colore.

Ogni risorsa **oro** vale un punto se non è stata assegnata a qualsiasi tessera punteggio.

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.

Tessere villaggio - dettagli

Quando si fa riferimento a "piazzare un lavoratore su una tessera" ci si riferisce al primo utilizzo della tessera. Utilizzi successivi richiederanno un maggior numero di lavoratori, come spiegato nella sezione 'Produzione'.

Tessere Ordine di Turno



Ci sono quattro tessere ordine di turno. In base al numero di giocatori, alcune di queste tessere non sono utilizzate durante il gioco. Il lato della tessera utilizzato dipenderà anch'esso dal numero di giocatori.

L'icona lavoratore nero in alto indica il numero di giocatori in cui la tessera viene utilizzata e quale lato della tessera è visibile. Le tessere vanno disposte come indicato nel setup a pagina 2.

Il numero nel box indica l'ordine in cui i giocatori potranno ottenere il contenuto delle barche in Primavera, Estate e Autunno e in quale ordine otterranno una barca da collocare nel loro villaggio alla fine dell'Inverno.

L'icona del lavoratore viola indica chi sarà il primo giocatore nella stagione successiva: in Estate, Autunno o Inverno il giocatore che vince l'asta per quella tessera prende il lavoratore viola.

Alla fine dell'Inverno il giocatore che si aggiudicherà la tessera raffigurante il lavoratore viola prenderà il lavoratore viola.

In Inverno è possibile per un giocatore vincere più di una delle tessere Ordine di turno; queste vanno piazzate nel villaggio del giocatore. Nel conteggio alla fine della partita il proprietario di ogni tessera ordine di turno ottiene 1 punto per ogni altra tessera a cui la tessera Ordine Turno è collegata.

Nota che, a meno che il giocatore non possieda anche la **Barca 2a Estate**, tutte le parti devono corrispondere: strade, non strade, acqua. Un giocatore non è obbligato a collegare tessere Barche sul lato acqua della sua tessera casa se non lo desidera. Il vantaggio di fare ciò si manifesta solo se il giocatore possiede la tessera barca Sea Breese.

Barche

Ogni giocatore riceverà una barca alla fine dell'Inverno. Ogni Barca fornisce punti vittoria, come indicato di seguito:

Keyflower (2+ giocatori). 1 punto per ogni capacità di trasporto del giocatore (Può essere raddoppiato se il giocatore possiede anche la Barca 2b estate).



Sea Bastion (2+ giocatori). 1 punto per ogni tessera che, collegata da strade, crea un anello che si ricongiunge al punto di partenza senza che il viaggiatore debba percorrere la stessa strada due volte. Se si formano più anelli una strada non deve essere mai contata due volte.



Sea Breese (3+ giocatori). Fornisce Punti, come riportato sulla tessera, per ciascuna barca (comprese le tessere barca estate) collegata via fiume alla tessera casa.

Nota: 1. I giocatori dovrebbero evitare di piazzare tessere con strada accanto al lato acqua della tessera casa dato che potrebbero impedire che le tessere barca vengano collegate alla tessera casa (a meno che il

giocatore non possieda la tessera barca 2a).
2. Le tessere barca non devono essere necessariamente piazzate in modo che i lati acqua siano collegati, ma se non lo sono, non varranno punti per la tessera Sea Breese.



Flipper (4+ giocatori). Il giocatore può girare una tessera del proprio villaggio senza dover pagare il costo del miglioramento. In più ottiene 2 punti.



Invincible (5+ giocatori). 5 punti.



White Wind (6 giocatori). 1 punto per ogni lavoratore che il giocatore possiede alla fine del gioco. I lavoratori conteggiati sono quelli utilizzati nel villaggio del giocatore in Inverno e quelli che il giocatore non ha utilizzato in Inverno.

Nota: ogni lavoratore può essere conteggiato una sola volta. Se il lavoratore è già stato conteggiato per Apothecary, Craftman's Guild, Key Market o Village Hall, non può essere ulteriormente conteggiato per White Wind.

Barche Estate

Le tessere barche Estate hanno un'icona stagione su entrambi i lati. Il lato viene scelto a caso, al momento di collocare le tessere. La tessera non viene mai migliorata o capovolta. Quando viene collocata nel villaggio di un giocatore, la tessera fornisce a quel giocatore un'abilità. Il giocatore non ha bisogno di piazzare un lavoratore sulla tessera per attivarla, infatti nessun lavoratore può essere piazzato sulle tessere barca estate. Le abilità delle barche non possono essere sfruttate dagli altri giocatori.

Barca 1a. Quando ottiene i lavoratori dalle Barche a fine Estate e Autunno, il giocatore prende due lavoratori extra dal



sacchetto (se disponibili). Quando ottiene una tessera Barca alla fine dell'Inverno, il giocatore prende due lavoratori extra dal sacchetto.

Nota: questi sono gli unici nuovi lavoratori che qualsiasi giocatore riceverà alla fine dell'inverno.

I lavoratori sono estratti dal sacchetto dopo che

tutti i lavoratori (compresi i lavoratori verdi) utilizzati nelle offerte vincenti in quel turno sono stati rimessi nel sacchetto.

Barca 1b. Quando prende i lavoratori dalle Barche a fine Estate e Autunno, il giocatore ne prende 1 lavoratore verde extra dalla riserva (se disponibile). Quando ottiene una tessera Barca alla fine dell'Inverno, il giocatore



prende anche un lavoratore verde extra dalla riserva (se disponibile).

Nota: questo è l'unico nuovo lavoratore che qualsiasi giocatore riceverà alla fine dell'inverno.

Barca 2a. Durante il trasporto delle risorse, esse possono essere trasportate attraverso i terreni (dove non sono presenti strade) e lungo le strade. Inoltre, quando colloca una tessera Villaggio nel proprio villaggio, il giocatore non



ha bisogno di far coincidere i lati (strade, nessuna strada e acqua) con le tessere adiacenti. Questa abilità non può essere applicata sulla Barca Sea Bastion (che richiede strade collegate ad anello per ottenere punti).

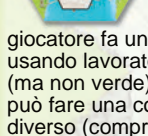


Barca 2b. Tutte le capacità di trasporto e abilità miglioramento (icona cassetta nera) del giocatore sono raddoppiate. Se il giocatore possiede la Keyflower alla fine del gioco, il punteggio ottenuto dalla Keyflower viene raddoppiato.

Barca 3a. Durante il Miglioramento, ogni tipo di risorsa oro, ferro, pietra e legno può essere utilizzata in sostituzione di qualsiasi altro tipo di risorsa.



Barca 3b. Ai fini del punteggio finale del gioco, oro, ferro, pietra e legno possono essere utilizzati e conteggiati in sostituzione di qualsiasi altro tipo di risorsa.



Barca 4a. Se un altro giocatore fa un'offerta per una tessera villaggio usando lavoratori di colore blu, rosso o giallo (ma non verde) il proprietario di questa barca può fare una controfferta usando un colore diverso (compreso il verde). In ogni caso tutti i lavoratori utilizzati nella controfferta devono essere dello stesso colore.

Quando si modifica la regola base del colore in questo modo, i lavoratori vanno collocati sdraiati (in orizzontale) per facilitarne l'identificazione.

Se tutti i lavoratori degli altri giocatori (cioè dei giocatori che hanno subito la controfferta) vengono spostati altrove perché è stata superata la loro offerta, i lavoratori sdraiati vanno rimessi in piedi e quello diventerà il colore ufficiale.

Barca 4b. Se una tessera ha già ricevuto offerte o è già stata utilizzata per la produzione, il proprietario della barca 4b non deve seguire la regola base dello stesso colore (anche se sono stati utilizzati lavoratori verdi) durante il piazzamento lavoratori sulla tessera per la produzione. Egli può in alternativa utilizzare lavoratori di qualsiasi colore, e anche più lavoratori di colori diversi fra loro contemporaneamente.



Quando si modifica la regola base del colore in questo modo, i lavoratori che non seguono il colore ufficiale vanno collocati sdraiati (in orizzontale) per facilitarne l'identificazione. Gli altri giocatori devono continuare a utilizzare il colore dei lavoratori in piedi durante l'utilizzo o offerte per le tessere che hanno lavoratori sdraiati.

Se una tessera non è stata precedentemente utilizzata o non ha ricevuto offerte, allora ciò non si applica; il giocatore deve piazzare i propri lavoratori in piedi come al solito e, se più di uno, devono essere tutto dello stesso colore.

Tessere Casa e altre tessere Primavera, Estate e Autunno



Alehouse e Inn. Un giocatore colloca un lavoratore su questa tessera, quindi pesca dal sacchetto il numero di lavoratori indicati (se disponibili) e li posiziona dietro il proprio schermo.



Apprentice Hall. Un giocatore piazza un lavoratore su questa tessera e poi prende 1 segnalino abilità (o 2, se la tessera è stata migliorata) a caso dalla pila coperta e lo posiziona dietro il proprio schermo.



Barn, Blacksmith, Stone Yard e Timber Yard.

Il proprietario della tessera ottiene punti per ogni risorsa del tipo indicato che si trova su quella tessera alla fine dell'Inverno. (Tutte le risorse così conteggiate non possono essere usate anche per jeweller, mercer's guild, watermill, windmill.)



Brewer. Un giocatore piazza un lavoratore su questa tessera e poi paga un suo segnalino abilità di qualsiasi tipo piazzandolo coperto nella pila dei segnalini abilità. Quindi pesca il numero di lavoratori indicati dal sacchetto (se disponibili) e li posiziona dietro il proprio schermo.



Carpenter, Mason e Smelter. Un giocatore piazza un lavoratore su questa tessera e poi paga un suo segnalino abilità del tipo indicato piazzandolo coperto nella pila dei segnalini abilità. Quindi pesca il numero indicato di risorse dalla riserva, se disponibili. Le risorse vanno collocate su questa tessera se la tessera utilizzata si trova nel villaggio del giocatore. Le risorse vanno collocate sulla tessera Casa del giocatore se la tessera utilizzata si trova nel villaggio di un altro giocatore.



Fair, Peddler e Store. Un giocatore piazza un lavoratore su questa tessera e poi colloca nel sacchetto un lavoratore extra del colore indicato. Il giocatore prende quindi il numero indicato di lavoratori verdi dalla riserva (se disponibili). Se non ci sono sufficienti lavoratori verdi in riserva, non si possono prendere dal sacchetto.



Farrier, Homes da 1 a 6, Stables e Wainwright.

Un giocatore che piazza un lavoratore su una di queste tessere (in un villaggio di qualsiasi giocatore), può trasportare le risorse nel proprio villaggio e svolgere il miglioramento delle tessere nel proprio villaggio.

Il giocatore può spostare fino al numero di risorse indicate dall'icona Carretto e svolgere tanti miglioramenti tessere fino a quanti indicati dalle icone Miglioramento (una o due casette).

Il trasporto delle risorse deve avvenire lungo le strade. Il numero di risorse indicato sulla tessera Trasporto può essere suddiviso tra una o più risorse dello stesso tipo o di tipi diversi. Esempio: se la capacità di trasporto è due, allora 2 risorse possono essere spostate lungo la strada, ognuna fino ad una tessera adiacente, oppure 1 risorsa può essere mossa lungo la strada fino a due tessere.



Forge, Goldsmith, Sawmill, Sculptor e Well. Queste tessere danno solo punti alla fine del gioco.



Gold Mine, Key Mine, Keystone quarry, Keywood, Miner, Quarryman e Woodcutter.

Un giocatore piazza un lavoratore su questa tessera e poi prende le risorse indicate dalla riserva (se disponibili). Tutte le risorse prodotte da una tessera del villaggio del giocatore vanno collocate sulla tessera che le ha prodotte. Tutte le risorse prodotte da tessere villaggio di altri giocatori o da tessere in offerta all'asta, vanno collocate sulla tessera Casa del giocatore.



Hiring Fair. Un giocatore piazza un lavoratore su questa tessera e poi paga un suo segnalino abilità del tipo indicato piazzandolo coperto nella pila gettoni Abilità. Quindi pesca due (o tre, se la tessera è stata migliorata) segnalini abilità a caso dalla pila dei segnalini abilità e li posiziona dietro il proprio schermo. Il segnalino abilità utilizzato viene quindi rimescolato nella pila riserva.



Tavern. Un giocatore piazza un lavoratore su questa tessera e poi scarta un lavoratore extra. Il giocatore pesca il numero indicato di lavoratori dal sacchetto (se disponibili) e li piazza dietro il proprio schermo.

Dopo che i lavoratori sono stati pescati, il lavoratore scartato va nel sacchetto. Il lavoratore non può essere scartato e poi utilizzato per sopperire a eventuali mancanze di lavoratori nel sacchetto.



Workshop. Se questa tessera non è stata migliorata, un giocatore piazza un lavoratore su questa tessera e poi prende dalla riserva una delle tre risorse indicate (se disponibile). Se è stata Migliorata, un giocatore piazza un lavoratore su questa tessera e poi prende dalla riserva (se disponibili) tutte e tre le risorse indicate.

Tutte le risorse prodotte da una tessera del villaggio del giocatore vanno collocate sulla tessera che le ha prodotte. Tutte le risorse prodotte da tessere villaggio di altri giocatori o da tessere in offerta all'asta, vanno collocate sulla tessera casa del giocatore.

Tessere Inverno



Apothecary. Il proprietario ottiene 3 punti per ogni 5 lavoratori (inclusi i verdi) che possiede alla fine del gioco. Ciò include i lavoratori che sono stati utilizzati nel villaggio del giocatore in Inverno.



Craftsman's guild. Il proprietario riceve 3 punti per ogni singolo set di lavoratori blu, rosso e giallo che possiede alla fine del gioco. Ciò include i lavoratori che sono stati utilizzati nel villaggio del giocatore in Inverno. I lavoratori verdi non possono essere utilizzati in sostituzione di un di altro colore.



Jeweller. Il proprietario ottiene 2 punti (invece di 1) per ogni risorsa oro di sua proprietà alla fine del gioco.



Key guild. Il proprietario ottiene 10 punti per ogni 5 segnalini abilità che possiede alla fine del gioco.



Keythedral. Il suo proprietario ottiene 12 punti.



Key market. Il suo proprietario ottiene 2 punti per ogni lavoratore verde che possiede alla fine del gioco.



Mercer's guild. Il suo proprietario riceve 5 punti per ogni singolo set di tre diverse risorse che possiede alla fine del gioco. L'oro può essere utilizzato in sostituzione di qualsiasi altro tipo di risorsa, ma se viene utilizzato in questo modo non può fornire 1 punto ulteriore in quanto oro.



Scholar. Il suo proprietario sceglie un tipo di gettone Abilità tra quelli che possiede. Ottiene 3 punti per ogni gettone Abilità del tipo scelto che egli possiede alla fine del gioco.



Scribes. Il proprietario riceve 10 punti per ogni singolo set di tre diversi segnalini abilità che egli possiede alla fine del gioco.



Village Hall. Il proprietario sceglie un colore tra i lavoratori che possiede. Ottiene 1 punto per ogni lavoratore del colore scelto che egli possiede alla fine del gioco. Ciò include i lavoratori che sono stati utilizzati nel villaggio del giocatore in Inverno.



Watermill. Il proprietario sceglie un tipo tra le risorse che possiede. Ottiene 1 punto per ogni risorsa del tipo scelto che egli possiede alla fine del gioco.

Non si ottiene alcun punto usando la risorsa oro, poiché l'oro riceve già 1 punto alla fine del gioco e non può essere conteggiato per due volte.



Windmill. Il proprietario riceve 5 punti per ogni 5 risorse di qualsiasi tipo che egli possiede alla fine del gioco.

Riconoscimenti

Game design di **Sebastian Bleasdale** e **Richard Breese**.

Illustrazioni di **Juliet Breese** e **Jo Breese**.

Grafica e realizzazione di **Richard Breese**.

German translation by **Ferdinand Köther**.

The designers would like to thank the following for play testing the game: Jonathan Badger, Tony Boydell (who also conceived the game title), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Clare Boothby, Bernd Brunnhofer, Moritz Brunnhofer, Anne Campbell, Derek Carver, Nick Case, Peter Champion, Halina Clyne, Richard Clyne, Carl Crook, Elizabeth Crook, Caroline Elliott, Rob Fisher, Andreas Frank, Bob Gingell, Howard Goble, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Sebastian Herzog, Tom Hilgert, Ian Jackson, Christine Jones, Toby Jones, Dorian Laubvogel, Paul Lister, Ray Livingstone, Karen MacLaughlin, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Matthew Reid, Emily Ross, Toby Ross, Tony Ross, Christof Schröder, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Juliet Swift, Rob Thomasson, Hattie Throssell, Heather Throssell, Ian Throssell, Christof Tisch, Colin Towers, Hans van der Velden, Ian Vincent, Hanne Weber, Andy Williams, Ian Wilson, Keith Winch and Matthew Woodcraft.

Traduzione Italiana amatoriale realizzata sulla base della Traduzione di Ready2Play.

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.

Published in October 2012 by:

R&D Games,
6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
Warwickshire,
CV37 6XL,
United Kingdom
rqbrees@gmail.com

Co-publisher:

Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-
Platz 1-5,
D-89312 Günzburg,
Germany
www.huchandfriends.de



Special thanks to Hans im Glück Verlag who kindly gave their permission to use their *Carcassonne* workers (also known: 'meeples' or 'keyples').