



Regolamento

giochix.it



PANORAMICA DI GIOCO

In Frutticola ricopri il ruolo di un produttore di marmellate che dovrà ottimizzare i suoi sforzi e massimizzare le sue rendite per essere il più ricco alla fine della partita.

Ogni round manderai i tuoi contadini e lavoratori a svolgere azioni nelle varie aree ed a migliorare le tue strutture e il tuo equipaggiamento. Vendere alla cifra più alta è importante, ma vendere la più alta quantità di marmellate è ancora più importante. Talvolta sarà meglio vendere direttamente la frutta non lavorata.

Alla fine della partita, il giocatore con più soldi sarà il vincitore.



COMPONENTI

1 tabellone a doppio lato

4 magazzini iniziali

28 pedine (3 contadini e 3 lavoratori in ogni colore dei giocatori, più 4 apprendisti)

12 segnalini obiettivo (3 in ogni colore dei giocatori)

74 frutti (11 per tipo e 8 arance aggiuntive)

42 marmellate (7 per tipo)

32 tessere sviluppo (1 e 2)

15 Pesticidi biologici

15 Fertilizzanti

12 tessere obiettivo

28 carte azione

1 cartellone

1 indicatore della stagione e 4 segnalini tabellone

80 banconote

6 alberi di cartoncino a doppio lato

1 cespuglio di cartoncino a doppio lato

1 regolamento

Prima di giocare, inserisci gli alberi nelle basi dei colori corrispondenti, con la faccia visibile per il corretto numero di giocatori.



PREPARAZIONE

1. Piazza il tabellone sul tavolo con la faccia visibile corrispondente al numero di giocatori. Piazza gli alberi e il cespuglio da una parte, con il lato visibile corrispondente al numero di giocatori. Piazza i frutti e le marmellate vicino alle piante corrispondenti.
2. Dividi le tessere sviluppo in 2 gruppi: 1 (tessere da 1 a 16) e 2 (tessere da 17 a 32). Mescola i due gruppi separatamente e piazza le tessere sviluppo 1 in una pila a fianco al tabellone; metti da parte le tessere sviluppo 2, si utilizzeranno al terzo round. Piazza le prima 5 tessere sviluppo 1 a faccia in su nel negozio del paese, per riempire tutti gli spazi disponibili.
3. Dividi le tessere obiettivo per colore e mescolale separatamente. Pesca una tessera obiettivo per colore e piazzala a faccia in su vicino al centro del tavolo. Riponi le altre tessere nella scatola, non serviranno in questa partita.
4. Piazza l'indicatore della stagione sul primo spazio (primavera) del tracciato dell'anno.
5. Piazza un frutto per tipo come indicatore sul tracciato del prezzo di vendita, sugli spazi seguenti: arance a 6, limoni a 8, mele a 10, pesche a 12, fragole a 14 e mirtilli a 16.
6. Piazza gli apprendisti, i dollari, i Pesticidi e i Fertilizzanti vicino al tabellone per formare una riserva.
7. Ogni giocatore sceglie un colore e riceve tutti i suoi componenti:
 - 1 tessera magazzino iniziale
 - 3 indicatori obiettivo
 - 6 pedine (3 contadini e 3 lavoratori)
8. Poi ogni giocatore riceve:
 - 2 arance
 - 2 Pesticidi
 - 2 Fertilizzanti
 - \$10



- 5 carte azione (scegli il metodo A per principianti o il metodo B per giocatori esperti):

A) Dai 5 carte casuali a ogni giocatore.
oppure

B) Seleziona 5 carte: ogni giocatore riceve 5 carte casuali, ne sceglie 1 da tenere e passa le rimanenti 4 al giocatore alla sua sinistra. Adesso ogni giocatore sceglie 1 carta da tenere e passa le altre 3 al giocatore alla sua sinistra e così via, finché riceve la sua quinta e ultima carta dal giocatore alla sua destra.

9. A questo punto inizia la prima stagione (primavera).



SVOLGIMENTO E SCOPO DEL GIOCO

Una partita di Frutticola dura 1 anno (4 round, o stagioni) e alla fine dell'anno venderai tutte le tue merci nella svendita di Natale. All'inizio di ogni stagione, ogni giocatore sceglie una carta azione da giocare nella stagione in corso. Ogni carta azione indica quanti contadini e lavoratori potrai piazzare e quale vantaggio o svantaggio otterrai in quella stagione.

Quindi ogni giocatore svolge un turno, piazzando una delle sue pedine per completare un'azione.

I turni si susseguono fino a quando tutti i giocatori hanno piazzato la loro ultima pedina, a quel punto la stagione termina e i giocatori si preparano per la prossima stagione.

Durante la partita i giocatori ottengono soldi vendendo marmellate e frutti e completando gli obiettivi.

Alla fine della partita, il giocatore con più soldi è il vincitore.



GIOCARRE UNA STAGIONE

Ogni giocatore sceglie una delle carte azione nella sua mano e la pone a faccia in giù sul tavolo. Poi tutti i giocatori rivelano le loro carte contemporaneamente e si determina l'ordine di turno: il primo giocatore per la stagione in corso è quello con il numero più basso sulla sua carta azione, seguito da quello con il numero seguente più basso e così via.

La tua carta azione indica quanti contadini e lavoratori potrai usare durante quella stagione e in quale ordine.

Ogni carta azione ha uno svantaggio o un vantaggio che si applica al suo proprietario per l'intera stagione.

Carta azione



Ogni giocatore pone il numero appropriato di contadini e lavoratori sopra all'icona corrispondente della carta azione.

Iniziando con il primo giocatore e procedendo in ordine di turno, ogni giocatore sceglie un'area di azioni e piazza la sua pedina sullo spazio azione scelto, prendendola dalla prima posizione disponibile sulla sua carta (quella posta più in alto).

Poi il giocatore svolge immediatamente l'azione scelta.

Quando piazza la tua pedina, devi controllare se lo spazio che hai scelto sia esclusivo o no, se sia consentito per il tipo di pedina usato e se ci sia un bonus o una penalità su quello spazio.

Ci sono due tipi di spazi azione: esclusivi (i cerchi piccoli) e aperti (gli spazi più ampi). Si può piazzare 1 sola pedina per stagione su uno spazio esclusivo, mentre un qualsiasi numero di pedine di 1 o più giocatori possono essere piazzate su uno spazio aperto.

Spazio azione



Questo spazio azione è esclusivo e può essere occupato da una sola pedina.



Questo spazio azione è aperto, quindi può essere occupato da un qualunque numero di pedine.





AREE DI AZIONI

Ci sono 6 aree di azioni:

Frutteto (formato da 6 alberi e 1 cespuglio):

Piazzando qui una pedina puoi raccogliere i frutti indicati sulla pianta. Ogni pianta ha 2 spazi azione e sono entrambi esclusivi. Quando raccogli 1 o più frutti, devi metterli nel tuo magazzino (1 frutto per spazio); quindi se non hai abbastanza spazi disponibili nel tuo magazzino non puoi raccogliere tutti i frutti indicati sullo spazio (scegli tu quali raccogliere).

I frutti nella riserva sono limitati, quindi puoi prenderne solo se attualmente presenti.

Quando piezzi la tua pedina sullo spazio scelto, devi pagare gli eventuali Fertilizzanti o Pesticidi indicati sullo spazio.

Se sullo spazio è rappresentato un contadino o un lavoratore, puoi utilizzare solo quel tipo di pedina.

Esempio:



Il giocatore bianco piazza il suo contadino (può essere utilizzato solo un contadino su questo albero) sullo spazio azione sulla sinistra, paga 3 Fertilizzanti e ottiene 3 arance e 1 mirtillo. Il prossimo giocatore che vorrà raccogliere 3 arance e 1 mirtillo dovrà piazzare il suo contadino sull'altro spazio e pagare 2 Pesticidi.

NEGOZIO DEL PAESE

Piazzando qui una pedina puoi comprare una tessera sviluppo.

Il costo di ogni tessera sviluppo è pari alla somma del prezzo indicato sopra la tessera sviluppo e del prezzo sullo spazio azione scelto.

Se compri una tessera sviluppo con un contadino, ottieni uno

sconto di 2 dollari sulla cifra totale da pagare (minimo \$0). Dopo aver comprato una tessera, fai scorrere immediatamente le tessere rimanenti verso destra, per riempire gli spazi vuoti, e pesca un'altra tessera dalla pila.

Esempio:



Il giocatore turchese piazza il suo contadino sullo spazio azione da \$0 e paga \$1 per comprare la terza tessera sviluppo (quella rosa) da destra ($\$0 + \$3 = \$3 - \$2 = \$1$).

NOTA: nel rarissimo caso che non ci siano più tessere sviluppo di livello 1 prima che l'estate sia finita, non usare tessere sviluppo di livello 2 prima dell'inizio dell'autunno.

BOTTEGA DEI PRODOTTI AGRICOLI

Piazzando qui una pedina puoi comprare Fertilizzanti o Pesticidi.

Piazzando una pedina nello spazio esclusivo puoi scegliere di comprare 3 Fertilizzanti o 3 Pesticidi, ma non una combinazione dei due. Piazzando una pedina nello spazio aperto, puoi scegliere di comprare 1 Fertilizzante o 1 Pesticida. Se compri Fertilizzanti o Pesticidi con un **contadino** puoi prenderne uno addizionale di qualunque tipo.

Fertilizzanti e Pesticidi nella riserva sono limitati, quindi puoi prenderne solo se attualmente disponibili.

Esempio:



Il giocatore bianco piazza il suo contadino e ottiene 3 Fertilizzanti,

poi sceglie un Pesticida addizionale come bonus per aver piazzato un contadino.

CUCINA

Piazzando qui una pedina puoi produrre marmellata. Produci 1 marmellata spendendo 2 frutti dello stesso tipo. Quando produci 1 o più marmellate, devi metterle nel tuo magazzino (1 marmellata per spazio).

Il numero massimo di marmellate che puoi produrre (se hai i frutti necessari) con una singola azione è indicato sullo spazio azione scelto. Se produci marmellate con un lavoratore questo numero è aumentato di 1.

I frutti usati per produrre marmellate tornano nella riserva generale.

Esempio:



Il giocatore turco piazza il suo lavoratore sullo spazio esclusivo 2.



Paga poi 4 arance, produce 2 marmellate e le mette nel suo magazzino. Avendo piazzato un lavoratore avrebbe potuto produrne un'altra come bonus, ma non ha frutti sufficienti.

MERCATO

Piazzando qui una pedina puoi vendere marmellate e/o frutta. Puoi vendere 1 marmellata o 3 frutti dello stesso tipo alla volta; il numero di volte che puoi vendere con una singola azione è indicato su ciascun spazio azione.

Quando vendi 1 marmellata o 3 frutti, li sposti dal tuo magazzino alla riserva generale e ottieni una quantità di soldi pari al loro prezzo di vendita.

NOTA: il prezzo di vendita è per l'intero gruppo di 3 frutti, non per il singolo frutto!

Dopo il turno del giocatore diminuisci il prezzo di vendita di ogni tipo di frutta venduta (considera sia i frutti che le marmellate) di 1 spazio. Ogni singolo prezzo di vendita può diminuire soltanto di 1 per turno.

Se vendi con un lavoratore, puoi vendere 1 volta aggiuntiva.

Esempio:



Il giocatore turco piazza il suo lavoratore sullo spazio aperto per vendere 2 volte (avendo piazzato un lavoratore, può vendere una volta in più). Scarta 3 limoni e 1 marmellata di mele dal suo magazzino e guadagna 18\$ (8\$ per i 3 limoni e 10\$ per la marmellata di mele).



Abbassa poi il prezzo di limoni e di mele di 1 spazio.

CASA

Piazzando qui una pedina puoi assumere 2 apprendisti.

Gli apprendisti non sono specializzati, quindi non contano come contadini o lavoratori per nessuno scopo (non ottengono alcun bonus per contadini/lavoratori).

Userai questi due apprendisti negli ultimi due turni della stagione.

Assumendo gli apprendisti con un contadino, dovrai pagare \$3 alla riserva generale, mentre il lavoratore può assoldarli gratuitamente.

Esempio:



Il giocatore bianco piazza il suo lavoratore sullo spazio e ottiene gratuitamente i 2 apprendisti.



Li piazza alla fine della sua attuale linea di lavoratori e contadini.



TESSERE OBIETTIVO

Durante la preparazione, si piazzano 3 tessere obiettivo sul tavolo.

Il primo giocatore a raggiungere l'obiettivo indicato sulla tessera obiettivo piazza 1 dei suoi indicatori obiettivo sul valore in dollari più alto indicato sulla tessera e guadagna quel numero di dollari.

Un giocatore può piazzare 1 solo indicatore obiettivo per tessera, anche se completa l'obiettivo più di una volta.

I giocatori che in seguito raggiungono l'obiettivo piazzano i loro indicatori obiettivo sul valore più alto rimasto disponibile.

Esempio:



Il giocatore bianco ha tutti i tipi di frutta indicati sulla tessera obiettivo nel suo magazzino e piazza uno dei suoi indicatori sul primo spazio libero della tessera obiettivo, guadagnando immediatamente \$15.



FINE DELLA STAGIONE

Quando tutti i giocatori hanno piazzato la loro ultima pedina (quindi hanno piazzato tutti i contadini e lavoratori indicati sulla loro carta azione più eventuali apprendisti), la stagione termina. Alla fine di ogni stagione svolgi i passi seguenti:

- I giocatori riprendono tutti i loro contadini e lavoratori dalle aree azione.
 - Fai avanzare l'indicatore di stagione di 1 spazio sul tracciato delle stagioni.
 - Aumenta il prezzo di vendita di ogni tipo di frutto di 1 dopo primavera, estate e autunno.
- NOTA: in una partita a 2 o 3 giocatori, non tutte le stagioni provocano un aumento dei prezzi. Vedi le sezioni per partite a 2 o 3 giocatori per ulteriori informazioni.
- Rimetti gli apprendisti vicino alla loro area azione.

Dopo la seconda stagione (estate) rimuovi eventuali tessere sviluppo del primo livello (numerate da 1 a 16) rimaste nel negozio del paese e rimpiazza la loro pila con quella delle tessere di secondo livello (numerate da 17 a 32). Poi pesca 5 tessere sviluppo da questa pila e riempi gli spazi vuoti.

Dopo la quarta stagione (inverno) salta tutti questi passi e procedi direttamente alla svendita di Natale.



STAGIONI SEGUENTI

Nelle stagioni seguenti, i giocatori non recuperano le carte azione usate nelle stagioni precedenti, quindi devono scegliere 1 nuova carta azione per la stagione in corso tra quelle rimaste nella loro mano. Dopo l'inverno avranno 1 sola carta azione rimasta in mano.



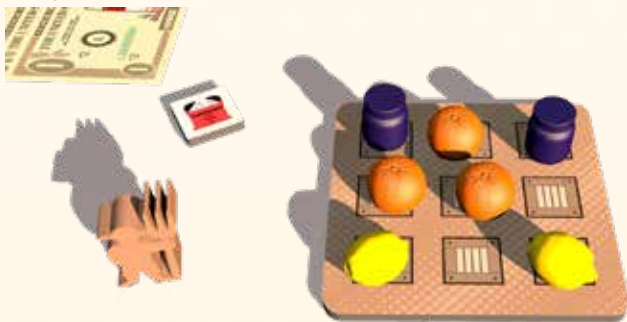
SVENDITA DI NATALE

Alla fine della quarta stagione, inizia la svendita di Natale e il prezzo di vendita di ogni tipo di frutta è abbassato di 1 spazio. Poi ogni giocatore vende tutte le sue marmellate e la frutta (ricordando che si possono vendere frutti solo a gruppi di 3 dello stesso tipo) che ha ancora nel suo magazzino, all'attuale prezzo di vendita.

La svendita di Natale non è una normale azione di vendita, quindi:

- Il prezzo di vendita non diminuisce.
- Non si applicano vantaggi e svantaggi alla vendita.
- Non si possono completare obiettivi.
- Si applicano eventuali vantaggi relativi alla svendita di Natale (dalle tessere sviluppo).

Esempio: svendita di Natale



Il giocatore marrone vende 2 marmellate di mirtillo, ottenendo \$28 (14 ciascuna) e 3 arance, ottenendo \$5. Il giocatore non può vendere i 2 limoni rimasti (perché si possono vendere frutti solo a gruppi di 3 dello stesso tipo).



FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo la svendita di Natale.

Ogni giocatore somma i dollari ottenuti durante la partita a quelli

presenti sui vantaggi di "fine partita" sulle sue tessere sviluppo. Il giocatore con più dollari è il vincitore, in caso di pareggio, vince il giocatore con la carta rimasta in mano col numero più alto.

Esempio:



Il giocatore marrone ottiene 8 dollari aggiuntivi dalla sua tessera sviluppo, poiché possiede 2 coppie di 1 Pesticida e 1 Fertilizzante.



PARTITA A 3 GIOCATORI

Per una partita a 3 giocatori applica le seguenti modifiche:

- Durante la preparazione metti il tabellone con il lato per 2-3 giocatori a faccia in su. Copri gli spazi non concessi per una partita a 3 giocatori (simbolo ) con i segnalini tabellone.
- Piazza gli alberi con il lato per 3 giocatori visibile, inserendoli nelle basi corrispondenti. Rimetti gli altri nella scatola.
- Aumenta il prezzo di vendita della frutta solo dopo la seconda e terza stagione (estate ed autunno).



PARTITA A 2 GIOCATORI

Per una partita a 2 giocatori applica le seguenti modifiche:

- Durante la preparazione metti il tabellone con il lato per 2-3 giocatori a faccia in su. Copri gli spazi non concessi per una partita a 2 giocatori (simbolo ) con i segnalini tabellone.
- Piazza gli alberi con il lato per 2 giocatori visibile, inserendoli nelle basi corrispondenti. Rimetti gli altri nella scatola.
- Aumenta il prezzo di vendita della frutta solo dopo la seconda stagione (estate).



APPENDICE

Carte azione

1. Quando usi la Bottega dei Prodotti Agricoli ottieni un Fertilizzante (o Pesticida) aggiuntivo e \$3.
2. Ottieni 1 frutto aggiuntivo dello stesso tipo di uno di quelli ottenuti con l'azione Frutteto.
3. Ottieni uno sconto fino a 2 Fertilizzanti/Pesticidi mentre usi uno spazio azione sul Frutteto in questa stagione.
4. Non paghi il costo dello spazio azione quando compi l'azione Negozio del Paese. Devi comunque pagare il costo sopra alla tessera sviluppo.
5. Alla fine della stagione ottieni gratuitamente una tessera sviluppo tra quelle nel Negozio del Paese.
6. Hai una vendita aggiuntiva nelle azioni Mercato e consideri tutte le vendite della stagione in corso come se fossero al prezzo di vendita di un livello più alto. *Per esempio, se il prezzo di vendita delle arance è \$8, con questa carta venderesti le arance a \$10.*
7. Quando compi l'azione Cucina puoi produrre marmellate spendendo 1 solo frutto, fino a 2 volte per azione.
8. Quando usi la Bottega dei Prodotti Agricoli puoi usare immediatamente la tua pedina disponibile seguente e ottieni immediatamente \$3 (max 1 piazzamento addizionale per turno).
9. Ottieni uno sconto di 1 Fertilizzante/Pesticida mentre usi uno spazio azione Frutteto in questa stagione.
10. Quando usi un contadino sullo spazio azione Frutteto, puoi usare immediatamente la tua pedina disponibile seguente e ottieni immediatamente \$2 (max 1 piazzamento addizionale per turno).
11. Quando vendi puoi vendere marmellate/frutta al prezzo di vendita di 1 livello superiore.
12. Quando usi il Mercato con un contadino, puoi vendere frutta a gruppi di 2 dello stesso tipo.
13. Quando usi l'azione Negozio del Paese con un lavoratore puoi comprare una seconda tessera sviluppo pagando il suo costo e \$4 addizionali (non pagare il costo indicato sullo spazio azione per questa tessera).
14. Durante questa stagione puoi vendere marmellate appena le produci, fino a 2 marmellate per azione.
15. Ottieni un'arancia addizionale quando ottieni arance con l'azione Frutteto.
16. Puoi usare contadini come lavoratori e lavoratori come contadini.
17. Quando usi il Mercato con un contadino, prima alza il prezzo di vendita di un frutto a tua scelta di 1 livello.
18. Se usi un lavoratore sulla Bottega dei Prodotti Agricoli puoi usare immediatamente la tua pedina disponibile seguente e ottieni \$3 (max 1 piazzamento addizionale per turno).
19. Hai uno sconto di \$3 quando compi le azioni del Negozio del Paese.
20. Ogni volta che usi la Cucina durante questa stagione puoi trasformare 3 frutti qualsiasi in 2 marmellate (1 volta per azione). Le marmellate prodotte devono essere del tipo di uno dei 3 frutti utilizzati.
21. Durante un'azione di vendita puoi vendere 2 frutti dello stesso tipo come se fossero 3, una volta per azione.
22. Non puoi usare il Mercato in questa stagione.
23. Non puoi usare il Negozio del Paese in questa stagione.
24. Non puoi usare la Cucina in questa stagione.
25. Quando raccogli frutti non puoi ottenere pesche o mirtilli.
26. Quando raccogli frutti ne ottieni 1 in meno.
27. Non puoi usare la Bottega dei Prodotti Agricoli in questa stagione.
28. Non puoi usare la Casa in questa stagione.

Tessere Obiettivo

1. Possiedi almeno 1 frutto per tipo (6) nel tuo magazzino.
2. Possiedi almeno 12 frutti di qualsiasi tipo nel tuo magazzino (spazi magazzino aggiuntivi inclusi).
3. Possiedi almeno 1 marmellata di arance, mele e mirtilli nel tuo magazzino.
4. Possiedi almeno 1 marmellata di limoni, pesche e fragole nel tuo magazzino.
5. Possiedi almeno 5 tessere sviluppo blu/verdi (qualunque combinazione).
6. Possiedi almeno 5 tessere sviluppo bianche/rosa (qualunque combinazione).
7. Possiedi almeno 4 tessere sviluppo dello stesso colore.
8. Possiedi almeno 6 tessere sviluppo (qualunque combinazione).



9. Vendi, con una singola azione, 3 arance, 3 pesche e 3 mirtili.
10. Vendi, con una singola azione, 3 limoni, 3 mele e 3 fragole.
11. Vendi, con una singola azione, 3 marmellate dello stesso tipo.
12. Ottieni almeno \$50 con una singola azione di vendita.

Tessere sviluppo

1. Ottieni immediatamente 2 arance. Hai 1 spazio magazzino aggiuntivo.
2. Ottieni immediatamente 2 limoni. Hai 1 spazio magazzino aggiuntivo.
3. Ottieni immediatamente 1 mela e 1 mirtillo. Hai 1 spazio magazzino aggiuntivo.
4. Ottieni immediatamente 1 pesca e 1 fragola. Hai 1 spazio magazzino aggiuntivo.
5. Puoi vendere arance e mirtili al prezzo di vendita +1 livello. Hai 1 spazio magazzino aggiuntivo.
6. Puoi vendere limoni e fragole al prezzo di vendita +1 livello. Hai 1 spazio magazzino aggiuntivo.
7. Puoi vendere mele e pesche al prezzo di vendita +1 livello. Hai 1 spazio magazzino aggiuntivo.
8. Puoi vendere la frutta (ma non le marmellate) al prezzo di vendita +1 livello. Hai 1 spazio magazzino aggiuntivo.
9. Ottieni 1 arancia aggiuntiva quando raccogli arance e 1 limone aggiuntivo quando raccogli limoni. Hai 1 spazio magazzino aggiuntivo.
10. Ottieni immediatamente 3 Pesticidi o 3 Fertilizzanti. Alla fine della partita ottieni \$4 per ogni coppia formata da 1 Fertilizzante e 1 Pesticida.
11. Possiedi 1 apprendista che puoi usare dopo i tuoi lavoratori/contadini ogni stagione.
12. Puoi usare lavoratori come contadini quando compi l'azione Frutteto. Durante la svendita di Natale puoi vendere frutti al prezzo di vendita + 2 livelli.
13. Dopo aver prodotto una marmellata puoi usare immediatamente la tua pedina disponibile seguente (max 1 piazzamento aggiuntivo per turno). Durante la svendita di Natale puoi vendere marmellate al prezzo di vendita +2 livelli.
14. Produci marmellate di limoni/arance usando rispettivamente solo 1 limone/arancia.
15. Puoi usare 2 frutti qualsiasi per produrre 1 marmellata di 1 dei tipi di frutta utilizzati. Max 1 per turno.
16. Non paghi mai più di \$2 per gli spazi azione del Negozio del

Paese, anche se avresti dovuto.

17. Ottieni immediatamente 1 pesca e 2 mele. Hai 2 spazi magazzino aggiuntivi.
18. Ottieni immediatamente 3 frutti qualsiasi. Hai 1 spazio magazzino aggiuntivo.
19. Ottieni immediatamente 2 limoni e 2 arance. Hai 2 spazi magazzino aggiuntivi.
20. Ottieni immediatamente 2 frutti qualsiasi e svolgi immediatamente un'azione di vendita.
21. Su questa tessera è presente uno spazio azione, utilizzabile solo da te, per vendere 3 volte.
22. Alla fine della partita ricevi \$1/3/6/10/15/25 se hai almeno 1/2/3/4/5/6 tipi diversi di frutta nel tuo magazzino.
23. Puoi vendere immediatamente fino a 5 volte.
24. Durante la svendita di Natale ottieni \$1/3/6/10/15/25 se vendi 1/2/3/4/5/6 volte. Hai 2 spazi magazzino aggiuntivi.
25. Ottieni immediatamente 3 Pesticidi e 3 Fertilizzanti. Hai 1 spazio magazzino aggiuntivo.
26. Quando effettui un'azione Frutteto, ottieni 1 frutto aggiuntivo dello stesso tipo di 1 di quelli raccolti. Alla fine della partita, ottieni \$1 per ogni frutto rimasto nel tuo magazzino.
27. Piazza immediatamente le tue due pedine disponibili seguenti. Alla fine della partita ottieni \$2 per ogni lavoratore/contadino presenti sulla carta che ti è rimasta in mano.
28. Non paghi più i Fertilizzanti richiesti quando utilizzi un'azione Frutteto.
29. Puoi immediatamente produrre fino a 5 marmellate.
30. Quando produci marmellate puoi immediatamente venderle.
31. Su questa tessera è presente uno spazio azione, utilizzabile solo da te, per produrre fino a 4 marmellate.
32. Quando vendi marmellate puoi venderle al prezzo di vendita di 1 livello più alto.



SET DI ESPANSIONI

Queste espansioni sono state realizzate grazie ai sostenitori delle nostre campagne Kickstarter e Giochistarter. Sono disponibili come set di Espansioni in quantità limitata, chiedi al tuo negoziante di fiducia come ottenerle!

Espansione Ricompense (4 tessere)

Preparazione. Piazza queste tessere vicino al tabellone.

Regole. Il primo giocatore ad ottenere 3 tessere sviluppo dello stesso colore ottiene la tessera corrispondente. Nota: queste tessere non sono tessere sviluppo.

Effetti. Questi sono gli effetti delle tessere:

1. Ottieni 3 frutti qualsiasi quando prendi questa tessera. Hai spazi Magazzino aggiuntivi.
2. Quando raccogli frutti ne ottieni 1 addizionale del tipo di uno di quelli raccolti.
3. Quando vendi marmellate o frutti lo puoi fare come se il prezzo di vendita fosse di 1 livello superiore. Hai 2 spazi magazzino aggiuntivi.
4. Quando prendi questa tessera produci immediatamente 2 marmellate usando un totale di 3 frutti qualsiasi. Le marmellate devono essere dello stesso tipo di uno o due dei frutti utilizzati.

Espansione Risorse Iniziali (20 carte, dorso verde)

Preparazione. Se stai giocando con questa espansione, durante la preparazione non dare ad ogni giocatore i seguenti: 2 arance, 2 Fertilizzanti e 2 Pesticidi, \$10. Mescola le 20 carte Risorse Iniziale e distribuiscine 3 ad ogni giocatore.

Regole. Ogni giocatore sceglie una carta da tenere e dà le due carte rimanenti al giocatore alla sua sinistra, poi ogni giocatore sceglie un'altra carta e dà quella rimanente al giocatore alla sua sinistra. Ogni giocatore deve scegliere una delle 3 carte che ha ottenuto, giocandola coperta di fronte a sé.

Ogni giocatore rivela la carta scelta e ne ottiene le risorse indicate (frutta, Pesticidi, Fertilizzanti e soldi).

La carta numero 9 ti fa ottenere una tessera sviluppo tra quelle disponibili sul tabellone.

Diverse carte hanno spazi magazzini: queste carte devono essere tenute di fronte al giocatore, mentre le altre carte, incluse quelle

che non sono state scelte, vanno scartate.

Nota: se stai giocando con l'espansione Poteri Personali e se è in gioco il potere "Ottieni una carta che non è stata scelta" (vedi in seguito), non scartare le carte che non sono state scelte. In questo caso, iniziando dal giocatore che ha giocato la carta col numero più basso (indicato sull'angolo in basso a sinistra della carta) e procedendo col giocatore col numero più basso seguente, ogni giocatore sceglie un Potere Personale.

Espansione Poteri Personali (7 carte, dorso rosa)

Preparazione. Mescola le 7 carte Poteri Personali e piazzane a faccia in su un numero pari al numero di giocatori + 1. *Per esempio, in una partita a 4 giocatori, piazza 5 carte.* Riponi le carte restanti nella scatola.

Regole. Se stai giocando con l'espansione Risorse Iniziali, iniziando dal giocatore che ha giocato la carta col numero più basso (indicato nell'angolo in basso a sinistra della carta) e procedendo con i giocatori che hanno giocato la carta più bassa seguente, ogni giocatore sceglie un Potere Personale e lo piazza di fronte a sé. Se non stai giocando con l'espansione Risorse Iniziali, determina casualmente l'ordine di gioco.

Scarta la carta rimanente.

Se il potere "Ottieni una carta che non è stata scelta" è in gioco, dopo che il suo proprietario ha scelto una carta Risorse Iniziali aggiuntiva, scarta le rimanenti carte Risorse Iniziali non utilizzate.

1. Possiedi un apprendista personale che puoi usare in ogni stagione (deve comunque essere utilizzato dopo i contadini e lavoratori delle tue carte).
2. Alla fine della stagione puoi comprare una tessera sviluppo tra quelle sul tabellone, pagandone il costo (ma non quello sullo spazio azione). Se stai comprando alla fine dell'estate, puoi prendere solamente una tessera sviluppo di livello 1 di quella stagione.
3. Ogni volta che produci marmellate puoi produrne 1 con 1 solo frutto.
4. Inizi la partita con 1 fragola e 1 mirtillo addizionali e con 2 spazi magazzino aggiuntivi. Una volta per stagione puoi usare un lavoratore come contadino, o un contadino come lavoratore.
5. Qualsiasi tua ricompensa in dollari ottenuta completando obiettivi viene raddoppiata.



6. Una volta per stagione puoi effettuare l'azione Frutteto senza pagare Fertilizzanti o Pesticidi.
7. Ottieni una carta Risorse Iniziali che non è stata scelta dai giocatori e ne ottieni le risorse (ed eventuali spazi magazzino).

Quando usi un potere che può essere utilizzato "una volta per stagione", ruota la carta di 90 gradi per indicare che non è più disponibile per la stagione in corso. Raddrizzala all'inizio della stagione seguente.

Expansione Obiettivi (3 tessere obiettivo)

Preparazione. Aggiungi queste tessere agli obiettivi del colore corrispondente.

Effetti. Questi sono gli effetti delle tessere:

13: possiedi 4 tipi diversi di marmellate nel tuo magazzino.

14: possiedi 8 marmellate (qualunque tipo) nel tuo magazzino.

15: possiedi almeno 1 tessera sviluppo di ogni colore.

Expansione Miti degli Anni '50 (4 tessere sviluppo)

Preparazione. Aggiungi queste tessere alle tessere sviluppo del livello corrispondente (controlla i dorsi).

Effetti. Questi sono gli effetti delle tessere:

1. Rock 'n' Roll: una volta per stagione puoi usare uno spazio azione occupato come se fosse libero.

2. Drive-in: una volta per stagione puoi scegliere una pedina di un avversario e piazzarla sulla tessera Drive-in. Quella pedina non è più disponibile per la stagione in corso e deve essere restituita all'inizio della seguente.

3. Corsa allo spazio: durante la partita puoi piazzare fino a 9 frutti e/o marmellate su (o vicino a!) questa tessera, dove non sono più disponibili per il resto della partita. Puoi farlo durante il tuo turno come azione gratuita, quante volte vuoi, prendendo gli elementi dal tuo magazzino. Alla fine della partita, ottieni \$ per i seguenti: il numero di frutti e/o marmellate sulla tessera, moltiplicato per il numero di frutti e/o marmellate DIVERSI sulla tessera.

4. UFO: durante la partita puoi pagare un Pesticida per usare un lavoratore come contadino, o un contadino come lavoratore.



RICONOSCIMENTI

Autori: Giovanni Fiore e Virginio Gigli
Grafica: Paula Simonetti e Michele Quondam
Collaboratori: Federico Sonzogni, Fabrizio Pedata, Alessandro delle Cese, Paula Simonetti
Project Manager: Michele Quondam

Un ringraziamento speciale ai partecipanti delle campagne che hanno reso possibile la realizzazione di questo gioco.

Grazie ai sostenitori della campagna Alan How, Patrick, Chris Sorch, Einheber Sanghyuk Kwon e Alessio Ricciardi.