
CHIH-FAN CHEN
HARVEST ISLAND
A FRUIT GROWER
REGLAS DE JUEGO
RÈGLES DU JEU
REGRAS DO JOGO
REGOLE DEL GIOCO

Contenido del juego
Componentes do Jogo



1 Tablero de Estaciones
1 Tableau des Saisons
1 Tabuleiro das Estações
1 Tabellone Stagioni



12 Medallas de Animales de Recolecta
12 Médaillons d'Animaux
12 Medalhas de Animais das Colheitas
12 Medaglie Animali da Raccolta

Contenu du jeu
Contenuto



12 Cartas Fertilizante
12 Cartes Engrais
12 Cartas Fertilizante
12 Carte Concime



12 Marcadores de Recolecta
12 Marqueurs de Récolte
12 Marcadores de Colheita
12 Marcatori per la Raccolta



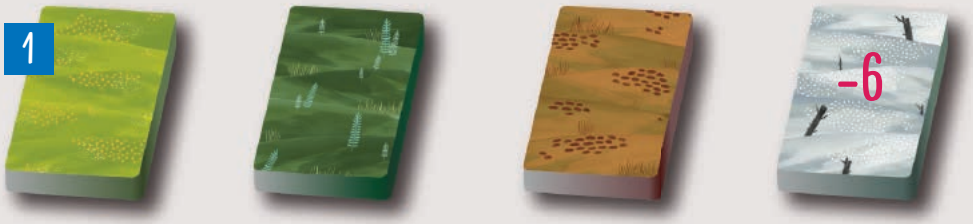
12 Cartas de Terreno (4 Llanuras, 4 Colinas y 4 Montañas)
12 Cartes Champs (4 Plaines, 4 Collines et 4 Montagnes)
12 Cartas Terreno (4 Planícies, 4 Colinas e 4 Montanhas)
12 Carte Terreno (4 Pianure, 4 Colline e 4 Montagne)



135 Cartas (110 Cartas de Fruta y 25 Cartas de Clima)
135 Cartes (110 Fruits et 25 Météo)
135 Cartas (110 Cartas de Frutas e 25 Cartas de Tempo)
135 Carte (110 Carte della Frutta e 25 Carte Meteo)

Ejemplo de juego con 4 jugadores
Exemple d'une partie à 4 joueurs
Exemplo de um jogo entre 4 jogadores
Esempio di gioco con 4 giocatori





Pila de cartas para cada estación.
Composition de la pile de cartes pour chaque saison.
Monte de cartas para cada Estação.
Mazzo di carte per ciascuna delle Stagioni.







REGLAS DEL JUEGO

Descripción general del juego

En la intersección del noreste y del sureste de Asia, existe una misteriosa e insólita isla llamada Formosa. A lo largo de este maravilloso paisaje, hay montañas, llanuras y colinas de todas las formas y tamaños en un ambiente subtropical especialmente óptimo para el cultivo de frutas. De hecho, en esta isla las frutas están disponibles para su recolecta en todas las estaciones y con el cultivo adecuado, se pueden producir deliciosas cosechas durante todo el año. En **Harvest Island**, los jugadores asumen el papel de agricultores, sembrando semillas en diferentes tipos de campos con diversas condiciones climáticas, con el objetivo de maximizar sus cosechas. Utilizando los conocimientos adquiridos de la previsión meteorológica, los jugadores deben recolectar sus cosechas en el momento adecuado para convertirse en el mejor agricultor que la tierra haya visto jamás.

Configuración del juego

1 Separa las Cartas de Fruta y las Cartas de Clima en 4 pilas de estaciones diferentes (Primavera, Verano, Otoño e Invierno) como indica el color en la parte posterior de las cartas. Baraja cada montón de estaciones con las Cartas de Fruta y las Cartas de Clima combinadas, descarta al azar un número de cartas de cada montón dependiendo del número de jugadores según se muestra en la tabla. Pon las cartas descartadas en la caja de juego sin mirarlas. No se usarán en esta partida.

Número de jugadores	2 Jugadores	3 Jugadores	4 Jugadores
Número de Cartas de Verano descartadas	6	0	0
Número de Cartas de Otoño descartadas	6	6	0
Número de Cartas de Invierno descartadas	6	6	6

2 Coloca el Tablero de Estaciones en el medio de la mesa como se muestra en el esquema de la página 2/3.

2-1 Coloca todas las Cartas Fertilizantes en el Área de Fertilización.

2-2 Coloca todos los Marcadores de Recolecta en la parte de abajo a la izquierda del tablero de juego. Deja a un lado todas las Medallas de Animales de Recolecta por ahora.

2-3 Roba 2 cartas de la pila de Estación de Primavera y colócalas boca arriba en el Área de Suministro. Haz lo mismo en Área de Almacenamiento, pero con 3 cartas. Si se roba alguna Carta de Clima, se deja a un lado de momento y se continúa robando hasta que las dos áreas tienen el número necesario de cartas.

3 Cada jugador roba 4 cartas de la pila de Estación de Primavera para formar su mano de apertura. Si se roba alguna Carta de Clima, se deja a un lado de momento y se continúa robando hasta que cada jugador tiene 4 Cartas de Fruta de Primavera en su mano de apertura. Si has robado Cartas de Clima, mézclalas con el resto de montón de Estación de Primavera.

4 Cada jugador coge 3 Cartas de Terreno de diferentes tipos (1 Llanura, 1 Colina y una Montaña) y se las coloca delante.

Comienza el jugador que haya comido uvas más recientemente (la fruta favorita del diseñador). Utiliza cualquier método aleatorio para determinar quien comienza la partida, si nadie ha comido uvas hace poco.

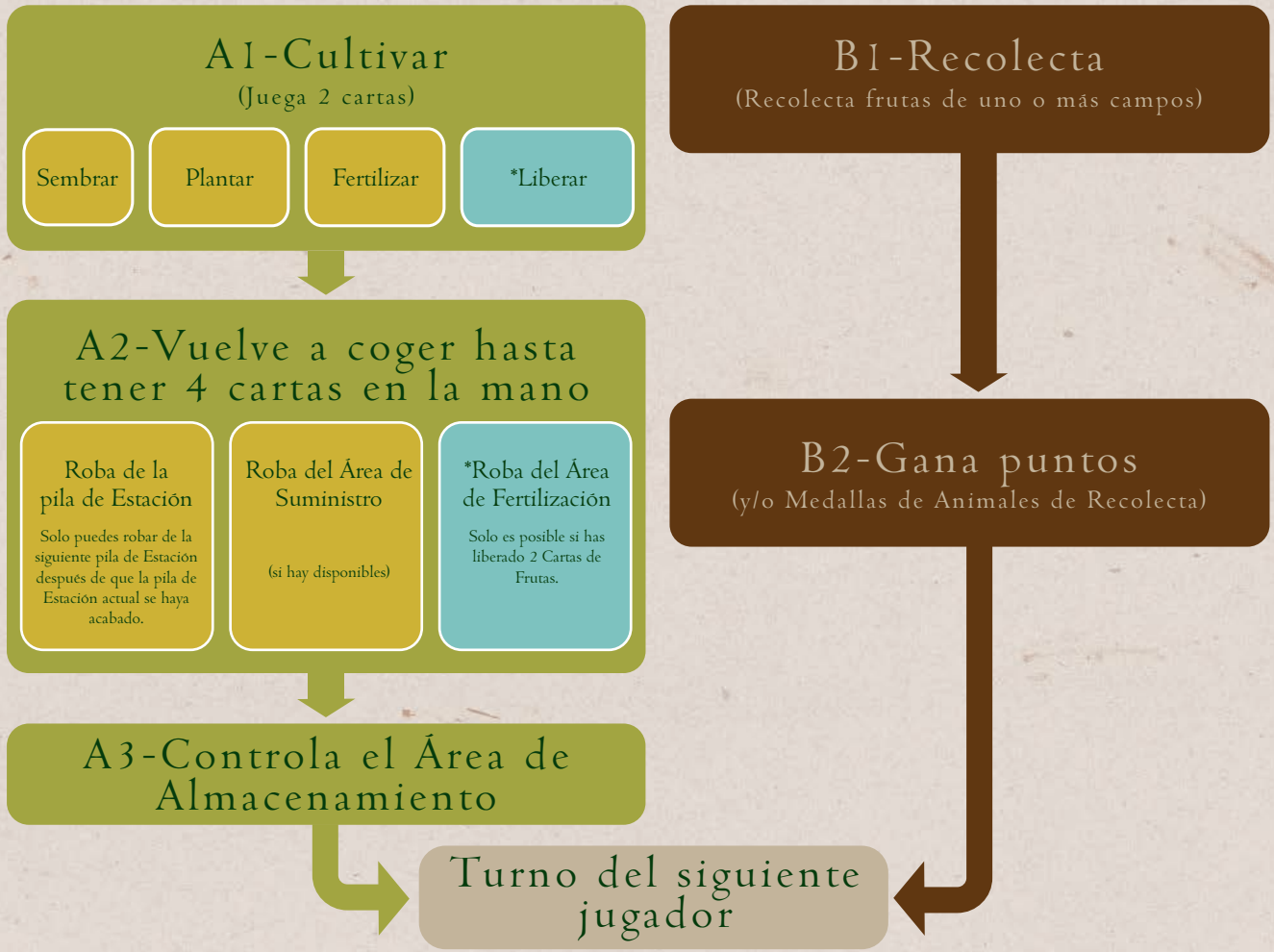
Desarrollo del juego

Comienza el primer jugador y, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador en su turno debe realizar UNA de las siguientes acciones:

A **Cultivar** (Juega 2 cartas y vuelve a coger hasta tener 4 en la mano.)

B **Recolectar** (Recolecta frutas de uno o más campos.)

Los jugadores irán efectuando acciones hasta el final del juego.



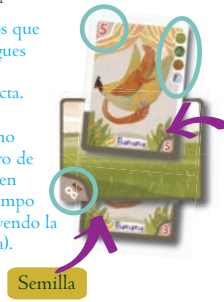
A1- Cultivar

Dependiendo del tipo de cartas que hayas jugado, es posible realizar las siguientes acciones:

Sembrar

Siembra una «semilla» colocando 1 Carta de Fruta de la mano debajo de cualquier Carta de Terreno que tengas enfrente y que no contenga ya una semilla.

(Cada Carta de Terreno sólo puede tener la semilla de 1 fruta a la vez. No se puede «volver a sembrar» el campo sin haberlo recolectado antes.)



Plantar

Planta una fruta colocando 1 Carta de Fruta en cualquier Carta de Terreno que tengas en frente y que coincida con la semilla de ese campo. No se puede plantar en un campo sin una semilla.

Coloca siempre la carta recién jugada encima de cualquier Carta de Fruta existente en ese campo, mostrando el número de la esquina para saber cuántos puntos ganarás cuando recolectes.

Fertilizar

Fertiliza un campo colocando 1 Carta Fertilizante en cualquier Carta de Terreno que contenga una semilla (ver la página 7 para aprender cómo obtener una Carta Fertilizante).



Nota:
El tipo de semilla bajo ese campo no importa, pero recuerda que un campo sin una semilla no puede ser fertilizado.
Durante B. Recolecta cada Carta Fertilizante cuenta como 2 cartas para sumar puntos.

Liberar



Libera una fruta colocando 1 Carta de Fruta en el Área de Almacenamiento.

(No se puede colocar una Carta Fertilizante)



Área de Almacenamiento



Cada campo puede contener un número de cartas hasta la capacidad máxima indicada en la Carta de Terreno (3 para montañas, 5 para colinas e ilimitado para llanuras). Cada Carta de Fruta, sin contar la que se usa como semilla, y la Carta Fertilizante cuentan como 1 para este límite. Una vez que se ha alcanzado ese número, no se pueden añadir nuevas cartas en ese campo.



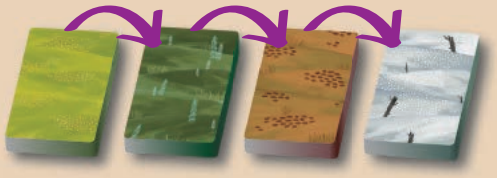
Límite de 3 cartas alcanzadas. Ya no se puede plantar o fertilizar.

A2-Roba 2 Cartas

Una vez que hayas jugado 2 cartas de tu mano, completa de nuevo hasta 4 cartas en tu mano robando una carta 1 del montón de estación actual o 2 del Área de Suministro.



Nota: Siempre debes robar las Cartas de Fruta en orden (Primavera > Verano > Otoño > Invierno). Sólo cuando el montón de la estación anterior se haya acabado, podrás sacar de la siguiente montón de estación.



Nota: Si se roban Cartas de Clima, se ponen inmediatamente boca arriba en el Área de Clima del Tablero de Estaciones y se coge otra carta. (Vea la página 9/10 para información sobre Catástrofes Meteorológicas).

*Las Cartas de Clima permanecerán en el Área de Clima aunque cambie la estación.

Cartas Fertilizante

Si las dos cartas que has jugado en este turno se colocan en el Área de Almacenamiento (a través de la acción de Liberación), puedes elegir robar UNA carta del Área de Fertilización para completar tus cartas. Tu límite seguirá siendo 4, así que sólo puedes coger 1 Carta de Fruta y 1 Carta Fertilizante, no 2 Cartas de Fruta y 1 Carta Fertilizante.



A3-Controla el Área de Almacenamiento

1 Si hay 4 cartas o más en el Área de Almacenamiento después de haber completado de nuevo tus 4 cartas en la mano, 2 descarta todas las cartas del Área de Suministro y sustitúyelas por las cartas del Área de Almacenamiento. Coloca todas las cartas descartadas a un lado, formando un montón de descarte. Turno del siguiente jugador.

Salta este paso si hay menos de 4 cartas en el Área de Almacenamiento.



B1-Recolecta frutas de uno o más campos

Elige 1, 2, o todos los campos en frente de ti, 1 y coloca todas las Cartas de Fruta en estas Cartas de Terreno boca abajo en frente de ti como puntos. Las Cartas Fertilizante y las Cartas de Fruta usadas como semillas no dan puntos. 2 Devuelve las Cartas Fertilizante, si hay alguna, al Área de Fertilización en el tablero de juego, 3 y coloca las Cartas de Fruta usadas como semilla en el montón de descarte.

Nota: Puedes elegir recolectar de un campo que solo tengas una semilla. Esto te permitirá volver a sembrar la Carta de Terreno, aunque no conseguirás ningún punto.



(Ver el sistema de puntuación en la página siguiente)

B2-Ganar puntos y/o Medallas de Animales de Recolecta

Puedes conseguir Medallas de Animales de Recolecta si hay por lo menos 3 cartas (requisito mínimo) en tus campos. Para cada fruta diferente que hayas recolectado, añade el número total de Cartas de Fruta (sin contar la semilla) y las Cartas Fertilizantes (contando como 2 cartas cuando se recolecta). Si la suma es mayor que el número de la fruta con el Marcador de Recolecta, inmediatamente ganas una Medalla de Animal de Recolecta que colocarás en frente de ti (incluso aunque tengas que coger la medalla de otro jugador). Actualiza el Marcador de Recolecta a un nuevo punto en la fila de números donde el número es igual que la suma calculada.

Ejemplo:
Enrique 1 recolecta 4 Cartas de Fruta de Plátanos. 2 El Marcador de Recolecta de Plátanos está colocado en el punto «3» de la fila de números, 3 por tanto Enrique consigue la Medalla de Animal de Recolecta de Plátanos.
4 El marcador de Recolecta de Plátanos se mueve entonces al punto «4» de la fila de números para reflejar el cambio.



Mover el Marcador de Recolecta.
Este ejemplo muestra el Marcador de Recolecta que se mueve del punto «3» al punto «4». El requisito mínimo para ganar la medalla ahora es 5.

Una Carta de Terreno que se haya recolectado, quedará vacía y disponible para nuevas frutas. Turno del siguiente jugador.

! Catástrofe Climática

Las Cartas de Clima se dividen en 2 tipos: Sol Ardiente y Lluvia Torrencial. Cuando una Carta de Clima se añade al Área de Clima en el tablero de estaciones, se deben comprobar las siguientes condiciones:

- Si hay Sol Ardiente y Lluvia Torrencial, quita una carta de cada tipo y déjalas en el montón de descarte.



- Si hay 3 Cartas de Clima del mismo tipo (3 Sol Ardiente o 3 Lluvia Torrencial), inmediatamente ocurre una Catástrofe Climática y el juego se interrumpe.



Cuando ocurre una Catástrofe Climática

- Cada jugador resuelve la situación por separado. Cada jugador comprueba las Cartas de Terreno que tenga en frente y el campo con más cartas (sin contar la semilla) de los 3 sufrirá las consecuencias. Descarta la mitad de las cartas del campo, redondeando hacia abajo, dando prioridad a las Cartas de Fruta con los puntos más altos. No puedes descartar la Carta de la Fruta que se ha usado como semilla, ni las Cartas Fertilizantes. Después de que todos hayan resuelto la catástrofe, coloca todas las cartas del Área de Clima del Tablero de Estaciones en el montón de descarte y el juego se reanuda normalmente.
- Si el número de cartas que tienes que descartar es mayor que el número de Cartas de Fruta que tienes en ese campo, simplemente descarta todas las Cartas de Fruta de ese campo. Por ejemplo, si Enrique tiene 5 cartas en un campo (4 fertilizantes y 1 carta de fruta) cuando ocurre una Catástrofe Climática, tendría que descartar 2 cartas (5/2 = 2,5, redondeadas a 2). Como no puede descartar la semilla y los fertilizantes, sólo tiene que descartar la única Carta de Fruta.
- Si más de uno de tus campos están empatados con el mayor número de cartas, puedes elegir el campo en el que se producirá el evento.
- Las Cartas de Fruta que ya hayas recolectado no se verán afectadas por la Catástrofe Climática.
- La carta de la semilla bajo el campo y las Cartas Fertilizante no se retirarán debido a la Catástrofe Climática.



La carta de la semilla y la Carta Fertilizante bajo el terreno no se retirarán debido a la Catástrofe Climática.

Fin de la partida

Cuando el montón de cartas de Invierno se agota, el juego continúa hasta que sea el turno del primer jugador. De este modo, cada jugador tendrá el mismo número de turnos. El juego termina y el total de puntos de cada jugador se calcula de la siguiente manera:

- El número en la esquina superior izquierda de todas las Cartas de Fruta cosechadas.
- Cada Medalla de Animal de Recolecta vale 8 puntos.
- Cada carta (Carta de Fruta, excluyendo la semilla y Cartas Fertilizantes) que quede en las Cartas de Terreno vale 2 puntos.

El número en la esquina superior izquierda de todas las Cartas de Fruta cosechadas.







El jugador con el mayor número de puntos es el ganador.

RÈGLES DU JEU

Présentation du jeu

Quelque part entre l'Asie du Nord-Est et du Sud-Est se trouve une île mystérieuse et magnifique appelée Formosa. Elle est couverte de montagnes, de plaines et de collines de toutes formes et de toutes tailles. Il y règne un climat subtropical idéal pour la culture des fruits. Tellement idéal que les fruits peuvent être cueillis tout au long de l'année. Pour peu qu'ils cultivent leurs champs astucieusement, les cultivateurs sont assurés d'avoir de succulentes récoltes à chaque saison.
Dans **Harvest Island**, tous les joueurs sont des cultivateurs. Ils sèment des graines dans leurs différents champs – et sous différentes conditions météorologiques – dans le but d'obtenir les meilleures récoltes possibles. À l'aide de leurs connaissances de la météo, ils doivent cueillir leurs fruits au bon moment s'ils veulent devenir... le meilleur cultivateur que l'île ait jamais connu !

Avant de commencer

1 Sépare les cartes Fruits et les cartes Météo en 4 piles saisonnières différentes (printemps, été, automne et hiver) selon la couleur indiquée au dos des cartes. Mélange chaque pile saisonnière, avec les cartes Fruits et les cartes Météo mélangées les unes aux autres. Retire de chaque pile, au hasard et sans les regarder, le nombre de cartes en trop (par rapport au nombre de joueurs), tel qu'indiqué dans le tableau ci-contre. Remets les cartes retirées dans la boîte, sans les regarder. Ces cartes ne seront pas utilisées dans le jeu.

Nombre de joueurs	2 Joueurs	3 Joueurs	4 Joueurs
Nombre de cartes Été à retirer	6	0	0
Nombre de cartes Automne à retirer	6	6	0
Nombre de cartes Hiver à retirer	6	6	6

2 Place le Tableau des Saisons au milieu de la table comme indiqué dans l'exemple pages 2-3.

2-1 Place toutes les cartes Engrais dans la zone Engrais.

2-2 Place tous les marqueurs de Récolte dans la partie inférieure gauche du plateau de jeu. Place provisoirement tous les médaillons d'animaux sur un seul côté.

2-3 Tire 2 cartes de la pile Printemps et place-les, face visible, dans la zone Approvisionnement. Fais la même chose pour la Réserve, mais tire 3 cartes au lieu de 2. Si une carte Météo a été tirée, place-la provisoirement sur le côté et tire une nouvelle carte jusqu'à ce que le bon nombre de cartes se trouve dans les deux zones.

3 Chaque joueur tire 4 cartes de la pile Printemps et les garde dans sa main. Si des cartes Météo sont tirées, les joueurs les placent provisoirement sur le côté et tirent une nouvelle carte jusqu'à ce qu'ils aient tous 4 cartes Fruits de Printemps en main. Bats toutes les cartes Météo qui ont été tirées et replace-les dans la pile Printemps.

4 Chaque joueur prend 3 cartes Champs différentes (1 Plaine, 1 Colline et 1 Montagne) et les pose devant lui sur la table.

Le joueur qui a mangé le plus récemment du raisin (le fruit préféré du concepteur de ce jeu !) peut commencer. Si aucun joueur n'a jamais mangé de raisin, les joueurs choisissent n'importe quelle méthode de tirage au sort pour déterminer qui commence.

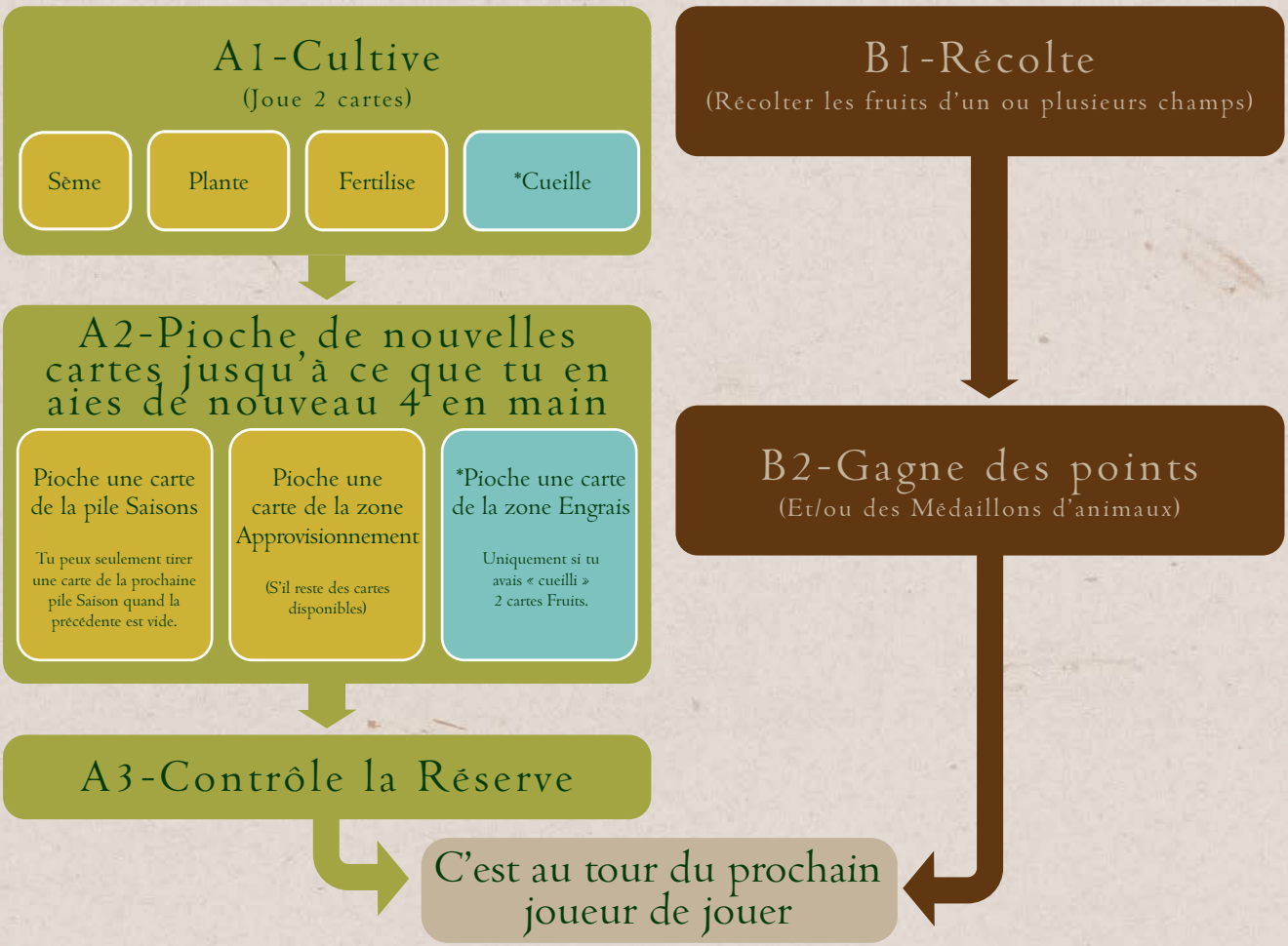
Déroulement du jeu

Le joueur qui a mangé des raisins en dernier (ou qui a été tiré au sort) commence. Les joueurs continuent ensuite à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre en faisant UNE des opérations suivantes :

A **Cultive** (Joue 2 cartes et pioche des cartes de manière à en avoir de nouveau 4 en main).

B **Récolte** (Récolte les fruits d'un ou plusieurs champs).

Les joueurs continuent de faire ces opérations jusqu'à la fin du jeu.

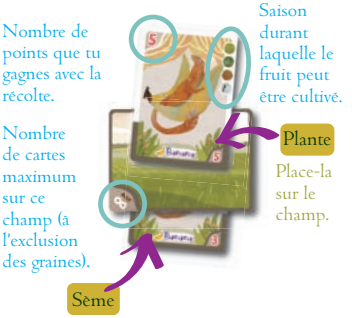


A1- Cultive En fonction du type de cartes que tu as jouées, les opérations suivantes sont possibles :

Sème

Sème une « graine » en glissant une carte Fruits de ta main sous une de tes cartes Champs sous laquelle il n'y a pas encore de carte Fruits.

(Il ne peut y avoir qu'une seule graine sous chaque carte Champs. Tu ne peux pas « ressemer » un champ qui n'a pas encore été récolté).



Plante

Plante une variété de fruit en posant 1 carte Fruits sur une de tes cartes Champs sous laquelle se trouve déjà une « graine » du même fruit. Tu n'as pas le droit de planter dans un champ qui ne contient aucune graine.

Pose ta nouvelle carte toujours au-dessus d'une carte Fruits déjà présente sur ce champ. Veille bien à ce que le nombre indiqué dans le coin reste visible, de manière à savoir combien de points tu gagneras au moment de la récolte.

Fertilise

Fertilise un champ en plaçant 1 carte Engrais sur une de tes cartes Champs sous laquelle se trouve une « graine » (voir page 14 pour apprendre comment obtenir une carte Engrais).



Remarque : la variété de graine que tu places sous ce champ n'a pas d'importance : ce qui compte, c'est qu'il y ait une graine car un champ sans graine ne peut pas être fertilisé ! Pendant la B. Récolte chaque carte Engrais compte comme 2 cartes dans le décompte des points.

Cueille



Cueille un fruit en plaçant 1 carte Fruits dans la Réserve.

(Tu n'as pas le droit de placer une carte Engrais à cet endroit.)



Réserve



Chaque champ peut contenir le nombre de cartes maximum indiqué sur la carte Champ (3 pour les montagnes, 5 pour les collines et un nombre illimité pour les plaines). Chaque carte Fruits, à l'exception de celle utilisée comme graine, et chaque carte Engrais, comptent comme 1. Dès que le nombre est atteint, aucune nouvelle carte ne peut plus être ajoutée sur ce champ.



La limite des 3 cartes est atteinte. Tu n'as plus le droit de planter ni de fertiliser.

A2-Tire 2 cartes

Une fois que tu as joué 2 cartes de ta main, reprends des cartes de manière à en avoir de nouveau 4 en main en piochant 1 carte à la fois 1 dans la pile Saison en cours ou 2 dans la zone Approvisionnement.

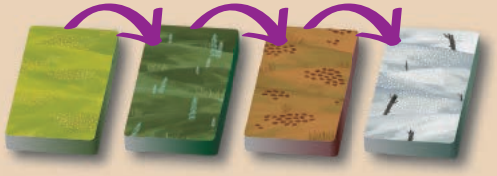
1



2



Remarque : les cartes Fruits doivent toujours être tirées dans le bon ordre (printemps > été > automne > hiver). Tu peux seulement tirer une carte d'une nouvelle pile Saison après que toutes les cartes de la saison précédente aient été jouées.





! Cartes Météo



Remarque : si tu as tiré une carte Météo, place-la immédiatement, face visible, dans la zone Météo et tire une nouvelle carte de la pile. (Voir pages 30/31 pour les cas d'alerte météo).

*Les cartes Météo restent placées dans la zone Météo, même pendant les changements de saison.

Carte Engrais

Si les deux cartes que tu as jouées pendant ton tour atterrissent dans la Réserve (via la Cueillette), tu peux choisir de tirer UNE carte de la zone Engrais pour avoir de nouveau 4 cartes en main. Le nombre limite de cartes que tu as le droit d'avoir en main reste 4, ce qui signifie que tu peux seulement tirer 1 carte Fruits et 1 carte Engrais, mais pas 2 cartes Fruits et 1 carte Engrais.



Cueille





Compte pour 2 cartes lors du calcul du nombre de cartes récoltées.

Les cartes Engrais peuvent seulement être utilisées sur les cartes Champs sous lesquelles se trouvent une graine. Pendant la B. Récolte , chaque carte Engrais compte pour 2 cartes dans le calcul des points pour les médaillons d'animaux (voir explication page 16).

A3-Contrôle la Réserve

1 S'il reste 4 cartes ou plus dans la Réserve après que tu aies de nouveau 4 cartes en main, 2 retire toutes les cartes présentes dans la zone Approvisionnement et remplace-les par les cartes de la Réserve. Place toutes les cartes retirées sur le côté en formant une pile. C'est maintenant au tour du joueur suivant de jouer.

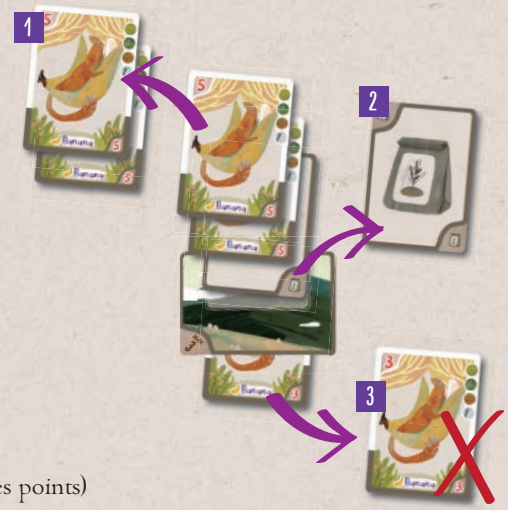
Saute cette étape s'il reste moins de 4 cartes dans la Réserve.



B1-Récolte les fruits d'un ou plusieurs champs

Choisis 1, 2, ou tous les champs devant toi, 1 et récupère toutes les cartes Fruits, devant toi en bas, conserve les face cachée, elles t'apporteront des points en fin de partie. Les cartes Engrais et les cartes Fruits utilisées comme graines ne sont pas comptabilisées. 2 Replace les cartes Engrais, s'il y en a, dans la zone Engrais sur le plateau de jeu, 3 et place les cartes Fruits que tu as utilisées comme graines sur la pile de cartes jouées.

Remarque : tu peux aussi récolter dans un champ où ne se trouve qu'une seule graine. Cela te permettra de semer à nouveau sur cette carte Champs, même si cette opération ne te fait gagner aucun point à ce stade du jeu.



(Voir page suivante pour le calcul des points)

B2-Gagner des points et/ou des Médaillons d'animaux

Tu peux avoir la chance de gagner des médaillons d'animaux s'il y a au moins 3 cartes (minimum obligatoire) placées sur tes champs. Pour chaque variété de fruit que tu as récolté, calcule le nombre total de cartes Fruits (à l'exception des graines) et de cartes Engrais (qui comptent pour 2 cartes lors de la récolte). Si le total est supérieur au nombre où est placé le marqueur des récoltes, tu reçois immédiatement le Médaillon d'animaux correspondant. Pose le médaillon devant toi sur la table (même si cela signifie que tu prends le médaillon d'un autre joueur). Place le marqueur des récoltes sur le nombre de points calculés.

Exemple:
Thomas 1 récolte 4 cartes Bananes.
2 Le marqueur Banane est actuellement placé sur la case "3" de la file des récoltes , 3 ce qui signifie que Thomas gagne le Médaillon d'animaux pour la récolte de bananes.
4 Le score de la récolte Bananes est maintenant placé sur 4.



Déplace le marqueur des récoltes.
Cet exemple te montre comment le score de la récolte passe de 3 à 4. Si tu veux gagner le médaillon, tu dois donc maintenant faire un score de 5.

Une carte Champs qui vient d'être récoltée est vide et donc disponible pour de nouvelles variétés de fruits.
C'est maintenant au prochain joueur de jouer.

! Alerte météo

Il y a 2 catégories d'alertes Météo : Soleil de plomb et Pluie torrentielle. À chaque fois qu'une carte Météo est placée dans la zone Météo du Tableau de jeu, les règles suivantes s'appliquent :

- Si cette zone contient à la fois des cartes Soleil de plomb et des cartes Pluie torrentielle, tu dois retirer 1 carte de chaque catégorie. Pose les cartes retirées sur la pile de cartes qui ont été jouées.



- Si cette zone contient 3 fois la même carte Météo (3 cartes Soleil de plomb ou 3 cartes Pluie torrentielle), une Alerte météo est immédiatement lancée et le jeu est interrompu.



En cas d'alerte météo

- Les joueurs vont résoudre leur situation séparément. Chaque joueur vérifie ses cartes Champs. Le champ avec le plus de cartes (sauf la graine) des 3 est celui qui subira les conséquences de l'alerte météo. Retire de ce champ la moitié des cartes (résultat arrondi au nombre entier inférieur). Les cartes Fruits avec les valeurs les plus élevées doivent être retirées en premier. Tu n'as pas le droit de retirer les cartes Fruits utilisées comme graines, ni aucune carte Engrais. Une fois que tous les joueurs ont subi la catastrophe, ils posent toutes les cartes de la zone Météo sur la pile des cartes jouées. Le jeu peut maintenant reprendre normalement.
- Si le nombre de cartes que tu dois retirer est supérieur au nombre de cartes Fruits qui sont placées sur ce champ, retire alors simplement toutes les cartes Fruits de ce champ. Par exemple : Thomas a 5 cartes sur un champ (4 cartes Engrais et 1 carte Fruits) pendant une Alerte météo. Il doit donc retirer 2 cartes (5 : 2 = 2,5, arrondi à 2). Comme il n'a pas le droit de retirer les cartes Engrais, il peut seulement retirer son unique carte Fruits.
- Si tu as le même nombre le plus élevé de cartes sur plusieurs champs, tu as le droit de choisir toi-même le champ sur lequel se produira l'Alerte météo.
- L'Alerte météo n'a aucune conséquence sur les cartes Fruits que tu as déjà récoltées.
- La carte graine placée sous le champ et les cartes Engrais n'ont pas besoin d'être retirées en cas d'Alerte météo.



Fin du jeu

Lorsque la pile de cartes Hiver est vide, le jeu continue jusqu'à ce que ce soit de nouveau le tour du joueur qui a joué en premier, de manière à ce que chaque joueur ait disputé un nombre égal de tours. Le jeu est alors terminé et les participants calculent le total de leurs points comme suit :

- Le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de toutes les cartes Fruits récoltées.
- Chaque Médaillon d'animal vaut 8 points.
- Chaque carte qui se trouve encore placée sur un champ vaut 2 points (cartes Engrais et cartes Fruits, sauf les graines).







Le joueur qui a le plus grand nombre de points, a gagné !

REGRAS DO JOGO

Descrição geral do jogo

Na junção do nordeste e sudeste Asiático, existe uma ilha misteriosa e fora do comum conhecida como ilha Formosa. Ao longo desta maravilhosa paisagem, encontramos montanhas, planícies e colinas de todas as formas e tamanhos sob um ambiente subtropical especialmente ideal para o cultivo de frutas. Efectivamente, há frutas disponíveis para colheita em todas as estações desta ilha e, com cultivo adequado, colheitas deliciosas podem ser produzidas durante todo o ano.
No **Harvest Island**, os jogadores desempenham o papel de agricultores, semeando sementes em diferentes tipos de campos sob diferentes condições climáticas, de forma a maximizar as suas colheitas. Recorrendo aos conhecimentos adquiridos com as previsões meteorológicas, os jogadores devem fazer as suas colheitas no momento certo para se tornarem no melhor agricultor de sempre!

Preparação do Jogo

1 Separa as Cartas de Frutas e as Cartas de Tempo em 4 Montes de Estações diferentes (Primavera, Verão, Outono e Inverno) conforme indicado pela cor no verso das cartas. Baralha cada Monte de Estações, com as Cartas de Frutas e as Cartas de Tempo juntas, remove aleatoriamente um número de cartas dependendo do número de jogadores de cada monte como mostrado na tabela. Coloca as cartas removidas na caixa do jogo sem as ver. Estas não serão utilizadas durante este jogo.

Número de jogadores	2 Jogadores	3 Jogadores	4 Jogadores
Número de Cartas de Verão Removidas	6	0	0
Número de Cartas de Outono Removidas	6	6	0
Número de Cartas de Inverno Removidas	6	6	6

2 Coloca o Tabuleiro de Estações no meio do tabuleiro, como mostrado no diagrama da página 2/3.

2-1 Coloca todas as Cartas Fertilizantes na Zona de Fertilizantes.

2-2 Coloca todos os Marcadores de Colheita na área inferior esquerda do tabuleiro de jogo. Coloca todas as Medalhas de Animais da Colheita de lado, por agora.

2-3 Tira 2 cartas do Monte de Cartas da Estação Primavera e coloca-as viradas para cima na Zona de Fornecimento. Faz o mesmo para a Zona de Armazenamento, mas em vez disso tira 3 cartas. Se alguma das Cartas do Tempo sair, coloca-a de lado, por enquanto, e continua a tirar cartas até que ambas as zonas tenham o número necessário de cartas.

3 Cada jogador tira 4 cartas do Monte de Cartas da Estação Primavera para completar a sua mão inicial. Se alguma das Cartas do Tempo sair, coloca-a de lado, por enquanto, e continua a tirar cartas até que cada jogador tenha 4 Cartas de Frutas da Primavera na sua mão inicial. Baralha todas as Cartas de Tempo, se houver alguma, de volta para a dentro do Monte da Estação da Primavera.

4 Cada jogador tira 3 Cartas de Campo de diferentes tipos (1 Planície, 1 Colina e 1 Montanha) e coloca-as à sua frente.

O jogador que tiver comido uvas mais recentemente (a fruta favorita do designer!) é o jogador que começa. Use qualquer método aleatório conveniente para determinar o jogador que começa se ninguém comeu uvas antes do jogo.

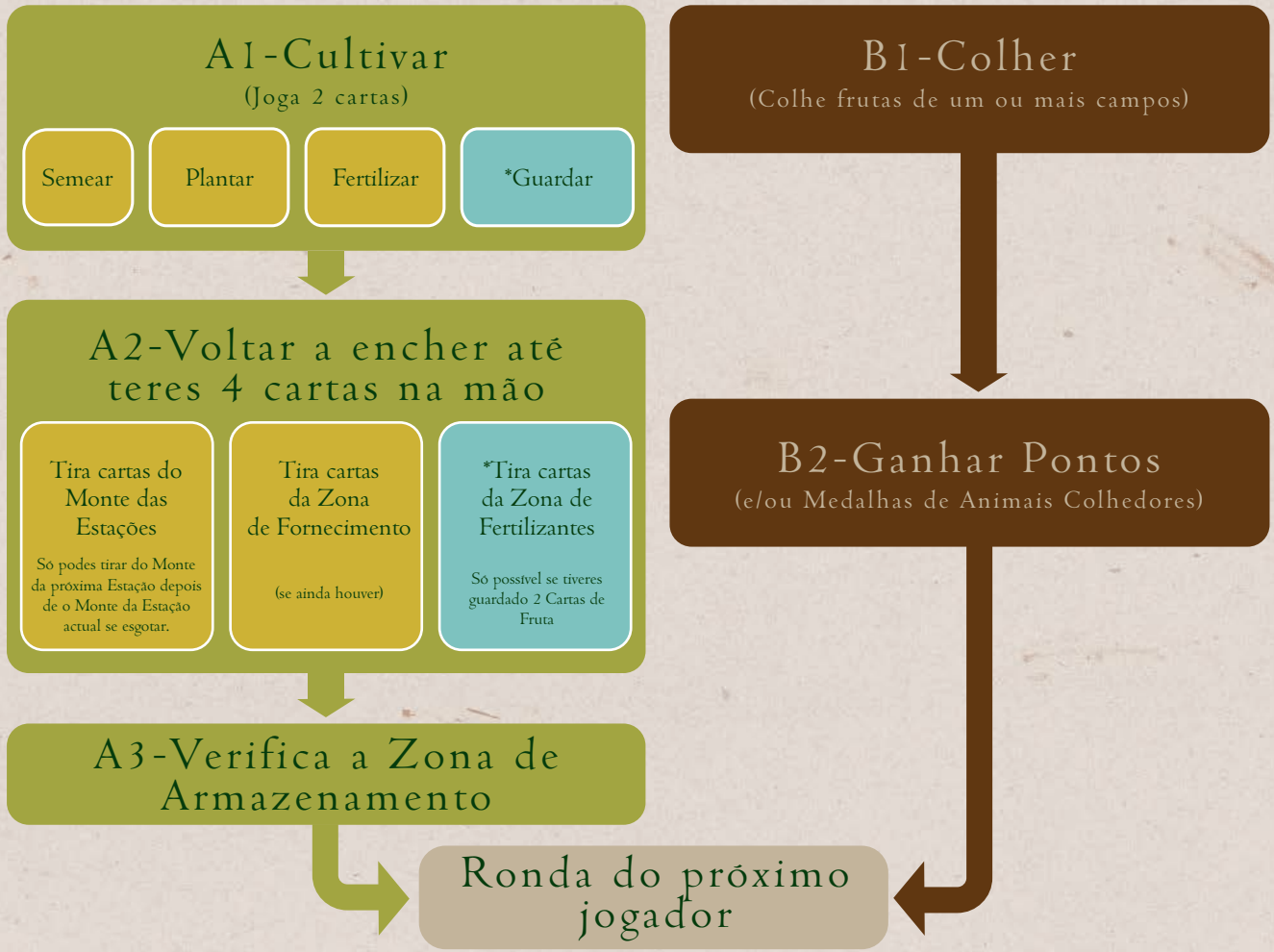
Desenvolvimento do Jogo

A começar pelo jogador inicial, e continuando no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador tem uma vez a realizar UMA das seguintes ações:

A **Cultivar** (Joga 2 cartas e volta a encher até teres 4 cartas na mão.)

B **Colher** (Colhe frutos de um ou mais campos.)

Os jogadores continuam a realizar acções até ao final do jogo.



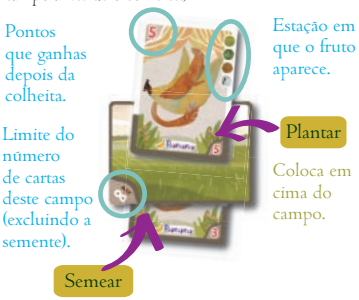
A1- Cultivar

Dependendo do tipo de cartas que jogaste, as seguintes acções são possíveis:

Semear

Semeia uma "semente" colocando 1 Carta de Fruta da tua mão debaixo de qualquer Carta de Campo à tua frente que ainda não tenha uma semente.

(Cada Carta de Campo só pode ter a semente de 1 fruto de cada vez. Não podes "semear de novo" o campo antes de o colheres.)



Plantar

Planta uma fruta colocando 1 Carta de Fruta em cima de qualquer Carta de Campo à tua frente que corresponda à semente desse campo. Não podes plantar num campo sem uma semente.

Coloca sempre a carta mais recente em cima das Cartas de Fruta nesse campo, mostrando o número no canto para que possas dizer quantos pontos vais ganhar quando colheres.

Fertilizar

Fertiliza um campo colocando 1 Carta de Fertilizante em cima de qualquer Carta de Campo que tenha uma semente (ver página 21 para saber como obter uma Carta de Fertilizante).



Nota:
O tipo de semente debaixo desse campo não importa, mas um campo sem semente não pode ser fertilizado.
Durante B. Colhelta cada Carta Fertilizante conta como 2 cartas para efeitos de pontuação.

Descartar



Para guardar um fruto, coloca 1 Carta de Fruta na Zona de Armazenamento.

(Não podes colocar Cartas de Fertilizante)





Cada campo só pode conter um número de cartas até a capacidade máxima indicada na Carta de Campo (3 para montanhas, 5 para colinas e ilimitado para planícies). Cada Carta de Frutos, excluindo a que foi usada como semente, e a Carta Fertilizante contam como 1 para este limite. Uma vez atingido esse número, não se pode adicionar novas cartas a esse campo.



Limite de 3 cartas atingido. Já não pode ser plantado ou fertilizado.

A2-Tira 2 Cartas

Depois de jogares 2 cartas da tua mão, volta a encher a tua mão até teres 4 cartas, tirando 1 do Monte da Estação atual, ou 2 da Zona de Fornecimento, uma carta de cada vez.

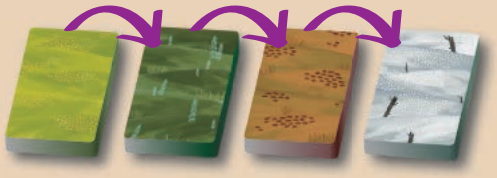
1



2



Nota: As Cartas de Fruta devem ser sempre tiradas por ordem (Primavera > Verão > Outono > Inverno). Só se pode tirar cartas do Monte da próxima Estação quando o Monte da Estação actual se esgotar.





! Cartas de Tempo



Nota: Se sair uma Carta de Tempo, coloque-a imediatamente virada para cima na Zona de Tempo do Tabuleiro das Estações e tire outra carta para substituí-la. (Ver página 23/24 para Catástrofe Climática).

*As Cartas de Tempo ficam na Zona de Tempo mesmo que a estação mude.

Cartas Fertilizante

Se ambas as cartas que jogaste nesta ronda forem colocadas na Zona de Armazenamento (através da ação de Guardar), podes optar por tirar UMA carta da Zona de Fertilizantes quando estiveres a encher a tua mão. O limite da tua mão continua a ser 4, por isso só podes tirar 1 Carta de Fruta e 1 Carta Fertilizante, e não 2 Cartas de Frutas e 1 Carta Fertilizante.



Liberar



ou



Conta como 2 cartas quando se estiver a calcular o número de cartas colhidas.

Cartas Fertilizante só podem ser utilizadas em Cartas de Campo que tenham semente. Durante a B. Colheita cada Carta Fertilizante conta como 2 cartas para os efeitos de ganhar Medalhas de Animais Colhedores (ver página 23 para mais informações).

A3-Verifica a Zona de Armazenamento

1 Se houver 4 ou mais cartas na Zona de Armazenamento depois de encheres a tua mão até 4 cartas, 2 retira todas as cartas da Zona de Fornecimento e troca-as pelas cartas na Zona de Armazenamento. Coloca todas as cartas removidas para o lado, formando assim um monte para cartas removidas. Avançar para a ronda do próximo jogador.

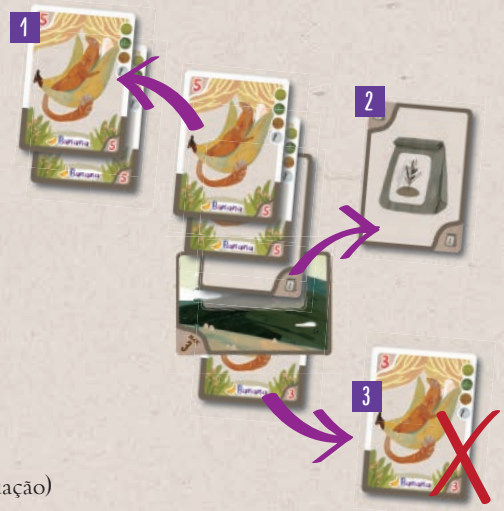
Ignore este passo se houver menos de 4 cartas na Zona de Armazenamento.



B1-Colher frutas de um ou mais campos

Escolhe 1, 2, ou todos os campos à tua frente, 1 e coloca todas as Cartas de Fruta, viradas para baixo, em cima dessas Cartas de Campo à tua frente. Cartas Fertilizante e Cartas de Frutas utilizadas como semente não contam para a pontuação. 2 Devolve as Cartas Fertilizantes, se houver alguma, à Zona de Fertilizantes no Tabuleiro do Jogo, 3 e coloca as Cartas de Fruta usadas como semente no monte de cartas removidas.

Nota: Podes colher um campo que só tem uma semente. Isto permite-te semear a Carta de Campo de novo, mas não te serão atribuídos pontos por isso.

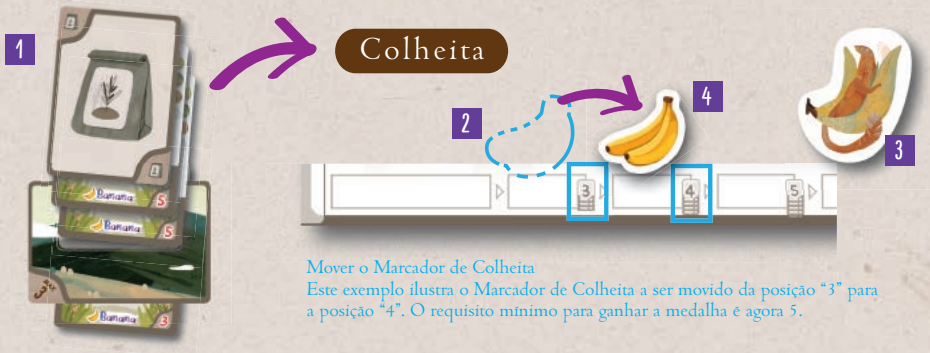


(Ver página seguinte para a pontuação)

B2-Ganhar Pontos e/ou Medalhas de Animais Colhedores

Podes ganhar Medalhas de Animais Colhedores se houver pelo menos 3 cartas (o requisito mínimo) nos teus campos. Para cada fruta diferente que tenhas colhido, soma o número total de Cartas de Fruta (excluindo as sementes) e Cartas Fertilizante (conta como 2 cartas para efeitos de colheita). Se a soma for maior que o número da fruta com o Marcador de Colheita, então imediatamente ganhas a Medalha de Animal Colhedor correspondente e coloca-a à tua frente (mesmo que isto signifique que tenhas que tirar a medalha a outro jogador). Actualiza o Marcador da Colheita para uma nova posição na linha de números onde o número é igual à soma calculada.

Exemplo:
Henrique 1 colhe 4 Cartas de Fruta Banana. 2 O Marcador de Colhedor de Banana encontra-se no ponto "3" da fila de números, 3 assim sendo, o Henrique ganha a Medalha do Animal Colhedor de Bananas.
4 O Marcador do Colhedor de Banana é então movido para o ponto "4" da linha de números para indicar essa mudança.



Mover o Marcador de Colheita
Este exemplo ilustra o Marcador de Colheita a ser movido da posição "3" para a posição "4". O requisito mínimo para ganhar a medalha é agora 5.

Uma Carta de Campo que tenha sido colhida ficará vazia e disponível para novos frutos. Avançar para a ronda do próximo jogador.

! Catástrofe Climática

As Cartas de Tempo estão separadas em 2 categorias: Sol abrasador e Chuvas Torrenciais. Sempre que uma Carta de Tempo é adicionada à Zona de Tempo no Tabuleiro das Estações, acontece o seguinte:

- No caso de Sol Abrasador e de Chuvas Torrenciais ao mesmo tempo, retira 1 carta de cada tipo e coloca-as no monte de cartas removidas.



- Se houver 3 Cartas de Tempo do mesmo tipo (3 de Sol Abrasador ou 3 de Chuvas Torrenciais), uma Catástrofe Climática ocorre imediatamente, e o jogo é interrompido.



Quando uma Catástrofe Climática acontece

- Cada jogador resolve este evento individualmente. Cada jogador verifica as Cartas de Campo à sua frente, e o campo com mais cartas fora (excluindo a semente) dos 3 sofrerá as consequências. Remove metade das cartas, arredondadas para baixo, desse campo, começando pelas Cartas de Fruta de pontos mais altos. Não podes descartar a Carta de Fruta usada como semente, nem podes descartar qualquer Carta Fertilizante. Após todos resolverem a catástrofe, remove todas as cartas na Zona de Tempo do Tabuleiro das Estações para o monte de cartas removidas, e o jogo volta ao normal.
- Se o número de cartas que precisas de remover exceder o número de Cartas de Fruta que tens nesse campo, simplesmente remove todas as Cartas de Fruta desse campo. Por exemplo, se o Henrique tem 5 cartas num campo (4 fertilizantes e 1 carta de fruta) quando uma Catástrofe Climática ocorre, ele teria que descartar 2 cartas (5/2 = 2.5, arredondado para 2). Visto que ele não pode descartar a semente nem os fertilizantes, ele só tem que descartar a única Carta de Fruta.
- Se mais de um dos teus campos estiver empatado no maior número de cartas, podes escolher o campo em que o evento ocorrerá.
- As Cartas de Fruta já colhidas não serão afectadas pela Catástrofe Climática.
- A carta de sementes debaixo do campo e as Cartas Fertilizante não serão removidas em caso de Catástrofe Climática.



A carta de sementes e a Carta Fertilizante debaixo do campo não serão removidas em caso de Catástrofe Climática.

Fim do Jogo

Quando o Monte da Estação de Inverno esgotar, o jogo continua até ser a vez do jogador inicial, por isso cada jogador terá um número igual de turnos. O jogo termina e os pontos totais de cada jogador serão calculados da seguinte forma:

- O número no canto superior esquerdo de todos as Cartas de Frutas colhidas.
- Cada Medalha de Animal Colhedor vale 8 pontos.
- Cada carta (Cartas de Fruta, excluindo a semente, e Cartas Fertilizante) que reste nas Cartas de Campo vale 2 pontos.

O número no canto superior esquerdo de todos as Cartas de Frutas colhidas.







O jogador com o maior número de pontos vence!

REGOLE DEL GIOCO

Panoramica del gioco

All'incrocio tra il nord-est e il sud-est asiatico, esiste un'isola misteriosa e insolita chiamata Formosa. Questo meraviglioso paesaggio esibisce montagne, pianure e colline di tutte le forme e dimensioni, con un clima subtropicale particolarmente adatto alla coltivazione della frutta in ogni stagione. Su quest'isola è possibile effettuare la raccolta della frutta in ogni stagione: con una coltivazione adeguata, si possono produrre deliziose colture durante tutto l'anno.
Su **Harvest Island**, i giocatori assumono il ruolo di coltivatori, seminando su diversi tipi di campi e in diverse condizioni climatiche al fine di massimizzare i loro raccolti. Utilizzando le conoscenze acquisite dalle previsioni meteorologiche, i giocatori devono effettuare il raccolto al momento giusto per diventare il miglior coltivatore che la terra abbia mai visto!

Configurazione del gioco

1 Dividi le Carte della Frutta e le Carte Meteo in 4 diversi Mazzi Stagioni (Primavera, Estate, Autunno e Inverno) come indicato dal colore sul retro delle carte. Mescola ogni Mazzo Stagioni, con entrambe le Carte della Frutta e le Carte Meteo combinate, rimuovi in modo casuale un numero di carte da ogni mazzo a seconda del numero di giocatori, come indicato nella tabella. Rimetti le carte rimosse nella scatola del gioco senza guardarle. Queste non saranno usate durante questa partita.

Numero di giocatori	2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori
Numero di Carte Estate rimosse	6	0	0
Numero di Carte Autunno rimosse	6	6	0
Numero di Carte Inverno rimosse	6	6	6

2 Metti il Tabellone Stagioni al centro del tavolo come indicato nello schema alle pagine 2 e 3.

2-1 Metti tutte le Carte Concime nell'Area Concime.

2-2 Metti tutti Marcatori per la Raccolta nella zona in basso a sinistra del tabellone di gioco. Metti tutte le Medaglie Animali da Raccolta a un lato per adesso.

2-3 Pesca 2 carte dal Mazzo Stagione Primavera e mettile a faccia in su nell'Area di Approvvigionamento. Fai lo stesso per l'Area di Stoccaggio, ma pesca 3 carte questa volta. Se vengono pescate Carte Meteo, mettile a un lato per adesso e continua a pescare carte finché entrambe le aree contengono il numero di carte necessario.

3 Ogni giocatore pesca 4 carte dal Mazzo Stagione Primavera per formare la sua mano d'apertura. Se vengono pescate Carte Meteo, mettile da parte per adesso e continua a pescare carte finché ogni giocatore ha 4 Carte della Frutta Primavera nella sua mano d'apertura. Nel caso dovessero apparire, rimescola tutte le Carte Meteo pescate nel Mazzo Stagione Primavera.

4 Ogni giocatore prende 3 Carte Terreno di diverso tipo (1 Pianura, 1 Collina e 1 Montagna) e le mette davanti a sé.

Il primo turno è assegnato al giocatore che per ultimo ha mangiato uva (il frutto preferito dell'ideatore del gioco!). Usa un metodo casuale per selezionare il primo turno se nessuno ha mai mangiato l'uva.

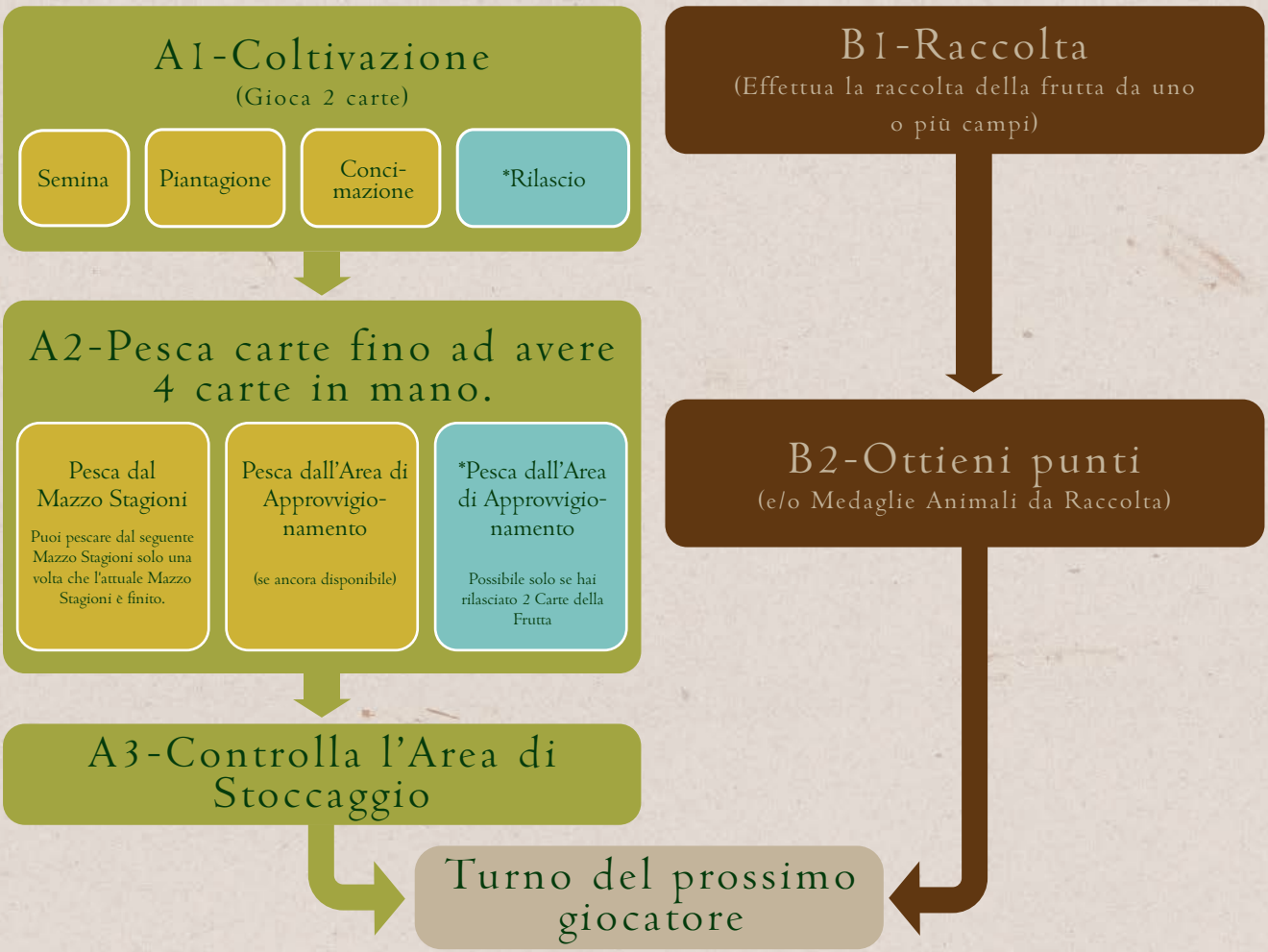
Scorrimento del gioco

A partire dal giocatore assegnato con il primo turno, e proseguendo in senso orario, ogni giocatore esegue UNA delle seguenti azioni in turno:

A **Coltivazione** (Gioca 2 carte e rifornisciti con 4 carte in mano.)

B **Effettua la raccolta** (Effettua la raccolta della frutta da uno o più campi.)

I giocatori continueranno a svolgere azioni fino alla fine del gioco.

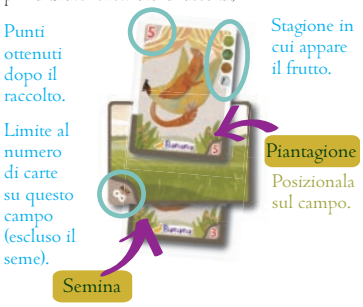


A1- Coltivazione In base al tipo di carta che hai giocato, sono possibili le seguenti azioni:

Semina

Semina un "seme" infilando 1 Carta della Frutta dalla tua mano sotto qualsiasi Carta Terreno davanti a te che non contiene già un seme.

(Ogni Carta Terreno può contenere solo il seme di 1 frutto alla volta. Non puoi 're-seminare' il campo prima di aver effettuato la raccolta.)



Plantar

Pianta un frutto mettendo 1 Carta della Frutta su qualsiasi Carta Terreno davanti a te che corrisponde al seme in quel campo. Non puoi piantare in un campo senza un seme.

Posiziona sempre la carta appena giocata sopra qualsiasi Carta della Frutta esistente in quel campo, mostrando il numero nell'angolo in modo da poter capire quanti punti guadagnerai quando effettuerai la raccolta.

Concimazione

Concima un campo posizionando 1 Carta Concime su qualsiasi Carta Terreno contenente un seme (vedi pagina 28 per imparare come ottenere una Carta Concime).



Nota:
Non importa quale tipo di seme è sotto quel campo; un campo senza seme non può essere concimato. Durante B. Raccolta ogni Carta Concime vale come 2 carte ai fini del punteggio.

Rilascio



Rilascia un frutto posizionando 1 Carta della Frutta nell'Area di Stoccaggio.

(Non puoi collocare una Carta Concime)





Ogni campo può contenere un numero di carte limitato, come indicato dalla capacità massima sulla Carta Terreno (3 per le montagne, 5 per le colline e illimitato per la pianura). Ogni Carta della Frutta (esclusa quella usata come seme) e la Carta Concime contano tutte come 1 verso questo limite. Una volta raggiunto questo numero massimo, non possono essere aggiunte nuove carte in quel campo.



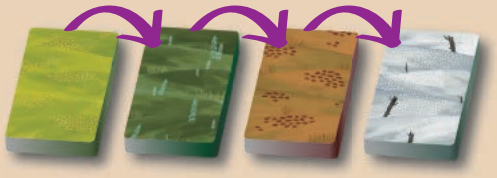
Limite di 3 raggiunto. Non può più essere effettuata una piantagione o una concimazione.

A2-Pesca 2 carte

Una volta che hai giocato 2 carte dalla tua mano, rifornisci la tua mano con 4 carte attingendo una carta alla volta da: 1 il Mazzo Stagione attuale; o 2 l'Area di Approvvigionamento.



Nota: Devi sempre pescare le Carte della Frutta nell'ordine stabilito (Primavera> Estate> Autunno> Inverno). Puoi estrarre dal seguente Mazzo Stagione solo quando il Mazzo Stagione precedente è finito.



Nota: Se peschi delle Carte Meteo, mettile immediatamente a faccia in su sull'Area Meteo del Tabellone Stagioni e pesca un'altra carta in sostituzione. (Vedi pagine 30-31 per Catastrofe Meteorologica).

*Le Carte Meteo rimarranno nell'Area Meteo anche se cambia la stagione.

Carta Concime

Se entrambe le carte giocate in questo turno sono posizionate nell'Area di Stoccaggio (tramite l'azione Rilascio), puoi decidere di pescare UNA carta dall'Area Concime quando rifornisci la tua mano. Il limite della tua mano è ancora 4, quindi puoi pescare solo 1 Carta della Frutta e 1 Carta Concime, non 2 Carte della Frutta e 1 Carta Concime.



Rilascio

Conta come 2 carte quando si calcola il numero di carte della raccolta.

Le Carte Concime possono essere utilizzate solo su Carte Terreno che contengono un seme. Durante B. Raccolta ogni Carta Concime conta come 2 carte per ottenere le Medaglie Animali da Raccolta (vedi pagina 30 per maggiori dettagli).

A3-Controlla l'Area di Stoccaggio

1 Se ci sono 4 o più carte nell'Area di Stoccaggio dopo che ti sei rifornito con 4 carte in mano, 2 scarta tutte le carte nell'Area di Approvvigionamento e sostituiscile con le carte nell'Area di Stoccaggio. Posizione da parte tutte le carte scartate formando un mazzo di scarto. Turno del prossimo giocatore.

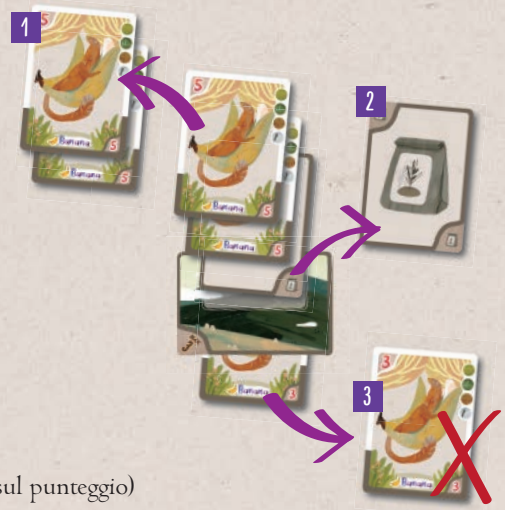
Salta questo passo se sono presenti meno di 4 carte nell'Area di Stoccaggio.



B1-Raccogli la frutta da uno o più campi

Scegli 1, 2, o tutti i campi davanti a te 1 e posiziona tutte le Carte della Frutta sulle Carte Terreno a faccia in giù davanti a te come punti. Le Carte Concime e Carte della Frutta usate come semi non sommano punti.
2 Restituisci le Carte Concime, se presenti, indietro all'Area Concime sul Tabellone di Gioco 3 e posizione le Carte della Frutta usate come semi nel mazzo di scarto.

Nota: Puoi scegliere di effettuare una raccolta da un campo che ha solo un seme. Questo ti permetterà di seminare nuovamente con la Carta Terreno, anche se non guadagnerai punti durante il processo.



(Vedi la prossima pagina per indicazioni sul punteggio)

B2-Ottieni punti e/o Medaglie Animali da Raccolta

Esiste la possibilità di guadagnare Medaglie Animali da Raccolta se sono presenti almeno 3 carte (il requisito minimo) nei tuoi campi. Per ogni tipo di frutto raccolto, somma il numero totale di Carte della Frutta (escluso il seme) e di Carte Concime (contano come 2 carte ai fini della raccolta). Se la somma è maggiore del numero dei frutti con il Marcatore della Raccolta, allora prendi immediatamente la corrispondente Medaglia Animali da Raccolta e mettila davanti a te (anche se questo significa togliere la medaglia ad un altro giocatore). Aggiorna il Marcatore della Raccolta in un nuovo punto della riga dei numeri dove il numero è uguale alla somma che è stata calcolata.

Esempio:
Enrico 1 effettua la racolta di 4 Carte della Frutta con banane. 2 Il Marcatore della Raccolta delle banane si trova sul punto 3 della riga dei numeri, 3 così Enrico si guadagna la Medaglia Animali da Raccolta per le banane.
4 Il Marcatore della Raccolta delle banane è poi spostato al punto 4 della riga dei numeri per rispecchiare questo cambiamento.



Come muovere il Marcatore della Raccolta.
Questo esempio spiega come il Marcatore della Raccolta viene spostato dal punto 3 al punto 4. Il requisito minimo per ottenere la medaglia è ora 5.

Una Carta Terreno appena raccolta sarà vuota e disponibile per ricevere nuovi frutti. Adesso è il turno del prossimo giocatore.

! Catastrofe Meteorologica

Le Carte Meteorologiche sono suddivise in 2 tipi: Sole Rovente e Pioggia Battente. Ogni volta che una Carta Meteo viene aggiunta all'Area Meteo del Tabellone Stagioni, vengono accertate le seguenti condizioni:

- Se sono presenti sia il Sole Cocente che la Pioggia Battente, rimuovi 1 carta di ogni tipo e metteteli nel mazzo di scarto.



- Se sono presenti 3 Carte Meteo dello stesso tipo (3 Sole Rovente o 3 Pioggia Battente), si verifica immediatamente una Catastrofe Meteorologica e il gioco viene interrotto.



Quando si verifica una Catastrofe Meteorologica

- Ogni giocatore risolve questo evento in modo individuale. Ogni giocatore controlla le Carte Terreno di fronte a sé e il campo con il maggior numero di carte (escluso il seme) su 3 ne subirà le conseguenze. Scarta la metà delle carte (arrotondando verso il basso) da quel campo in modo da dare priorità alle Carte della Frutta con punteggi più alti. Non puoi scartare la Carta della Frutta usata come seme, né puoi scartare qualsiasi delle Carte Concime. Una volta che tutti hanno risolto la catastrofe, scarta tutte le carte nell'Area Meteo del Tabellone delle Stagioni e riprendi il gioco normalmente.
- Se il numero di carte da scartare supera il numero di Carte della Frutta che hai in quel campo, scarta semplicemente tutte le Carte della Frutta da quel campo. Per esempio, se Enrico ha 5 carte in un campo (4 concimi e 1 Carta della Frutta), quando si verifica una Catastrofe Meteorologica dovrà scartare 2 carte (5/2 = 2,5: arrotondate verso il basso a 2). Poiché non può scartare il seme e i concimi, deve solo scartare l'unica Carta della Frutta.
- Se più di uno dei tuoi campi hanno in pari modo il maggior numero di carte, puoi scegliere il campo su cui si svolgerà l'evento.
- Le Carte della Frutta che hai già raccolto non saranno interessate dalla Catastrofe Meteorologica.
- La carta dei semi sotto il campo e le Carte Concime non saranno rimosse a causa della Catastrofe Meteorologica.



La carta dei semi e la Carta Concime sotto il campo non saranno rimosse a causa della Catastrofe Meteorologica.

Fine del gioco

Una volta finito il Mazzo Stagione Inverno, il gioco continua fino a quando è di nuovo il turno del giocatore che iniziò la partita, in modo che ogni giocatore abbia lo stesso numero di turni. Il gioco finisce e il punteggio totale di ogni giocatore è calcolato nel seguente modo:

- Il numero in alto a sinistra di tutte le Carte della Frutta raccolte.
- Ogni Medaglia Animali da Raccolta vale 8 punti.
- Ogni carta (Carte della Frutta, escluso il seme, e Carte Concime) che rimane sulle Carte Terreno vale 2 punti.

Il numero in alto a sinistra di tutte le Carte della Frutta raccolte.







Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore!

62407

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

Game concept © Big Fun Games 2019.

jumbo.eu

jumbostrategygames.com