Reykholt

Regolamento

Ortaggi e Turismo in Islanda!
Un gioco da 1 a 4 giocatori di
Uwe Rosenberg

! Lukas Siegmon

RAVEN DISTRIBUTION

FROSTED GAMES

Introduzione

In Islanda si possono scalare vulcani, ammirare aurore boreali, contare pecore e mangiare i deliziosi pomodori locali. Grazie all'utilizzo dell'energia geotermica, quest'isola è un paradiso per le verdure.
I giocatori interpretano il ruolo di contadini che vogliono guadagnarsi da vivere nella bellissima Islanda, dove le meraviglie naturali attirano molti turisti, intenzionati anche ad assaporare i rinomati ortaggi coltivati all'interno delle serre. La grande richiesta di queste prelibatezze aumenta la competizione tra i contadini, il cui unico obiettivo diventa quello di riuscire a coltivare le migliori verdure che si possano trovare!

Componenti di Gioco

1 Plancia di gioco a due facce,
con spazi azione e Tracciato del Turismo

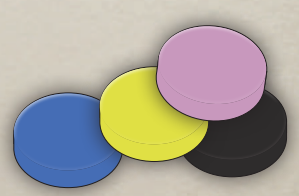
Fronte:
3 o 4 giocatori

Retro:
1 o 2 giocatori

1 Tessera di Copertura *per le partite a 3 giocatori*

4 Responsabili
(nei 4 colori dei giocatori)

5 Cassette *per i Beni*



12 Lavoratori
(3 dischi per ciascuno dei 4 colori dei giocatori: blu, giallo, nero e rosa)

1 foglio di adesivi
per i dischi Lavoratori

1 carta Primo Giocatore

4 carte Riepilogative
(nei 4 colori dei giocatori)

23 carte Serra

8 Tessere del Round

40 Tessere Beni
da 3 Beni

160 Beni *in legno:*
40 Pomodori rossi
36 Lattughe verdi
32 Funghi marroni
28 Cavolfiori bianchi
24 Carote arancioni

36 Carte Servizi,
che comprendono 5 set dalla A alla E

34 carte per la Modalità Storia, *che comprendono 5 carte Scenario, 13 carte Evento e 16 nuove carte Servizi*

Nota: *Questa preparazione è intesa per partite da 2 a 4 giocatori. Le modifiche per la Modalità Solitario e per la Modalità Storia sono spiegate in dettaglio a pag. 11.*

Preparazione del gioco

1. Per preparare l'area di gioco, mettete la plancia al centro del tavolo, usando il lato corrispondente al numero di giocatori. In una partita a 2 giocatori, mettete la Tessera di Copertura con il retro visibile vicino alla plancia di gioco. In una partita a 3 giocatori, mettete invece questa Tessera di Copertura sulla plancia di gioco, in modo da coprirne la prima fila di spazi azione. In una partita a 4 giocatori, non è necessario usare la Tessera di Copertura.

... in una partita a 3 giocatori deve coprire la prima fila sulla plancia di gioco.

... in una partita a 2 giocatori va posizionata con il retro visibile vicino alla plancia di gioco.

2. Prendete le 23 carte Serra e per prima cosa rimuovete tutte le carte che superano il numero di giocatori presenti (in una partita a 2 giocatori, rimuovete tutte le carte con le icone e). Rimettete nella scatola tutte le carte non utilizzate, non vi serviranno in questa partita. Ora mettete in ordine le carte a seconda del numero di appezzamenti sul retro e formate una pila per ogni numero. Prendete poi la carta Serra con il simbolo e mettetela da parte. Mescolate le altre carte Serra con il simbolo sul retro e piazzatene la pila a faccia in giù come pila di Serre aggiuntiva. Poi, mettete in cima a quest'ultima pila (a faccia in giù) la carta che avevate messo da parte. Questa sarà la pila delle "Serre Casuali".

3. Prendete le carte Servizi e scegliete quale set volete usare per questa partita.

ATTENZIONE:
Il set E viene usato solo in partite a due giocatori.

Mescolate quindi le carte del set scelto e rivelatene 5, mettendole vicino alla plancia di gioco. Rimettete nella scatola gli altri set di carte Servizi e le carte inutilizzate di questo set.

Consiglio: Per la prima partita, usate le carte del set A.

4. Prendete 7 Tessere del Round e mettetele in ordine crescente nel relativo spazio (sulla plancia di gioco oppure sulla Tessera di Copertura capovolta, nelle partite a 2 giocatori). La Tessera del Round numero 8 è utilizzata solo nella Modalità Storia.

5. Mettete i Beni nelle relative Cassette e teneteli a portata di mano dei giocatori: questa è la Riserva. Tenete a portata di mano anche le tessere Beni.

6. Impilate – dal basso verso l'alto – 1 fungo, 1 lattuga e 1 Pomodoro e metteteli vicino alle carte Servizi rivelate.

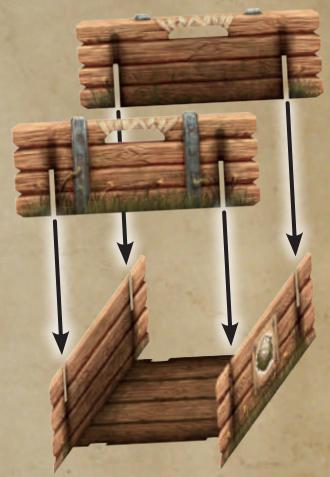
7. Ogni giocatore sceglie un colore e prende: 3 Lavoratori, 1 Responsabile e la relativa carta Riepilogativa. I segnalini non utilizzati vanno rimessi nella scatola.

8. Il giocatore che ha comprato dei pomodori più di recente è il primo giocatore e riceve la carta Primo Giocatore. Poi, partendo da quel giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore mette il proprio Responsabile sullo spazio iniziale del Tracciato del Turismo.

Il Tracciato del Turismo

Prima di iniziare!

Attaccate gli adesivi dei Lavoratori sui dischi di legno – gli adesivi blu sui dischi blu, quelli gialli sui dischi gialli, e così via.



Assemblate le Cassette dei Beni.

Panoramica di Gioco

Le seguenti regole sono per partite da 2 a 4 giocatori. Le modifiche per la Modalità Solitario e la Modalità Storia sono spiegate in dettaglio da pag.11 in poi.

Reykholt si svolge in 7 round. Ogni round è diviso in 4 Fasi:

- Nella **Fase Lavoro**, i vostri Lavoratori svolgeranno le azioni
- Nella **Fase Raccolto**, raccoglierete Beni dalle vostre Serre
- Nella **Fase Turismo**, avanzerete sul Tracciato del Turismo con il vostro Responsabile
- Nella **Fase Rientro**, recupererete i vostri Lavoratori dalla plancia principale

Sulla plancia principale sono presenti gli spazi azione e, intorno ad essi, il Tracciato del Turismo, formato da singoli tavoli (e piatti).

(Potete trovare i dettagli sugli spazi azione a pagina 9.)

1 – Fase Lavoro

Ogni round inizia con la Fase Lavoro.
In ordine di turno, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore piazza 1 dei propri 3 Lavoratori in uno spazio azione libero e risolve immediatamente l'azione corrispondente. Si continua così finché i giocatori non hanno piazzato tutti i loro Lavoratori.

Cosa tenere a mente quando si svolgono azioni:

- Uno spazio libero è uno spazio non occupato da altri Lavoratori.
- In generale, potete piazzare il vostro Lavoratore su uno spazio azione solo se potete svolgere l'azione di tale spazio. Alcuni spazi azione indicano più di 1 azione.
  Potete scegliere uno spazio azione di questo tipo anche se potete svolgere solo una delle azioni.
  Tuttavia, dovete svolgere tutte le azioni di uno spazio che avete la possibilità di fare.

Di seguito, un elenco dei termini di gioco frequenti:

Riserva - La Riserva generale è illimitata. Se dovesse esaurirsi, usate le tessere Beni. All'inizio della partita, la Riserva contiene tutti i Beni del gioco (vedi Passaggio 5 della Preparazione).

Scorta - La vostra "Scorta" sono tutti gli ortaggi – i Beni – che avete ottenuto o raccolto. Potete scartare/pagare solo usando i Beni dalla vostra Scorta.

Seminare - Per seminare prendete 1 Bene dalla vostra Scorta e piazzatelo in un appezzamento di una delle vostre Serre **totalmente** vuota. Ogni Serra ha diversi appezzamenti, e le Serre di grandezze differenti hanno caratteristiche diverse tra loro. Le piccole Cassette sulle Serre indicano quali ortaggi possono essere seminati. Una volta che avete seminato in una Serra, riempite tutti gli appezzamenti vuoti con il Bene che avete seminato. Prendete tali Beni dalla Riserva. In generale, ogni spazio azione specifica quante volte potete seminare. Leggete le carte con attenzione, perché nel gioco è presente una frase speciale: "Semina almeno X volte." Questa azione significa che potete seminare tante volte quanti sono i Beni e le Serre vuote che possedete, o semplicemente quante volte volete. Tuttavia dovete soddisfare il minimo richiesto, altrimenti non potete svolgere l'azione.

Esempio: Semina almeno 2 volte. Potete seminare anche 3, 4 o più volte se avete abbastanza Beni e Serre vuote. Ma dovete poterlo fare almeno 2 volte se volete svolgere questa azione.

Raccolto - Per eseguire il Raccolto, prendete 1 Bene da 1 delle vostre Serre e aggiungetelo alla vostra Scorta. Se un azione vi permette di eseguire il Raccolto più di una volta, dovete prendere Beni da Serre diverse. Potete raccogliere 1 solo Bene da una Serra per ogni azione, a meno che l'azione non specifichi altrimenti. Potete, tuttavia, raccogliere meno di quanto indicato.

ATTENZIONE! *Ci sono due differenti metodi per eseguire il Raccolto in Reykholt:*
1 - Eseguire il Raccolto un certo numero di volte tramite uno ***spazio azione*** *o una* ***carta Servizi.***
2 - Eseguire il Raccolto durante la ***Fase Raccolto****, come spiegato più avanti.*

Prendere una carta Servizi - Per prendere una carta Servizi, scegliete 1 delle carte disponibili per questa partita e mettetela davanti a voi. Quando lo fate, se sono ancora disponibili 3/2/1 carte Servizi, prendete anche il Bene in cima alla pila accanto a queste carte (quindi 1 Pomodoro/Lattuga/Fungo).

Esempio: Ci sono solo 3 carte Servizi disponibili. Dopo aver scelto una carta Servizi e averla messa davanti a voi, prendete anche il Bene in cima alla pila, in questo caso il Pomodoro.

Avanzare immediatamente - Per avanzare immediatamente, spostate il vostro Responsabile in avanti di 1 tavolo senza spendere i Beni necessari.

Esempio: *Scegliete lo spazio azione "Prendi 1 Pomodoro e semina 1 volta". Potete scegliere questo spazio anche se non potete seminare ma volete solo prendere un Pomodoro. Tuttavia, se potete seminare, dovete farlo oltre a prendere il Pomodoro.*

- Gli spazi azione sono divisi in colonne: Proprietà (la più a sinistra), Campi (la seconda da sinistra), Mercato (la seconda da destra) e Municipio (la più a destra).
- Nelle colonne Proprietà e Municipio, alcuni spazi azione sono contrassegnati da una bandierina. Ogni giocatore può piazzare un proprio Lavoratore solo su uno spazio azione con una bandierina in ogni colonna, ma può comunque usare gli altri spazi azione in entrambe le colonne.

2 – Fase Raccolto

Durante la Fase Raccolto, dovete fare il Raccolto una volta da ognuna delle vostre Serre che presentano Beni sui loro appezzamenti. Se una Serra contiene Beni diversi a causa di una carta Servizi, scegliete voi cosa raccogliere.

3 – Fase Turismo

Durante la Fase Turismo non seguite l'ordine di turno – seguite invece l'ordine dei Responsabili sul Tracciato del Turismo. Il giocatore più avanti sul Tracciato gioca per primo, poi si procede a ritroso. Ogni giocatore deve terminare il proprio turno prima che quello seguente possa iniziare.

Durante il vostro turno, potete far avanzare il vostro Responsabile del numero di tavoli che volete o potete.

Per avanzare di un tavolo, scartate Beni dalla vostra Scorta rimettendoli nella Riserva, come indicato sul cartello del tavolo in cui state avanzando.

Esempio: per avanzare al tavolo successivo, dovete scartare 1 Pomodoro dalla vostra Scorta.

All'inizio della partita, il tavolo successivo costerà solo 1 Bene. Avanzando nella partita potrà costare 2, 3 o più Beni alla volta.

Se avanzate a un tavolo occupato da altri Responsabili, piazzate sempre il vostro Responsabile davanti agli altri, in testa al tavolo.

Esempio: *Ci sono già 2 Responsabili a questo tavolo. Li spostate leggermente indietro e piazzate il vostro davanti a loro.*

Premio

Il **Premio** è una caratteristica speciale della Fase Turismo. Mentre fate avanzare il vostro Responsabile, è obbligatorio che usufruiate del Premio **una volta per round**. Per usufruire del Premio, invece di scartare Beni per avanzare, prendete quegli stessi Beni dalla Riserva e metteteli nella vostra Scorta. Potete usare questa capacità prima o dopo aver fatto avanzare il Responsabile normalmente e potete usare i Beni appena ottenuti dal Premio per avanzare ancora. Potreste anche decidere di muovervi di un solo tavolo. In quel caso guadagnereste solo i Beni necessari per spostarvi al tavolo successivo senza scartare nulla.

Esempio: *Il vostro Responsabile si trova al tavolo con 1 piatto di Funghi. Avete 1 Cavolfiore e 2 Pomodori nella vostra Scorta. Per prima cosa scartate 1 Cavolfiore e avanzate di 1 tavolo.*
Poi, per il prossimo tavolo, prendete 1 Carota usando il Premio per avanzare. Infine, scartate 2 Pomodori per avanzare di un altro tavolo.

Tracciato del Turismo Continuo

Ci sono rarissimi casi in cui uno o più giocatori possono avere abbastanza Beni da superare anche l'ultimo tavolo da 6 piatti (quello con 6 piatti di Carote). In quel caso, per continuare a calcolare il punteggio, considerate 7 Beni (i 6 richiesti dal cartello precedente più 1 Bene richiesto dal cartello del tavolo in cui state avanzando), in questo caso Pomodori, come quantità da scartare per avanzare e ripartite dal primo tavolo da 1 piatto (quello del Pomodoro) all'inizio del Tracciato del Turismo. La medesima regola si utilizza anche sugli avanzamenti che richiedono 2 Beni e che saranno da considerare come 8 (6+2), quelli da 3 come 9 (6+3) e così via.

Requisiti	**Avete i Beni necessari nella vostra Scorta per avanzare.**	**Non avete i Beni necessari nella vostra Scorta per avanzare.**
Il Premio non è ancora stato usato in questo turno.	Potete scartare Beni dalla vostra Scorta o usufuire del Premio. Dovete effettuare almeno un movimento.	Dovete usare il Premio per avanzare.
Il Premio è già stato usato in questo turno.	Potete scartare Beni dalla vostra Scorta per avanzare oppure rimanere al vostro tavolo.	Rimanete al vostro tavolo.

4 – Fase Rientro

Tutti i giocatori recuperano i propri Lavoratori dalla plancia di gioco. Il primo giocatore scarta la Tessera del Round in cima e passa la carta Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra.

Fine della Partita e Vittoria

Una partita di Reykholt termina quando l'ultima Tessera del Round viene scartata durante la Fase Rientro.

Il giocatore, che con il proprio Responsabile, si trova più avanti sul Tracciato del Turismo è il vincitore.
In caso di pareggio, il giocatore che si trova davanti nel tavolo (cioè il giocatore che ha raggiunto il tavolo per ultimo) è il vincitore.

Cose da sapere sugli Spazi Azione

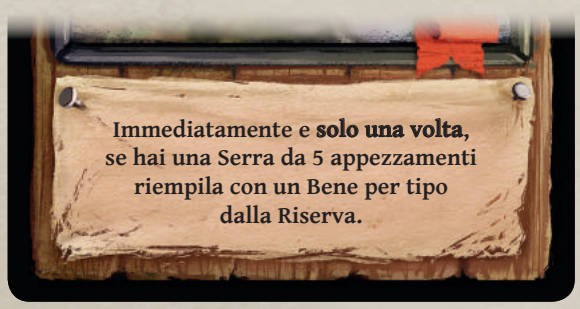
Ecco alcuni dettagli importanti riguardanti gli spazi azione in generale:

- Tutte le azioni vengono svolte immediatamente dopo averle scelte.
- La freccia sugli spazi azione significa che dovete scartare gli elementi di gioco richiesti prima della freccia per ottenere o svolgere ciò che è mostrato dopo di essa.
- La parola “oppure” sugli spazi azione indica esclusività. Dovete fare questo OPPURE quello, non entrambe le cose. Se le azioni vengono descritte in qualsiasi altro modo, non c’è un “ordine” in cui dovete svolgerle. Potete scegliere voi l’ordine.
- Se dovete scartare una Serra, questa viene rimessa nella relativa pila dalla quale potrà essere ottenuta nuovamente. Se dovessero esserci dei Beni sulla Serra da scartare, questi vengono rimessi nella Riserva.
- Gli spazi azione sono divisi in colonne (da sinistra a destra) e file (dall’alto verso il basso). Le 4 colonne sono: azioni Proprietà, azioni Campi, azioni Mercato e azioni Municipio. Questi termini sono importanti per molte carte Servizi. Alcune carte Servizi si riferiscono anche alle “file”.

Cose da sapere sulle carte Servizi

Ecco alcuni dettagli importanti riguardanti le carte Servizi in generale:

- Le carte Servizi forniscono effetti speciali permanenti o temporanei. Potete usarli subito quando acquisite la carta. Il testo della carta indica quando si svolgono gli effetti. Le carte Servizi con le parole “immediatamente e **solo una volta**” sono evidenziate in rosso, e potete prendere queste carte solo se potete usare l’effetto in quel momento. Dopo aver usato l’effetto, queste carte diventano inutili.



- In una partita a 3 o 4 giocatori, le carte Servizi possono essere condivise grazie allo spazio azione che permette di farlo. Se potete condividere una carta Servizi, dovete scegliere una carta Servizi davanti al giocatore alla vostra sinistra o alla vostra destra. Posizionate la carta in mezzo a voi due – da ora in poi la userete entrambi (e nessun altro giocatore puotrà condividerla)!

  Se scegliete di condividere una carta “immediatamente e solo una volta”, ottenete anche voi l’effetto “immediatamente e solo una volta”, dopodiché la carta diventa inutile.
- Le carte che possono essere usate “in qualsiasi momento” possono essere usate in una qualsiasi delle 4 Fasi, anche se non è il vostro turno.
- Alcune carte si attivano in Fasi specifiche, altre tramite azioni specifiche. Solo le azioni fornite dagli spazi azione contano come “tramite un’azione”, mentre altre carte Servizi potrebbero attivarsi quando viene menzionata una **Fase** specifica.
- Quando più giocatori possono fare qualcosa prima dell’inizio di una specifica **Fase**, seguite l’ordine di gioco.
- Quando una carta Servizi parla di Beni del “tipo più raro”, si riferisce al Bene indicato nella Cassetta dorata di una Serra. L’ordine generale di rarità, da comune a raro, è Pomodoro/Lattuga/Fungo/Cavolfiore/Carota.

Chiarimenti su specifiche carte Servizi

Le carte Servizi della Modalità Storia sono evidenziate in giallo.

A8	Anziano del Villaggio	Alla fine della Fase Turismo, se il vostro Responsabile si trova nello stesso tavolo di quello di un altro giocatore, contate il numero di piatti nel tavolo. Potete scartare una qualsiasi combinazione di Beni, pari a quel numero di piatti, per avanzare di un tavolo.	*Esempio: nel vostro tavolo ci sono 3 piatti, il che significa che potete scartare 3 Beni qualsiasi per avanzare di 1 tavolo. Potete quindi scegliere di scartare 2 Pomodori e 1 Lattuga e far avanzare il vostro Responsabile di 1 tavolo.*
B5	Semi di Carota	Immediatamente e **solo una volta**, riempi un appezzamento vuoto su ciascuna delle tue Serre con 1 Carota dalla Riserva.	Mettete 1 Carota anche in Serre che normalmente non potrebbero contenere Carote.
B11	Perito Agrario	Immediatamente e **solo una volta** riempite 1 appezzamento vuoto di ciascuna delle vostre Serre con 1 Bene dalla Riserva che possa essere seminato in quella Serra ma che non sia già presente.	*Esempio: in questa Serra è possibile seminare i Funghi come mostrato dalle cassette. Non essendoci Funghi all'interno della Serra, è possibile riempire un appezzamento anche se è già presente un altro tipo di ortaggio (in questo caso la Lattuga).*
B12	Commerciante	Immediatamente e solo una volta riempite 1 appezzamento vuoto di ciascuna delle vostre Serre con 1 Cavolfiore dalla Riserva.	Come spiegato per la carta Servizi "Semi di Carota", mettete un Cavolfiore anche in Serre che normalmente non potrebbero contenere Cavolfiori.
C12	Contadina	All'inizio della Fase Rientro, potete seminare almeno 1 volta ma considerate le vostre Serre come se avessero solo 3 appezzamenti.	Questa carta Servizi vale per tutte le Serre - cioè potete seminare un qualsiasi Bene in una qualsiasi Serra, ma dovete considerare tale Serra come se avesse solo 3 appezzamenti.
D11	Agente Immobiliare di Serre	Questa carta possiede 2 Serre da 2 appezzamenti ciascuna che possono essere seminate con un qualsiasi Bene come se fossero 2 Serre separate.	Queste Serre possono essere utilizzate un numero illimitato di volte.
E1	Ristorante al Completo	All'inizio della Fase Raccolto, se tutti gli spazi azione di una fila sono privi di Lavoratori, puoi prendere 1 Lattuga e 1 Carota.	Se c'è almeno 1 fila con queste caratteristiche, prendete la Lattuga e la Carota.
E2	Contratto di Locazione	Immediatamente e **solo una volta**, dai al tuo avversario 1 delle tue Serre per avanzare di un tavolo.	Se ci sono dei Beni su questa Serra regalata, rimangono sulla Serra e vengono regalati anch'essi!

Modalità Solitario

La Modalità Solitario segue le regole per 2 giocatori, con le seguenti modifiche:

Preparazione:

Oltre alla pila delle Serre casuali, piazzate 1/2/2/1 Serre di grandezza 3/4/5/6 rispettivamente.

Il giocatore poi, prenderà 6 Lavoratori (3 di un colore e 3 di un altro) e sceglierà un Responsabile.

Piazzate 1 Lavoratore di un colore non scelto dal giocatore su ciascuno dei 2 spazi azione Proprietà contrassegnati da una bandierina. Questi spazi azione sono permanentemente inaccessibili per tutta la partita. Questi Lavoratori non possono essere rimossi in alcun modo.

Rivelate solo 3 carte Servizi dal set scelto e scartate tutte le altre. Riceverete il Bene in cima alla pila ogni volta che prendete una carta Servizi in gioco. Quindi, per la prima carta otterrete il Pomodoro, per la seconda la Lattuga e per l'ultima il Fungo.

Usate solo le Tessere del Round da 1 a 5.

Fase Lavoro:

All'inizio di ogni Fase Lavoro, pescate una Serra dalla pila delle Serre casuali. In aggiunta, prendete 1 Pomodoro. Questa azione non richiede l'utilizzo di un Lavoratore.

In ogni round, svolgete la Fase Lavoro con i 3 Lavoratori di colori diversi, alternandoli, iniziando dal primo colore che avete scelto. Questo significa che userete il primo colore tre volte (nei round 1, 3 e 5) e il secondo colore due volte (nel secondo e nel quarto round). I Lavoratori dell'altro colore bloccano gli spazi azione per il colore che state usando in quel momento.

Fase Rientro:

Durante la **Fase** Rientro del primo round, non recuperate nessun Lavoratore del primo colore utilizzato. I Lavoratori rimangono sugli spazi che occupano e li bloccano per il round successivo.

A partire dalla Fase Rientro del secondo round, recuperate sempre i Lavoratori del round precedente a quello attuale! I Lavoratori piazzati in quel round rimangono sulla plancia.

La partita termina dopo il quinto round.

Obiettivo della Modalità Solitario:

Nella Modalità Solitario, lo scopo è raggiungere il primo tavolo con 5 piatti (il tavolo con 5 piatti di Pomodori), ma potete anche provare a superare il vostro miglior punteggio cercando di avanzare ancora.

Per conteggiare il punteggio: per ogni tavolo raggiunto (dopo il tavolo con 5 piatti di Pomodori) ottenete 10 punti. Per ogni Bene che avevate per il prossimo tavolo (ma di cui non potevate pagare il costo intero) ottenete 1 punto, fino a un massimo di 9 punti, nel caso abbiate abbastanza beni per ripartire con il primo tavolo del Tracciato del Turismo, come spiegato a pagina 8.

Esempio: *Raggiungete il tavolo con 5 funghi e avete ancora 2 cavolfiori nella vostra Scorta. Per questo, ottenete 22 punti.*

Variante: *Una volta sola durante la partita, potete scegliere e piazzare uno dei vostri Lavoratori su uno spazio azione bloccato. (La difficoltà di questa variante è il tempismo – quando conviene farlo?)*

Modalità Storia

La Storia

Benvenuti in Islanda! Avete deciso di lasciarvi alle spalle la vostra vecchia vita – di "ricominciare da capo", come si suol dire. Dite addio all'inquinamento acustico della Grande Città, alla vita frenetica, al nervosismo. La vita da contadino di ortaggi a Reykholt sembra un perfetto idillio di relax – almeno finché non incontrate Enya Göransdottir. Enya è responsabile del turismo in questo pittoresco paesino, ed è il vostro contatto principale a Reykholt. È così gentile da darvi qualche consiglio utile fin dall'inizio:

"Ogni ortaggio che coltiviamo qui è prezioso. Ma i turisti sono particolarmente attratti dai nostri Pomodori islandesi. Infatti li troverete ovunque, anche come ornamento per cocktail. Ma devo ammettere che il nostro ultimo raccolto non è andato come ci si aspettava. Ci farebbe comodo un po' di aiuto. Volete unirvi a noi?"

La Modalità Storia è un modo completamente nuovo di giocare a Reykholt. Interpreterete i nuovi arrivati nella lontana Islanda e tenterete di guadagnarvi da vivere! La Modalità Storia può essere giocata con un numero qualsiasi di giocatori. Per questa modalità, abbiamo inserito un mazzo di carte speciali nella scatola! Contiene:

5 carte Scenario

13 carte Evento

16 nuove carte Servizi

Queste nuove carte Servizi possono anche essere usate in una partita normale senza la Modalità Storia.

Aggiungetele semplicemente ai relativi set, se volete.
La Modalità Storia segue le regole del gioco base, con le seguenti modifiche:

Preparazione:

La preparazione per la Modalità Storia è quasi uguale alla preparazione normale. Tuttavia verrà modificato il passaggio 4:

4. Scegliete uno Scenario. Consigliamo di giocare gli scenari in ordine, ma possono essere giocati in qualsiasi modo preferiate. Preparate la partita come indicato sulla carta Scenario scelta. Il numero di Round di gioco è indicato sulla carta Scenario stessa. Inoltre, aggiungete questo passaggio alla fine della preparazione:

9. Mescolate le carte Evento e formate una pila a faccia in giù vicino alla plancia principale.

Fase Lavoro:

All'inizio di ogni Fase Lavoro il primo giocatore pesca la prima carta Evento del mazzo e tutti i giocatori ne svolgono l'effetto. Non ci sono altre modifiche alla Fase Lavoro.

Fine della Partita e Vincitore:

La carta Scenario corrente, indicherà quando finirà la partita e come sarà determinata la vittoria.

Edizione italiana: **Raven Distribution srl 2018**
Traduzione: Ginevra Pavone
Supervisione ed Editing: Enrico Emiliani
Impaginazione: Dario Lazzari
Direttore Responsabile: Roberto Petrillo

*Si ringrazia calorosamente l'amico **Enrico Guardigli** dell'Azienda Agricola **Cuorinterra** per il prezioso aiuto nel corretto utilizzo della terminologia del settore agrario.*

Designer: Uwe Rosenberg
Illustrazioni: Lukas Siegmon
Grafica: atelier198
Sviluppo, Regolamento ed Editing: Matthias Nagy & Benjamin Schönheiter
Modalità Storia e Ringraziamento Speciale: Lars Frauenrath

© 2018 Frosted Games
Matthias Nagy
Sieglindestr. 7
12159 Berlino,
Germania

www.FROSTEDGAMES.de
@FrostedGames