

I giocatori possono trovare una panoramica dei beni della fattoria e dei costi degli ampliamenti nell'angolo in alto a destra della loro fattoria.



Costi degli ampliamenti e panoramica dei beni della fattoria.

Alla fine di questa fase ogni giocatore pesca delle carte fino a raggiungere il limite della propria mano. Ogni giocatore inizia il gioco con un limite di 3 carte. Questo limite è indicato su ogni plancia giocatore.

Ogni ampliamento della fattoria (oltre ad alcuni assistenti) incrementa il limite di mano.



Questo giocatore ha un limite di mano di 4 carte (A).

Attenzione: il limite di mano è in effetto solo in questo momento specifico. Durante il resto del round un giocatore può avere più carte in mano di quanto concesso dal suo limite. Se un giocatore deve scartare carte in eccesso, può scegliere quali carte scartare per rientrare nel suo limite di mano.

2. OTTENERE RENDITE



Ogni giocatore riceve le sue rendite dalla riserva.

All'inizio della partita nessun giocatore possiede una rendita regolare. Alcuni segnalini commercianti e ampliamenti della fattoria forniscono rendite. Le rendite possono essere argento, merci da raccolto, maiali o merci di scambio.



Questo giocatore ha una rendita di 4 argento (A) e 1 merce di scambio (B). Il giocatore piazza l'argento nella sua riserva vicino alla fattoria e 1 indicatore giocatore come merce di scambio nello spazio centrale per le merci di scambio nella sua fattoria.

3. CRESCITA SUI CAMPI E NASCITA DI MAIALI



Ogni giocatore riceve nuovi merci da raccolto sui campi e prole dei suoi maiali.

1 merce da raccolto è piazzata su ciascun campo vuoto. Per indicarlo, ciascun giocatore prende uno dei suoi indicatori dalla riserva e lo piazza sugli spazi dei campi vuoti sulla sua fattoria.