



Pandemain

Traditional Farmers' Bread



Nel profondo del Sacro Romano Impero si trova il Ducato di Svevia, che si estende dalle montagne dei Vosgi al fiume Lech e alla città italiana di Chiavenna. L'anno è il 1276 e l'influenza dell'Inquisizione domina su tutte le terre a perdita d'occhio. All'orizzonte si trova una piccola città fortificata di nome Nordlingen. Le sue strade, che durante il giorno si riempiono del frastuono dei commercianti, riposano in assoluto silenzio di notte e solo alcuni cittadini sono autorizzati a continuare il loro lavoro: coloro che si sono dedicati anima e corpo all'antica arte della cottura del pane.

Pandemain: Traditional Farmers' Bread è un gioco da tavolo che si svolge nell'affascinante Medioevo, con i giocatori che devono elevarsi tra gli altri fornai della regione. Prepara e vendi pane in vari villaggi, seleziona le colture in modo intelligente, segui le ricette alla lettera, assumi esperti mastri panettieri per guadagnare il massimo prestigio nel settore e ottenere la fiducia dell'esigente Signore feudale per ottenere bonus esclusivi.

Informazioni generali e scopo del gioco

Pandemain: Traditional Farmers' Bread è un gioco per 1-4 giocatori, ha una durata che varia tra i 60 e i 120 minuti. Lo scopo del gioco è di lavorare sodo per diventare il miglior panettiere del settore. Il vostro prestigio è misurato in punti vittoria che si ottengono portando a termine determinate azioni durante il gioco, soprattutto preparando pane e vendendolo nei villaggi.

Ogni partita consiste in 5 rounds. Ogni round rappresenta un giorno e questo è diviso in 4 fasi: giorno, tramonto, notte e alba. Alla fine del 5° giorno, si terrà una messa per St. Honoratus, il santo patrono dei fornai, e verranno sommati i punti vittoria di ciascun giocatore in modo da determinare il giocatore che avrà guadagnato più punti e che sarà proclamato il vincitore del gioco.

Durante il gioco, i giocatori impiegheranno lavoratori per compiere azioni e raccogliere ricompense. Le azioni più frequenti sono l'acquisto di ingredienti, la cottura del pane e la successiva vendita. Tuttavia, ci sono molte altre cose da fare in una città medievale! I mastri panettieri migliorano il processo di cottura e forniscono bonus; animali e carretti completano determinate azioni; e infine, le offerte alla chiesa aumentano il tuo livello di penitenza agli occhi dell'Inquisizione.

Lo sfondo storico del gioco si basa su documenti antichi e libri di storia e le sue meccaniche sono ispirate da situazioni riscontrate durante la lettura di letteratura autentica dell'epoca.

Questo regolamento è stato diviso in due parti: la prima spiega **come giocare** e descrive le **posizioni** che i giocatori possono usare per compiere azioni. La seconda parte spiega nel dettaglio i componenti, le **regole alternative** e le modifiche necessarie per **partite da 1 a 3 giocatori**. Consigliamo vivamente di rileggere le regole dopo il primo gioco, solo per essere sicuri.

Mille grazie alle intrepide anime che sono state disposte a testare il gioco prima che fosse pubblicato e le cui idee brillanti hanno contribuito a migliorarlo. Grazie a: tutti coloro che hanno testato il gioco in EGD Games e Tierra Media, i miei colleghi di Nueva Ficha, il gruppo Protos y Playas, il Cinco J Club, la comunità ARUOK, l'Associazione Jugamos Todos, tutti i tester di giochi dell'International Board Games Festival di Cordoba, i gruppi "El Rincón de los juegos de mesa" e i gruppi "Tabletop Simulator in Español" su Facebook, i membri dell'associazione Ludo per tutto l'aiuto che avete dato finora e a tutti i giocatori anonimi che hanno provato il gioco.

☞ In caso di domande, contattare: help@amphoragames.com

☞ Visita <https://core.amphoragames.com> per rimanere aggiornato su eventuali aggiornamenti delle regole.

☞ Ti piace Pandemain? Votalo su BoardGameGeek.

☞ Vuoi giocare con la giusta colonna sonora? Vai a: <https://amphoragames.com/pandemain/music>

Questo gioco è stato reso possibile grazie alle seguenti persone:

Autore: Javier Fuentes

Autore della modalità Automa: Rafael Oliva

Editore: Amphora Games

Illustrazioni: DanielRGB

Progetto grafico: DanielRGB y Javier Fuentes

Regolamento: Javier Fuentes

Correttore di bozze: Eternal, Jorge Calero, Javier Romero, Buster Lehn

Layout delle regole: Raúl Fernández @mareavacia

Illustrazioni 3D: Raúl Fernández @mareavacia

Traduzioni in italiano: Chiara Silva

Grazie a tutti i sostenitori e collaboratori che hanno contribuito alla creazione e allo sviluppo di questo progetto.

Un ringraziamento speciale a: Raúl per il layout delle regole e i disegni 3D; Daniel per le sue illustrazioni; Dave per le traduzioni; Rafa Oliva per le buone idee, le regole del giocatore singolo, l'aiuto nello sviluppo e l'editing del gioco; e infine ai miei fratelli, genitori, Pablo e mia moglie Rafi, senza il cui aiuto e infinita pazienza questo entusiasmante progetto non sarebbe mai stato realizzato.

☞ Vuoi guardare un video introduttivo?



Componenti



1 tabellone



4 villaggi



4 plance giocatori



18 carte famiglia



1 carta riepilogativa dei bonus



1 sacchetto



32 carte abitanti del villaggio



80 tokens grano



16 tokens ingredienti



33 soldi (12 de 5 pfennigs e 21 de 1 pfennig)



5 tokens round



8 tokens prestito



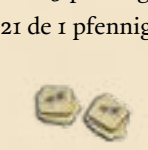
12 tokens premi della Chiesa



16 tokens offerte alla Chiesa (8 x il livello 1, 8 x il livello 2)



10 tokens carretto



10 tokens mucca



10 tokens bue



1 segnalino inquisizione



20 lavoratori



4 segnalini penitenza e 8 segnalini di turno



4 segnalini dei Punti Vittoria



4 carte di aiuto giocatore



44 carte automa



1 regolamento

Para el modo experto:



10 carte mastri panettieri



16 segnalini reputazione



1 segnalino Servitore del Signore feudale



8 tokens favore del signore feudale



20 tokens penitenza



24 tokens controllo

Modalità base e modalità esperto

Pandemain: Traditional Farmers' Bread è un gioco adatto a tutti i tipi di giocatori. Se non hai mai giocato ad Euro games prima, ti consigliamo di iniziare con la **modalità di base**: ha un livello di difficoltà inferiore e questo ti rende più facile familiarizzare con il modo di giocare.

Una volta che hai preso confidenza con la meccanica generale, prova la **modalità esperto** e scoprirai che i mastri panettieri diventano particolarmente rilevanti, che **l'Inquisizione** è più problematica e che puoi vendere pane al **Servitore del Signore feudale**.

Per giocare in **modalità base**, rimuovi i gettoni **ricompensa della chiesa 9 e 12**.

Le regole speciali per la **modalità esperto** sono spiegate in caselle come questa. Non usarle se stai giocando in **modalità base**.

Preparazione del gioco

El tablero principal

El tablero principal representa los alrededores de Nördlingen, la aldea en la que los jugadores realizan sus acciones.

Il tabellone principale

Il tabellone principale rappresenta l'area intorno a Nördlingen, la città in cui i giocatori svolgono le loro azioni.

1. Posiziona il **tabellone principale** alla portata di tutti i giocatori.
2. A caso, posiziona i **5 tokens round** sul tracciato dei round. Questi tokens rappresentano il numero di round nel gioco.
3. Posiziona i **tokens prestito** accanto al tabellone, posizionane 2 sul Castello Katzenstein.
4. Metti tutti i tokens di **segale, farro, avena e grano** nel sacchetto. Questa è la riserva di grano.
5. Posizionare casualmente i **tokens grano** dalla riserva per riempire gli spazi appropriati nel mulino. Questi rappresentano le farine che i giocatori possono acquisire durante il gioco.
6. Posiziona i tokens **mucca, bue e carretto** accanto al tabellone. Dividi i **tokens offerta** in due pile secondo le croci sul loro dorso e posizionali a faccia in giù vicino al tabellone.
7. Posiziona il **segnalino Inquisizione** sul lato sinistro del **tracciato penitenza**.
8. Posiziona una pila di 3 **tokens premio della chiesa** in modo casuale su ciascuna delle posizioni 5, 10 e 15 del **tracciato penitenza**, per un totale di 9 tokens. Rimetti tutti i tokens ricompensa della chiesa rimanenti nella scatola.
9. A caso, posiziona un **token offerta** di livello 1 e uno di livello 2 negli spazi corrispondenti nella chiesa.

10. Metti casualmente 8 **mastri panettieri** negli spazi indicati nella gilda dei panettieri e scarta il resto poiché non verranno utilizzati durante questo gioco.
11. Posiziona tutti i **tokens favore** a faccia in giù accanto al tabellone e girane 5 a caso.
12. Lascia i **tokens penitenza** vicino al tabellone.

Tokens Grano

L'utilizzo dei tokens grano varierà a seconda di dove sono posizionati:

☉ Nel **mulino** e nella **riserva dei giocatori** (a, b) rappresentano la **farina**, la materia prima necessaria per cuocere il pane nel forno.

☉ Sul **tracciato** che indica il grado di **freschezza** del pane nella **plancia del giocatore** (c), i tokens vengono posizionati con il lato del pane rivolto verso l'alto, che rappresentano le pagnotte fatte dai giocatori e il suo livello di **freschezza**.

☉ Nei **villaggi** (d) sono posti con il lato del pane a faccia in su, che rappresentano gli **ordini di pane** che i giocatori devono soddisfare. Qui è dove vendi la merce che produci nel forno.



I villaggi

Le **plance del villaggio** rappresentano le varie aree dove sono stati effettuati gli ordini che i giocatori devono soddisfare per vendere il pane che producono.

13. Posiziona le plance villaggio vicino alla scheda principale.
14. Riempi a caso gli spazi vuoti delle plance villaggio con **gettoni di grano** presi dal **sacchetto**. Questi tokens rappresentano gli **ordini di paneattuali** e **inarrivo** nei villaggi.
15. Scegli a caso **4 diverse carte abitante**. Quindi, forma 4 mazzi, ognuno con tutte e 4 le carte di ciascuno degli abitanti, e piazzane uno su ciascuna delle 4 plance villaggio.



I giocatori

16. Ogni giocatore sceglie un colore e riceve a) **1 plancia giocatore**, b) **4 tokens ingrediente**, c) **4 lavoratori**, d) **1 segnalino dei Punti Vittoria**, e) **1 segnalino penitenza**, f) **2 segnalini di turno** e g) **6 tokens controllo**.
17. Lascia il 5° lavoratore di ciascun giocatore sul tabellone per un uso successivo.



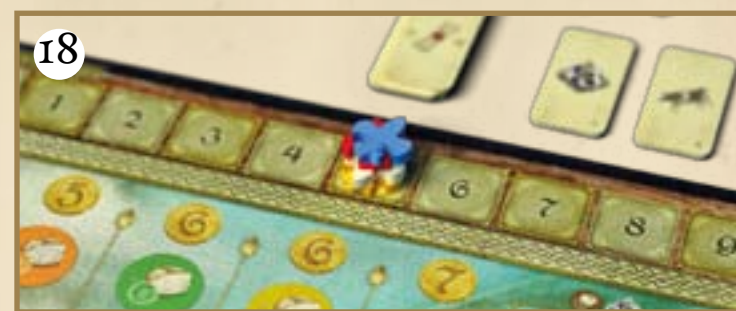
Ogni giocatore piazza i seguenti componenti del proprio colore sul **tabellone principale**:

18. Un **segnalino dei Punti Vittoria** sulla **posizione 5** del **tracciato dei punti vittoria**.
19. Un **segnalino penitenza** sul lato sinistro del **tracciato penitenza**.
20. Ogni giocatore prende **1 carta famiglia** a caso e ottiene gli ingredienti di quella carta. Contrassegna le quantità ricevute con i tuoi **tokens ingrediente** nella **riserva del tuo tabellone**. (vedi i possibili benefici nella sezione *Carte Famiglia*).

Riserva degli ingredienti: ogni giocatore segnerà i propri ingredienti usando il **tracciato degli ingredienti** (a) e i tokens sulle loro **plance giocatore**. I tokens ingrediente hanno un "+10" sul loro dorso, nel caso in cui tu abbia più di 10 unità di un ingrediente nella tua riserva durante il gioco.

Tokens grano: tutti i tokens grano che ricevi durante la preparazione dalla tua riserva di farina iniziale (b) e saranno usati per fare il pane durante il gioco.

21. Ogni giocatore poi piazza uno dei propri cubi sulla colonna di destra della chiesa: il **tracciato dell'ordine di turno**. Posizionali dall'alto verso il basso, **dal valore più basso al più alto** in base a quanto mostrato nell'angolo in basso a destra della tua **carta famiglia**. Lascia il **cubo extra** nella tua riserva.
22. I giocatori ricevono un bonus in base alla loro posizione corrente sul tracciato di turno:
 - Giocatore 2: **1 token farina** casuale dalla riserva.
 - Giocatore 3: **1 token farina** casuale dalla riserva e **1 pfennig**.
 - Giocatore 4: **1 token farina** casuale dalla riserva e **2 pfennigs**.



23. Ogni giocatore piazza un **segnalino** su ciascuna delle 4 posizioni centrali del tavolo della **reputazione**.
24. Il giocatore il cui indicatore di turno è **all'ultimo posto** mette il **Servitore del Signore feudale** in una qualsiasi posizione a sua scelta sul tabellone, eccetto sui villaggi (vedi sezione *Luoghi*). Tieni presente che questo token non occupa alcun posto.



🎲 Rounds e Turni di Gioco

Il gioco si svolge in 5 giorni (rounds) e ognuno è diviso in 4 fasi:

1. Diurno (fase delle azioni)	I giocatori a turno posizionano un lavoratore su uno spazio del tabellone ed eseguono immediatamente quell'azione. Questa fase termina quando i giocatori non hanno più lavoratori da piazzare.
2. Tramonto	I giocatori recuperano tutti i lavoratori del loro colore. Il pane inizia a diventare stantio.
3. Notte (fase delle azioni)	In ordine di turno inverso, i giocatori possono effettuare un turno opzionale , usando uno dei loro lavoratori.
4. Alba	Se prepara el juego para la siguiente ronda (fase de mantenimiento).

Ognuna di queste fasi è spiegata in modo più dettagliato nelle sezioni seguenti.

Ordine di Turno

La sequenza di turno durante le **fasi di azione** – sia di giorno che di notte – è determinata dall'ordine in cui i **cubi di ordine di turno** dei giocatori sono disposti nel **campanile della chiesa**. La **fase azione diurna** inizia con il giocatore il cui marker si trova nella parte superiore della torre e termina con il giocatore il cui marker si trova nella parte inferiore. Nella **fase azione notturna**, questo ordine è invertito.



Puoi influenzare l'ordine di turno del turno successivo facendo **offerte alla chiesa** (vedi sezione Luoghi: Chiesa)



Spazi di lavoro: gli spazi di lavoro sono le aree circolari che si trovano in varie posizioni sui tabelloni e determinano dove i giocatori devono posizionare i propri lavoratori per svolgere le loro azioni. Normalmente, puoi posizionare quanti più lavoratori vuoi negli spazi più grandi (a). I piccoli spazi (b) possono invece essere occupati da un solo lavoratore.

🎲 1. Giorno (fase azione)

Secondo l'**ordine di turno**, ogni giocatore piazza **un lavoratore** dalla propria riserva su uno degli **spazi di lavoro** e quindi esegue l'**azione corrispondente** (vedi sezione Luoghi). Alcune località hanno requisiti per poter utilizzare i loro spazi di lavoro, come pagare **pfennigs** o usare **un carretto**, che devono essere soddisfatti per svolgere l'azione. Durante il loro turno, i giocatori possono anche eseguire le azioni aggiuntive dettagliate nella sezione Azioni aggiuntive di questo regolamento.

Quando il turno di un giocatore termina, si passa al giocatore successivo, e così via, fino a quando tutti i giocatori hanno utilizzato i propri lavoratori. Se un giocatore non ha lavoratori, il turno passa immediatamente al giocatore successivo.

Al termine della fase di azioni diurne, inizia la fase tramonto.

🎲 Luoghi

Fattorie

Azione diurna, nessun limite di spazio per i lavoratori

Collocare un lavoratore nella fattoria per acquistare **un carretto**, **un bue** e/o **una mucca**. I prezzi sono i seguenti:



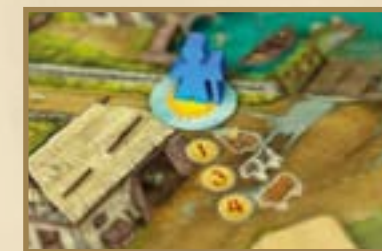
Bue
4 pfennigs



Mucca
3 pfennigs







Carretto
1 pfennig



Esempio: Manuel piazza un lavoratore nella fattoria e paga 8 pfennigs per acquistare un token bue, un token mucca e un token carretto.

Mercato

Azione diurna, limitata dagli spazi di lavoro disponibili

È possibile acquistare questi ingredienti sul mercato: **acqua** , **sale** , **lievito**  e **latte** .

Per piazzare un lavoratore sul mercato, **paga 2 pfennigs più 1 pfennig per ogni lavoratore** situato in uno degli spazi di lavoro alla destra del lavoratore, sul mercato.

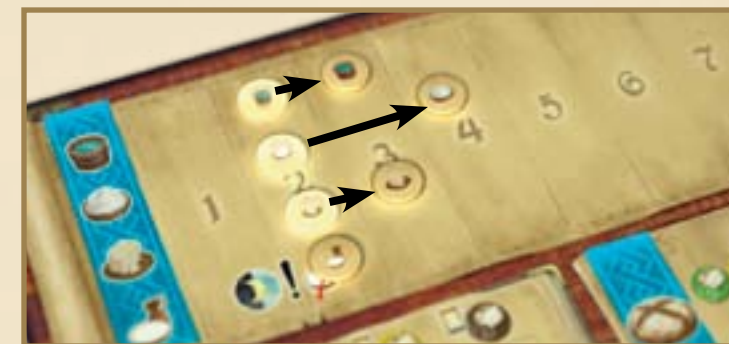
Per fare acquisti nelle prime bancarelle del mercato è necessario un trasporto aggiuntivo. Usa uno dei tuoi **tokens buoi** (giralo) per inviare un lavoratore alla **bancarella più a sinistra** del mercato e un **token bue** o **carretto** per inviarli al **secondo a sinistra**.

Dopo aver posizionato il lavoratore su uno spazio di lavoro in una bancarella del mercato, prenderai le risorse da ogni bancarella alla tua destra nel **tracciato d'acquisto** e le aggiungerai alla tua riserva di ingredienti. Il **tracciato d'acquisto** è costituito da tutte le bancarelle alla tua destra collegate da frecce, puoi scegliere due percorsi nella bancarella centrale per aggiungere diversi ingredienti alla tua riserva.

Angela usa un carretto (girando il gettone) e posiziona uno dei suoi lavoratori in uno spazio del mercato della seconda colonna di bancarelle. Angela paga 4 pfennigs, 2 pfennigs per la tassa di base più 2 pfennigs per i due lavoratori situati alla sua destra nel mercato. Una volta pagato quanto dovuto, aggiunge tutti gli ingredienti in ogni bancarella del suo tracciato d'acquisto. Angela aggiungerà alla sua riserva quanto segue: 2 unità di acqua, 1 di latte, 2 di sale e 1 di lievito.

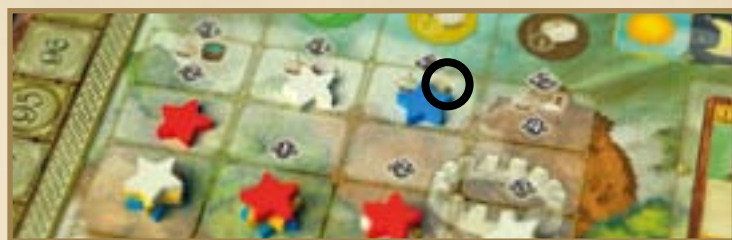


Manuel piazza un lavoratore nel punto indicato sul mercato, paga 2 pfennigs e guadagna immediatamente 2 unità di sale, 1 di acqua e 1 di lievito.



Non puoi mai avere più di 20 unità di qualsiasi ingrediente nella tua riserva. È necessario scartare gli ingredienti in eccesso.

Prendi anche gli ingredienti forniti dai tuoi mastri panettieri e tutti gli ingredienti mostrati nelle tue attuali posizioni dei segnalini reputazione.



Anche Manuel ottiene un'unità di sale e 1 di lievito.



Manuel mette un lavoratore nel mulino, paga 2 pfennigs e guadagna 2 tokens di farina di segale e 1 token di quella di farro.

! Riceverai un bonus per ciascun maestro panettiere una sola volta, bonus identici forniti da diversi mastri panettieri non sono cumulativi.

Mulino

Azione diurna

Posiziona un lavoratore al mulino per acquistare una colonna di tokens farina disponibili. In questo luogo si possono piazzare solo fino a 4 lavoratori.

Paga il prezzo in pfennigs come indicato sulla colonna scelta, quindi prendi tutti i tokens farina in quella colonna.

Per acquistare la colonna con 4 gettoni farina devi usare un bue o un carretto, girando il token quando esegui l'azione.

! Non puoi avere più di 10 tokens farina nella tua riserva alla fine del tuo turno – scarta eventuali tokens farina extra nel sacchetto.

Granaio

Azione diurna

Posiziona un lavoratore su uno spazio di lavoro libero nel granaio. Riceverai 2 o 3 tokens farina a tua scelta dalla riserva nella fase alba.



Il forno del Signore feudale

Azione diurna e notturna. Nessun limite di spazio per i lavoratori

"I Signori feudali a volte si riservavano il diritto di utilizzare i forni nelle loro terre. Anche se variavano in base alla regione, quelle leggi iniziarono a cambiare durante il Medioevo, consentendo ai fornai di avere e utilizzare i propri forni."

L'unico forno della zona appartiene al Signore feudale. Puoi usarlo per cuocere pane di segale, farro, avena e grano.

Per posizionare il tuo lavoratore in quella posizione, devi pagare la **tassa al Signore feudale**. Paga 1 pfennig per ogni altro lavoratore situato al forno, fino a un massimo di 2 pfennigs. Il primo giocatore a visitare il forno non deve pagare la tassa. Se non si dispone di pfennigs, non è possibile utilizzare il forno.

Per eseguire questa azione, è necessario utilizzare gli ingredienti della propria riserva per ogni lotto di pane che si desidera produrre, seguendo le ricette corrispondenti. Guarda le ricette mostrate sulla tua plancia giocatore per scoprire quali ingredienti usare per ogni tipo di pane.

Con questa azione, puoi usare 2 tokens pane contemporaneamente. Se usi uno dei tuoi carretti o buoi (girando il loro gettone) puoi saltare quella limitazione e cuocere più pane che vuoi o desideri.

Seguire questi passaggi per ogni tipo di pane che si desidera cuocere:

1. Annuncia il tipo di pane che stai per cuocere.
2. Scarta / sottrai dalla tua riserva tutti gli ingredienti necessari per seguire la ricetta corrispondente. Posizionare i tokens farina usati nella riserva di grano. Puoi controllare la qualità del pane che stai per cuocere variando i tokens farina usati per farlo: a) Pane di alta qualità: per cuocere il pane di alta qualità, segui le esatte ricette del pane. b) Pane di bassa qualità: se non hai tutte le farine di cui hai bisogno per cuocere un tipo di pane o se non vuoi usarle, puoi cuocere il pane di bassa qualità sostituendo tutti i tokens farina contrassegnati da un asterisco nella ricetta (*) con qualsiasi altro tipo di farina.
3. Il tuo pane è pronto! Dai tokens farina che hai usato, posiziona il token farina appropriato con il lato del pane rivolto verso l'alto sul tracciato freschezza del pane della tua plancia giocatore: usa il tracciato superiore per pane di alta qualità e il tracciato inferiore se è di bassa qualità.

Ogni tipo di pane diventa stantio a una velocità diversa: posiziona il pane di segale sul giorno 2 del tracciato freschezza del pane ed il pane di farro, avena e grano sul giorno 3 del tracciato.



Ricette:



Fino a quando non assumerai un maestro panettiere, puoi solo produrre il pane di segale. Dovrai assumere i mastri panettieri nella gilda dei fornai per preparare il pane di farro, avena o grano. A seconda del tipo di pane che stai per cuocere, assicurati di avere il giusto tipo di maestro panettiere (vedi sezione la Gilda dei fornai).



Per mostrare esperienza, posiziona **1 token controllo** sui **tui panettieri** di livello base quando uno qualsiasi del pane che hai ricevuto coincide con il tipo di pane che sanno cuocere. È possibile posizionare solo **1 token controllo** per tipo di pane.

Non posizionare più di **2 tokens controllo** su un maestro panettiere; questi possono essere promossi durante la fase alba.



Angela manda un lavoratore al forno e deve pagare 1 pfennig, dato che un altro lavoratore era già lì. Gira il suo token bue, usandolo in modo da poter utilizzare più di 2 tokens pane. Decide di cuocere un lotto di pane di segale di alta qualità, uno di pane di farro e un lotto di pane di grano di bassa qualità.



Angela ha mastri panettieri che le permettono di preparare pane di farro e grano.

Per cuocere il pane, Angela usa questi ingredienti:

☉ Pane di segale di alta qualità: 2 unità di acqua, 1 di sale e 1 di lievito dalla sua riserva, più 1 di farina di segale e 1 di farina di grano.

☉ Pane di farro di alta qualità: 2 unità di acqua, 2 di sale e 1 di lievito dalla sua riserva, più 1 di farina di farro e 1 di farina di segale.

☉ Pane di grano di bassa qualità: 2 unità di acqua, 1 di lievito e 2 di latte dalla sua riserva, più 1 di farina di grano e 1 di farina d'avena per sostituire l'ultima farina di grano.

Una volta che ha preso gli ingredienti indicati dalla sua riserva, posiziona i tokens grano appropriati a seconda dei tipi di pane che ha cotto, mostrando il lato del pane, nelle posizioni corrispondenti del tracciato.

Castello Katzenstein

Azione diurna, nessun limite di spazio per i lavoratori

“Nel Medioevo, nessuno pagava interessi sui prestiti. A differenza di oggi, addebitare interessi su un prestito era considerato usura e l'Inquisizione puniva coloro che lo praticavano. L'usura era considerata un peccato paragonabile a eresia, bigamia o blasfemia”.



È possibile posizionare un lavoratore in questa posizione per eseguire una delle seguenti azioni:

Lavora nel castello: Ricevi **3 pfennigs** se usi un bue (gira il suo token).

Chiedi un prestito: Se ci sono **tokens prestito** rimasti in quella posizione, puoi prendere **1 token prestito** dal castello e **6 pfennigs** dalla riserva generale. Quindi sottrai 2 punti vittoria dal tuo punteggio. Non puoi **chiedere un prestito** se non ce ne sono disponibili o se non hai almeno 2 punti vittoria.

Villaggi

Azione diurna

Puoi trovare gli **ordini di pane** sulle **plance villaggio**, rappresentati da **tokens grano** posizionati negli spazi per gli **ordini attuali e futuri**.

La **riga superiore** mostra gli **ordini di pane correnti** che possono essere completati nel round corrente. C'è un **ordine permanente** (a) in quella fila che può sempre essere completato (è stampato sul tabellone), mentre gli altri vengono **riempiti con tokens grano** (b) dalla riserva e scartati una volta completati dai giocatori. La riga inferiore mostra gli ordini di pane in arrivo (c) e sostituirà gli ordini correnti durante la **fase dell'alba**.

Puoi **vendere un token pane preso dalla tua riserva** che corrisponde a uno degli ordini correnti mostrati nei villaggi (segale, farro, avena o grano).

Posiziona un lavoratore nel primo spazio di lavoro disponibile (il più in alto) di un villaggio per completare gli ordini. Per piazzare un lavoratore in un villaggio, è necessario tenere presente i seguenti **fattori**:

- Devi **completare** almeno **uno** degli ordini correnti di quel villaggio.
- Non puoi inviare due lavoratori** dello stesso colore nello stesso villaggio.
- Non ci possono essere più di 3 lavoratori** nello stesso villaggio in partite a 4 giocatori, **2 lavoratori** in partite a 3 giocatori e **1 lavoratore** in partite a 2 giocatori (n. di giocatori - 1).
- Devi **pagare 1 pfennig** per ogni giocatore già nel villaggio per ottenere una licenza per vendere lì. Devi pagare il prezzo prima di piazzare il tuo lavoratore nel villaggio e quindi prima di vendere qualsiasi pane.

Dopo aver piazzato un lavoratore per completare uno o più ordini e una volta soddisfatti i requisiti, puoi **vendere il tuo pane** (vedi sezione *Vendere pane*).

Puoi completare più di un ordine nello stesso villaggio ma **non puoi completare lo stesso ordine più di una volta**.

Vendere di pane ad Augsburg

Puoi vendere pane ad **Augsburg** solo dopo aver raggiunto un **livello di penitenza di 5 o più**. Aumenta il tuo livello di penitenza di **1** per ogni token pane che vendi lì.

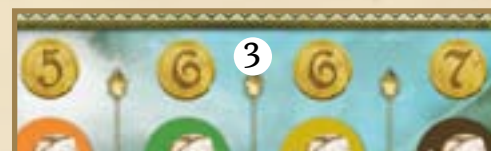
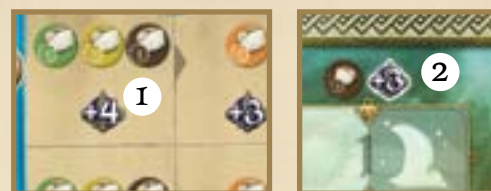


! Ricorda che puoi applicare i bonus forniti dai mastri panettieri nella tua riserva!

Vendita di pane

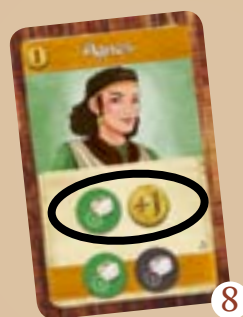
Ogni volta che vai a vendere il pane in uno dei **villaggi**, segui questi passaggi:

1. Prendi il **token pane** che stai per vendere e osserva la sua posizione sul **tracciato di freschezza** del pane, quindi sposta il **segnalino punti vittoria** di tutti gli spazi come indicato.
2. Se vendi **pane di grano** sposta il segnalino **punti vittoria** di tutti gli spazi indicati dal round corrente: +3 nel 1° round, +3 nel 2° round, +2 nel 3° round, +1 nel 4° round e +1 nel 5° round.
3. **Ottieni pfennigs** corrispondenti **secondo la tabella dei prezzi** del pane.
4. **Scarta il token pane** che stai vendendo dalla tua riserva e mettilo nella riserva di grano.
5. Guadagna tutti i **punti vittoria** indicati dall'ordine corrente che stai eseguendo.
6. Se stai eseguendo un **ordine non permanente**, scarta anche il token ordine che stai compiendo lasciando lo spazio vuoto fino all'alba.
7. Prendi una **carta abitante** da quel villaggio se non ne hai uno dello stesso tipo nella tua riserva. Queste carte abitante ti danno bonus in determinate posizioni (vedi sezione *Appendice*) e punti vittoria alla fine del gioco, per ogni carta diversa che possiedi.



8. Usa i bonus forniti dai tuoi **mastri panettieri**.

9. **Aumenta o diminuisci il tuo segnalino di reputazione** in base al tipo di pane che vendi: aumentalo se vendi pane di alta qualità o diminuiscilo se vendi pane di bassa qualità. Se il segnalino si trova nel punto più alto del tracciato, ricevi punti vittoria aggiuntivi (vedi *Reputazione*).



Reputazione

I **tracciati reputazione**, situati nella parte superiore del tabellone, indicano la **qualità media del pane** che hai venduto durante il gioco. La tua reputazione varierà a seconda della qualità del pane che vendi.

Ci sono vari tracciati reputazione sul tabellone, un **tracciato per ogni tipo di pane**. La posizione dei **tui segnalini reputazione** su ogni tracciato indica i punti vittoria che guadagnerai (in blu) o perderai (in rosso) alla fine della partita. Forniscono inoltre ingredienti aggiuntivi al mercato durante il gioco. Usa i tuoi **tokens controllo** al mercato per indicare che puoi ricevere ingredienti extra.

Una volta che uno dei tuoi **segnalini reputazione** ha raggiunto la posizione più alta del tracciato, guadagni PV ogni volta che vendi pane di alta qualità di quel tipo, secondo il tracciato:

- ☉ **Pane di segale:** +1 punto vittoria
- ☉ **Pane di farro:** +1 punto vittoria
- ☉ **Pane di avena:** +2 punti vittoria
- ☉ **Pane di grano:** +2 punti vittoria

Chiesa

Azione diurna e notturna, nessun limite di spazio per i lavoratori

Piazza un lavoratore alla chiesa per **fare offerte**, aumentare il tuo **livello di penitenza** e **stabilire l'ordine dei turni nel round successivo**. Aumentando il tuo livello di penitenza otterrai **ricompense dalla chiesa**, **punti vittoria** e puoi cancellare le **penitenze** che ti sono state imposte dall'Inquisizione.

Opzionalmente, **benedici il pane di bassa qualità**, convertendolo in **pane di alta qualità**.

Fare offerte: Controlla le offerte disponibili alla chiesa (vedi sezione *Appendice*), e scegline **una o più che puoi completare**.

Per completare un'offerta devi:

1. Rimuovi e / o elimina dalla tua riserva gli ingredienti / le risorse corrispondenti, in base **all'offerta / alle offerte** che desideri completare (vedi sezione *Appendice*).
2. Aumenta il tuo **livello di penitenza** spostando il tuo segnalino a destra sul tracciato, di tanti spazi quante sono le **croci** sulle **offerte** completate. Se raggiungi l'estremità destra del tracciato (**livello massimo**), converti ogni nuovo livello di penitenza guadagnato in **1 punto vittoria**.
3. Scarta dal gioco tutte le **offerte** completate.
4. Prendi casualmente **tokens offerta** del livello appropriato per riempire qualsiasi spazio vuoto nella **chiesa**. Se non ci sono tokens offerta nella riserva, crea una nuova riserva girando a faccia in giù tutti i tokens offerta scartati del livello appropriato.
5. Quando raggiungi i livelli 3, 6, 9 e 12 sul **tracciato penitenza**, guadagni immediatamente **2 punti vittoria**.
6. Una volta raggiunti i livelli 5, 10 e 15, prendi un **token chiesa come premio** dal tracciato penitenza di tua scelta. Puoi scegliere se prendere il bonus mostrato e poi scartare il token (vedi sezione *Appendice*).

C'è sempre un'offerta permanente che puoi fare: dona **2 pfennigs** per aumentare il **livello di penitenza di 1**.

⚠ **L'ultimo lavoratore:** i giocatori iniziano con 4 lavoratori che sono abituati a svolgere le loro azioni. Quando un giocatore raggiunge o supera la posizione numero 8 sul tracciato penitenza, riceve immediatamente il suo ultimo lavoratore. Possono usare quel lavoratore da quel momento in poi, seguendo le solite regole di gioco.

⚠ **Puoi completare più di un'offerta nello stesso turno, ma non puoi completare la stessa offerta più di una volta.**

Stabilisci l'ordine di turno del round successivo

Se sei il **primo** a visitare la chiesa questo turno (o il **secondo** in partite a 4 giocatori), scarta un **token penitenza** dalla tua riserva, se ne hai. **Qualsiasi token penitenza** nella tua riserva toglie punti vittoria alla fine della partita.



La **prima** volta di ogni turno che visiti la chiesa durante il **giorno**, posiziona il **segnalino del turno** del tuo colore nello spazio vuoto più in alto sulla colonna sinistra del campanile della chiesa. Questa sarà la posizione nel turno successivo, che cambierà una volta terminato il turno corrente.



Benedizione di pane di bassa qualità

La chiesa può **convertire pane di bassa qualità** in pane di alta qualità con il semplice atto di benedirlo (ci siamo presi la libertà di pensare che ciò potesse accadere nel Medioevo).

Una volta raggiunto il **livello di penitenza 5**, puoi benedire **1 token pane** nella tua riserva **per ogni offerta completata**.

Ogni token pane che desideri benedire ti costerà **1 punto vittoria**. Una volta detratto il punto vittoria dal tuo punteggio, il pane viene benedetto e lo **sposti dal tracciato del pane di bassa qualità al tracciato del pane di alta qualità**, rispettando il suo livello di freschezza. Non puoi benedire il pane se non hai punti vittoria.

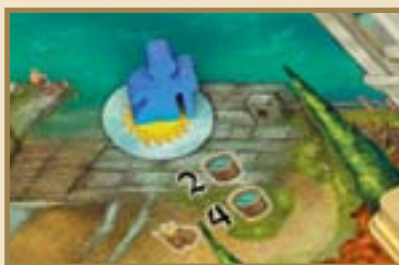
! Non dimenticare che puoi benedire tanti tokens pane quante offerte hai completato nella stessa azione.



Fiume

Azione diurna e notturna, nessun limite di spazio per i lavoratori

Piazza un lavoratore vicino al fiume per raccogliere **2 unità di acqua per la tua riserva**. Puoi usare un carretto (e girare il gettone) per eseguire questa azione e **ottenere 4 unità di acqua**.



Casa commerciale

Azione diurna e notturna, nessun limite di spazio per i lavoratori

Piazza qui un lavoratore per effettuare **uno scambio** tra una delle seguenti risorse:

- ☉ 1 pfennig
- ☉ 1 token farina di qualsiasi tipo
- ☉ 1 ingrediente (latte, sale e / o lievito)
- ☉ 1 punto vittoria

Per effettuare lo scambio, consegna le risorse dalla tua riserva (o scartale dalla tua riserva spostando il segnalino verso il basso sul tracciato nel caso di acqua / latte / sale / lievito) e guadagna risorse dalla riserva corrispondente (o aggiungile spostando il segnalino in alto sul tracciato).



Passare attraverso

Puoi andare alla **Casa Commerciale** e poi giocare una seconda azione sul tabellone con quello stesso lavoratore, ma il tasso di cambio raddoppia, cioè, dovrai **pagare 2 set diversi** in cambio di 1.

! Ricorda che non puoi mai avere più di **10 unità di farina** alla fine del tuo turno.

Gilda dei fornai

Azione diurna, nessun limite di spazio per i lavoratori

“Artigiani e commercianti erano raggruppati in gilde, con i loro statuti che controllavano la loro attività in città, al fine di regolare il numero di seminari attivi, i sistemi di apprendistato della professione e di cercare il benessere economico dei membri.”

Alla **gilda dei fornai** puoi eseguire una delle seguenti azioni: assumere un maestro panettiere o potenziare un maestro panettiere.

Assumi un maestro panettiere

Scegli un **maestro panettiere** da assumere dalla **gilda del fornaio**. Quindi paga i pfennigs indicati nell'angolo in alto a sinistra della carta del maestro panettiere e posizionali accanto al tabellone del giocatore. Mentre sono nel tuo posto di lavoro, puoi cuocere il tipo di pane corrispondente nel **forno** e otterrai i bonus che forniscono. I tipi di pane che un **maestro panettiere** ti consente di cuocere sono indicati dalle icone colorate nella parte inferiore della loro carta. L'icona grigia rappresenta un secondo tipo di pane che un maestro panettiere può cuocere dopo essere stato **promosso** (vedi sezione *Appendice*).



Non c'è limite al numero di mastri panettieri che puoi avere.

! All'alba, dovrai pagare i tuoi mastri panettieri affinché continuino a lavorare per te (vedi sezione *Alba*).

Promozione di un maestro panettiere

Paga **1 pfennig** per promuovere uno dei tuoi mastri panettieri. Una volta effettuato il pagamento, gira la carta del maestro panettiere; da quel momento in poi riceverai il beneficio delle loro nuove abilità (vedi sezione *Appendice*).



Esempio: questo maestro panettiere ti consente di cuocere il pane al farro e guadagnare un punto vittoria aggiuntivo quando vendi quel tipo di pane.



Quando promuovi questo maestro panettiere, potrai anche cuocere il pane di grano.

Azioni aggiuntive

Durante uno qualsiasi dei tuoi turni, puoi eseguire determinate **azioni aggiuntive** oltre **all'azione del tuo turno**. Questi non richiedono **lavoratori** e hanno effetto **immediato**.

Mucche da latte: capovolgi un numero qualsiasi di **tokens mucca** a faccia in su per aggiungere **2 unità di latte** per mucca alla tua riserva. I tokens mucca capovolti non possono essere riutilizzate fino al turno successivo, dopo essersi riprese all'alba.

Vendere pane al Servitore del Signore feudale

Alla fine dei tuoi turni durante la fase del giorno, puoi vendere un token pane dalla tua riserva al **Servitore del Signore feudale** se entrambi vi trovate nella stessa posizione. Seguire le istruzioni per **vendere il pane** ad eccezione dei passaggi 5, 6 e 7 (vedere sezione Vendita di pane).

Dopo aver **venduto il pane**, puoi immediatamente scegliere e ricevere **uno dei tokens favore** del Signore feudale scoperti (vedi sezione Appendice). Quindi **capovolgi il token favore** per mostrare il retro. Se tutti i tokens favore vengono girati, ruota 5 tokens a faccia in su, a caso. Infine, sposta il **Servitore del Signore feudale** in un'altra posizione sul tabellone principale (eccetto i villaggi, vedi sezione *Posizioni*), tenendo presente che non occupa uno spazio di lavoro.

2. Tramonto

I tuoi lavoratori tornano a casa dopo una dura giornata di lavoro e godono un meritato riposo.

1. **Riporta i tuoi lavoratori nella riserva**, ad eccezione di quelli situati nel granaio.
2. Il pane diventa stantio: **sposta tutti i tokens pane di uno spazio a destra sul tracciato freschezza** della tua plancia giocatore. Se ci sono dei tokens pane nell'ultimo spazio a destra, quest'ultimo è diventato completamente stantio ed è buono solo per nutrire gli animali; scartali e **ricevi 3 pfennig per ogni token scartato**.



3. Rimuovi il servitore del Signore feudale dal tabellone.

Una volta terminata la fase tramonto, inizia la *fase delle azioni notturne*.

3. Notte (fase azioni)

“Nel Medioevo c'era la legge che proibiva alle persone di lavorare di notte, ma i fornai ne erano esenti.”

In ordine di turno inverso a quello stabilito dagli **indicatori di turno** nel campanile della chiesa, ogni giocatore può effettuare un turno opzionale, posizionando uno dei propri lavoratori in uno dei seguenti **spazi di lavoro**:

Il fiume	La Casa Commerciale
La Chiesa	Il forno del Signore feudale

Non preoccuparti di usare un lavoratore in questa fase, saranno di nuovo disponibili nel round successivo. Tuttavia, ogni giocatore che desidera utilizzare questa azione **deve pagare 1 pfennig** alla riserva, oltre ai **pagamenti generati dall'esecuzione dell'azione** desiderata.

Una volta giocati questi turni opzionali, il gioco continua con la *fase dell'alba* successiva.

4. Alba (fase di manutenzione)

Questa fase si svolge **dopo la fase notturna** e segna **la fine di ogni round**. Per facilitare il completamento simultaneo di questa fase da parte di tutti i giocatori, i punti elencati di seguito sono indicati sulla **carta di aiuto**.

1. Aumenta il **livello di penitenza** dell'Inquisizione: da sinistra a destra, **capovolgi il segnalino round** che indica il round corrente, per mostrare il suo rovescio. Sposta il **token Inquisizione** lungo il **tracciato penitenza** di tanti spazi quanti sono **le croci su detto token**. Quindi dai ad ogni giocatore che si trova di fronte all'Inquisizione **1 punto vittoria**.

Dai un **token penitenza** ad ogni giocatore che si trova dietro l'Inquisizione.

Se sei al **5° round**, il **gioco termina** e i giocatori devono seguire i passaggi indicati nella sezione Fine del gioco. Altrimenti, il gioco continua:

2. I giocatori recuperano **tutti i loro lavoratori** dal tabellone. I giocatori con lavoratori nel **granaio** ricevono **2 unità di farina a loro scelta dalla riserva di grano**, o 3 tokens farina se hanno **un bue attivo** nella loro riserva, rispettando il **limite massimo di 10** e scartando tokens in eccesso se superano quel limite.
3. Spostare tutti i segnalini di riserva del latte su 0, visto che **il latte diventa acido**.
4. Riattiva i **tokens bue, mucca e carretto** usati nell'ultimo round, girandoli a faccia in su.
5. Collocare i **tokens prestito** nel **Castello Katzenstein** in modo che **ce ne siano 2**.
6. Scarta tutti i **tokens grano** presenti nel mulino nella riserva di grano generale, quindi riempi casualmente gli spazi con tokens grano presi dalla riserva.
7. Scarta gli **ordini correnti** di ogni villaggio segnati con l'icona dell'alba, mettendoli nella riserva di grano.
8. Riempi gli spazi **dell'ordine corrente** dei villaggi con i tokens presenti negli spazi degli **ordini in arrivo**, seguendo le frecce stampate.
9. Quindi riempire gli spazi vuoti degli ordini in arrivo di tutti i villaggi con tokens grano dalla riserva di grano.
10. **Riorganizzare i segnalini di ordine di turno**, preparando l'**ordine di turno** per il round successivo:

a) **Riempi gli spazi vuoti che mostrano i turni nel round successivo** (sul lato sinistro del campanile della chiesa) con i **cubi dell'ordine dei turni** dei giocatori che li hanno ancora nella loro riserva, seguendo lo stesso ordine dei **turni usato nel round attuale** (a destra del campanile della chiesa).

b) Restituisci ai giocatori i **segnalini di turno presenti sul lato destro** e sposta i cubi presenti sul lato sinistro verso destra.



11. Puoi aggiornare i **panettieri esperti** che hanno accumulato sufficiente esperienza, ovvero se hanno **due tokens controllo**. Se lo fai, gira la carta del fornaio sul lato esperto e rimetti i segnalini nella tua riserva.

12. I giocatori scelgono di pagare qualsiasi **panettiere esperto** nel loro lavoro, dando loro la quantità di **pfennigs** indicati sulla carta. Tuttavia, qualsiasi mastro panettiere che non riceve la retribuzione smetterà di lavorare per te – mettili in qualsiasi spazio libero nella gilda dei fornai in modo che possano essere assunti di nuovo nei turni successivi. **Un panettiere esperto promosso rimane aggiornato anche quando è tornato alla gilda dei fornai perché non ha ricevuto la retribuzione giornaliera.**

13. Il giocatore il cui segnalino di turno è **all'ultimo** posto mette il **Servitore del Signore feudale** in qualsiasi posizione sul tabellone, eccetto i villaggi (vedi sezione *Posizioni*). Tieni presente che questo token non occupa alcun posto.





La fase dell'alba termina, **il round corrente termina e un nuovo round inizia** con la successiva *fase delle azioni diurne*.

Fine del gioco

Quest'ultima fase del gioco si svolge dopo la fase dell'alba del 5° round e vengono calcolati i punti vittoria per determinare il vincitore del gioco.

A questo punto, i giocatori devono rimborsare tutti i prestiti contratti **pagando 6 pfennigs** alla riserva per **ogni token prestito che possiedono**. Quindi vengono conteggiati i punti vittoria per ciascun giocatore:

1. Inizia a contare i punti vittoria dalla posizione corrente di ciascun giocatore sul **tracciato dei punti vittoria**.
2. Aggiungi punti vittoria in base al numero di diversi abitanti che possiedi:

1 abitante del villaggio → 1 punto vittoria 	3 abitanti del villaggio → 6 punti vittoria 
2 abitanti del villaggio → 3 punti vittoria 	4 abitanti del villaggio → 10 punti vittoria 

3. Aggiungi 3 punti vittoria per ogni **token pane nella tua riserva**.
4. Sottrai 3 punti vittoria per ogni **token prestito nella tua riserva**.

5. Aggiungi o sottrai punti vittoria indicati dai tuoi **segnalini reputazione**.
6. Sottrai 3 punti vittoria per ogni **token penitenza nella tua riserva**.

Una volta terminato, **vince il fornaio con il maggior numero di punti vittoria**. Se si tratta di un pareggio, vince il giocatore con il livello di penitenza più alto. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con più pfennigs. Nel caso improbabile che ci sia ancora un pareggio, i giocatori condividono la vittoria. Il vincitore è premiato come il panettiere più illustre della regione alla messa in onore di St. Honoratus. Ricorda di condividere una tua foto sui social network con l'hashtag #pandemain, in modo che tutti sappiano quale panettiere vince ogni partita e in modo che possiamo congratularci con te per la tua abilità di cottura.

Giochi da 2 e 3 giocatori

Affinché le partite con meno giocatori abbiano la stessa atmosfera di partite con più giocatori, dovrai applicare regole diverse a seconda del numero di giocatori. Di seguito sono riportate alcune regole speciali:

Adattare il gioco per 2 giocatori

1. Posiziona solo 2 tokens premio della chiesa sui numeri 5, 10 e 15 del tracciato penitenza.
2. Il limite di lavoratori per granaio e villaggi è 1.
3. Il limite dei lavoratori per il mulino è 3.
4. Il numero massimo di prestiti nel Castello Katzenstein è 1.
5. Non puoi scartare un token penitenza nella seconda posizione della chiesa.

Adattare il gioco per 3 giocatori

1. Posiziona solo 3 tokens ricompensa chiesa sui numeri 5, 10 e 15 del tracciato penitenza.
 2. Il limite del lavoratore per il granaio è 1.
 3. Il limite dei lavoratori per i villaggi è 2.
 4. Il limite di lavoratori per il mulino è 3.
 5. Non puoi scartare un token penitenza nella seconda posizione della chiesa.
- Alcune regole sono stampate sul tabellone in modo che i giocatori si ricordino di seguirle.

Regole alternative

Commercio locale

Questa modalità di gioco aumenta le interazioni tra i giocatori, aggiungendo un sistema di scambio da giocatore a giocatore:

Durante la fase di azione diurna, i giocatori possono fare scambi tra loro per ottenere ingredienti (acqua, sale, lievito, latte, farina di qualsiasi tipo), animali (mucche, buoi) e carretti. Nel loro turno, un giocatore può chiedere risorse agli altri giocatori in cambio di pfennigs o di un lavoratore, seguendo l'ordine del turno.

Se si scambia un lavoratore, il giocatore che lo riceve può usarlo come proprio nel proprio turno, il lavoratore conterà come il colore del giocatore che lo usa in tutti gli aspetti (ad esempio i limiti di spazio del lavoratore devono essere rispettati e i lavoratori non possono essere collocati in un villaggio se ne esiste già uno dello stesso colore). Questi lavoratori devono essere restituiti ai rispettivi proprietari nella fase alba.

Nessuna notizia da Ulm

In questa modalità di gioco, non utilizzare gli spazi degli ordini futuri sulle plance del villaggio.



Modalità automa

“La Gilda dei Fornai nel Ducato di Swabia è allo sbando! Da un pò di tempo si sono tutti scambiati furiosamente ingredienti, impastando, cuocendo il pane e persino sabotando i loro colleghi fornai, tutti per fare il miglior pane della regione. Sarai in grado di affrontare i migliori fornai di Nördlingen e diventare un membro dell'alta società?”

Puoi giocare a *Pandemain: Traditional Farmers' Bread* usando un mazzo speciale fornito con il gioco – il **mazzo automa**. Il mazzo automa contiene carte azione che sostituiscono le azioni dei giocatori reali. Puoi usare le carte per controllare fino a 3 giocatori virtuali nello stesso gioco e questi giocatori sono chiamati **sim-fornai**. Ognuno dei personaggi ha la sua personalità e regole speciali.

Esistono varie modalità di gioco che puoi giocare con il mazzo automa:

Modalità Solo in cui puoi giocare a *Pandemain* da solo; **Modalità Scenario** in cui inizi il gioco con alcune variazioni alle normali regole; e la **Modalità Mista** che ti consente di mescolare **sim-fornai**, **scenari** e **giocatori reali**, tutto nello stesso gioco.

I 3 **sim-fornai** sono rappresentati dalle **carte personaggio** del **mazzo automa** e sono i seguenti:

☉ **Rudolf**, il fornaio più pio di tutta Nördlingen. Rudolf è una persona molto competitiva e cerca sempre di sabotare i giocatori per ottenere il massimo dalle proprie azioni. In realtà non è una persona cattiva. Rudolf non perde occasione di approfittare della sua eccellente relazione con il clero e ovunque vada, lo sentirai recitare preghiere e cantare salmi mentre cammina.

☉ **Hans**, cugino di Rudolf. Hans non è chiaramente così pio come suo cugino Rudolf - deve molti soldi a molte persone e chiede sempre prestiti. Se incroci il suo cammino, molto probabilmente finirà per convincerti a consegnargli almeno alcune monete.

☉ **Helga**, l'aspirante nobile. Helga sogna un giorno di diventare un membro della nobiltà. Questo desiderio l'ha trasformata in una persona altezzosa che si rifiuta di interagire con persone che crede di rango o reputazione inferiori.

Le caratteristiche speciali di ciascun fornaio saranno descritte più avanti

Modalità Solo

La **modalità Solo** funziona in modo simile a una partita a 2 giocatori, con la differenza che il giocatore umano sta giocando contro un **sim-fornaio** controllato dal **mazzo automa**. Le posizioni in cui il **sim-fornaio** posizionerà i propri lavoratori durante il gioco saranno determinate da 5 **carte azione** del **mazzo automa**, una carta per round.



Set-Up

Scegli il **sim-fornaio** con cui vuoi giocare, tra i tre disponibili. Sugeriamo di scegliere Rudolf per i primi giochi. Prendi la **carta personaggio** corrispondente dal **mazzo automa** e scarta le **carte personaggio** rimanenti.

A seconda del **sim-fornaio** scelto, scegli **1 carta** a caso da ciascuna delle cinque serie di carte corrispondenti, come mostrato nella tabella seguente. Mettili a faccia in giù sul tavolo per formare un mazzo. Questo mazzo deve avere 5 carte disposte di conseguenza per i round da 1 a 5. Scarta tutte le carte azione rimanenti.

	1°	2°	3°	4°	5°
Rudolf	1-6	7-13	7-13	14-18	14-18
Hans	19-22	23-25	26-27	28-31	28-31
Helga	32-34	35-37	35-37	38-40	38-40



Esempio: se Pablo vuole giocare contro Hans, le carte da usare in ogni round saranno le seguenti: Round 1: una carta tra 19 e 22. Round 2: una carta tra 23 e 25. Round 3: una carta tra 26 e 27. Round 4: una carta tra 28 e 31. Round 5: una carta tra 28 e 31.

Avendo preparato il **mazzo azioni** per il **sim-fornaio**, il set-up è lo stesso per una partita a 2 giocatori, ma tieni presente i seguenti aspetti:

1. Devi scegliere un colore per il **sim-fornaio**, ma non è necessario che abbia una plancia giocatore.
2. Il **sim-fornaio** non ha un conteggio degli ingredienti, quindi non riceve una **carta famiglia**.
3. Posiziona il suo **segnalino di turno** nello spazio del campanile della chiesa indicato dalle loro regole di comportamento (vedi sezione: *Comportamento dei sim-fornai*).

Come si gioca

All'inizio di ogni **round**, gira la prima carta del **mazzo azione** e prima di guardare tutte le informazioni su di essa, coprila con la **carta personaggio**.

Esegui normalmente i turni del giocatore durante le **fasi diurne** e **notturne**. Per ogni turno del **sim-fornaio**, fai scorrere leggermente la **carta personaggio** verso il basso in modo che mostri l'azione successiva sulla carta azioni. Quindi, collocare il successivo lavoratore del **sim-fornaio** nello spazio mostrato dall'ultima azione visibile, o nello spazio dove il Servitore del Signore feudale si trova quando ciò viene indicato dall'azione. Ottieni **i punti vittoria**, **reputazione** e **penitenza** corrispondenti in base alle regole di azione del **sim-fornaio** (vedi sezione *Comportamento dei sim-fornai*).



Gioca le fasi tramonto e alba, tenendo presente i seguenti fattori del **sim-fornaio**:

- Recuperano i loro **lavoratori** come gli altri giocatori.
- Ignora tutte le regole che riguardano **ingredienti, pagnotte, carretti, mucche e buoi**.
- Possono essere penalizzati con **tokens penitenza** e possono anche scartarli nel solito modo.
- Ad ogni **fase alba**, scarta la prima **carta azione** dal mazzo usata dal **sim-fornaio**.
- Se giochi con un **sim-fornaio**, piazza solo **1 token prestito** sul **Castello Katzenstein** durante la fase alba.

Termina il gioco normalmente, vince il giocatore con il maggior numero di **punti vittoria**.

! **Battere i sim-fornai è estremamente difficile, quindi non arrenderti!**
Potrebbero essere necessarie alcune partite per ottenere la vittoria.

Comportamento dei sim-fornai

Regole speciali per i sim-fornai, valide per **tutti e tre i personaggi**:

- Ignora qualsiasi requisito relativo a **ingredienti, pane o denaro**. Questi sono infiniti per i **sim-fornai**.
- Ignora qualsiasi requisito per i **carretti, i buoi e le mucche** quando svolgono le loro azioni. Hanno sempre un **carretto** attivo, **mucca e bue**.
- Cominciano sempre con il loro **punto vittoria, penitenza e segnalini reputazione** nello stesso posto degli altri giocatori.
- Quando visitano il **forno del Signore feudale**, la loro azione è limitata all'aumento delle tasse.
- Quando visitano il **mulino**, scartano la colonna che ha il maggior numero di **tokens farina**, mettendoli nel sacchetto.
- Quando visitano il **Castello Katzenstein**, scartano **1 token prestito**.
- Quando visitano la **Gilda dei fornai**, scartano casualmente **1 mastro fornaio**.
- Quando visitano il **mercato**, non ricevono ingredienti ma occupano spazi vuoti. Sono posizionati nello spazio disponibile più vicino a sinistra, dall'alto verso il basso, rispetto alle scelte del giocatore umano. In altre parole, se il giocatore umano ha un **carretto** ma non ha un **bue**, saranno collocati nella seconda colonna dei negozi.
- Quando visitano la **chiesa**, posiziona il loro segnalino di turno e scarta un **token penitenza**, seguendo le consuete regole di gioco. Possono quindi muovere il **loro segnalino penitenza** di tanti spazi quanti sono le croci sul **token offerta** di livello 2 posizionato lì. Scarta l'offerta originale e sostituiscila con un altro token di livello 2 dalla riserva. Inoltre ottengono **1 punto penitenza aggiuntivo**, come se avessero fatto un'offerta di **2 pfennigs**. Se il loro **segnalino sul contatore penitenza** raggiunge i 5, 10 o 15 punti, scarta il **token ricompensa della chiesa** superiore dalla pila. Ricevono **2 punti vittoria** quando raggiungono i punti 3, 6, 9, 12 e 15. Ricevono il loro **5° lavoratore** quando raggiungono la posizione 8.
- Quando visitano un **villaggio**, vendono **1 pagnotta di pane** per soddisfare la **domanda di pane disponibile**, vendendo il tipo di pane che ottiene loro il maggior numero di punti in quel momento. Ricevono i corrispondenti **punti vittoria** come se il pane fosse stato cotto nello stesso round. Inoltre, il loro **indicatore di reputazione** aumenta come se avessero venduto pane di **buona qualità** e ricevono l'**abitante di quel villaggio**.
- Quando visitano la **casa commerciale**, il **fiume**, la **fattoria** o il **granaio**, non svolgono alcuna azione.
- Qualsiasi **abitante dei villaggi** che controllano danno loro punti nel conteggio finale dei **punti vittoria**, ma ignorano i loro effetti durante il gioco.
- Possono usare i lavoratori ad **Augsburg** senza dover prima ottenere **5 punti penitenza**.
- Quando visitano un **luogo dove è presente anche il servitore del Signore feudale**, svolgono l'azione corrispondente e poi prendono un **token farina** casuale dal sacchetto e vendono **1 token pane** di quel tipo, ottenendo i premi corrispondenti come descritto sopra. Non ricevono tokens favore del Signore feudale.
- Se la carta azione del **sim-fornaio** indica che devono svolgere un'azione ma non hanno **lavoratori** disponibili, quell'azione non viene giocata.
- I **sim-fornai non interagiscono tra loro**. In altre parole, Rudolf potrebbe visitare un luogo anche se i lavoratori di Hans sono già lì, senza doverlo pagare o dargli punti vittoria.



Regole speciali per Rudolf:

- Rudolf ha sempre il primo turno nel primo round.
- Rudolf recita salmi ovunque vada e commenta sempre i passaggi della Bibbia, permettendo ad altri fornai di accompagnarlo solo se lo seguono. In pratica, puoi usare le posizioni in cui sono presenti i lavoratori di Rudolf solo **se il tuo livello di penitenza non è più di un livello inferiore al suo**. Ignora questo requisito al **forno**, al **mercato**, al **mulino** e alla **chiesa**.
- Se ha un solo lavoratore rimasto, una volta che tutte le azioni sulla sua **carta azioni** sono state usate, manda quel lavoratore a fare una donazione alla **chiesa**. Dopotutto è tremendamente religioso.
- Ogni volta che Rudolf sposta il servitore del Signore feudale, lo piazza sul **mulino**.



Regole speciali per Hans:

- Hans ha sempre il secondo turno nel primo round.
- Hans ha molti debiti e fa sempre prestiti alle persone. In pratica, quando si piazza un lavoratore in una posizione in cui Hans ha già un lavoratore, è necessario **pagarlo 1 pfennig** o otterrà immediatamente **1 punto vittoria**. Ignora questo requisito al **forno**, al **mercato**, al **mulino** e alla **chiesa**.
- Se ha un solo lavoratore rimasto, una volta che tutte le azioni sulla sua **carta delle azioni** sono state usate, manda quel lavoratore a fare una donazione alla **chiesa**.
- Ogni volta che Hans sposta il **servitore del Signore feudale**, lo mette sul **mercato**.



Regole speciali per Helga:

- Helga ha sempre l'ultimo turno nel primo round.
- Helga vuole essere una nobile e non ti parlerà se pensa che tu non ne sia degno. In pratica, puoi utilizzare le posizioni in cui sono presenti i lavoratori di Helga solo se non hai più di **3 punti vittoria meno di lei**. Ignora questo requisito al **forno**, al **mercato**, al **mulino** e alla **chiesa**.
- Se Helga visita un luogo che viene anche visitato dal **servitore del Signore feudale**, guadagna immediatamente **2 punti vittoria**, oltre a quelli che riceve dalla vendita del pane.
- Se ha un solo lavoratore rimanente, una volta che tutte le azioni sulla sua **carta azioni** sono state usate, manda quel lavoratore nella stessa posizione del **servitore del Signore feudale**, vendendogli il pane come indicato sopra.
- Ogni volta che Helga sposta il **servitore del Signore feudale**, lo piazza sul **Castello Katzenstein**.



Scenari

Gli scenari vengono utilizzati nei giochi in cui l'obiettivo principale può cambiare e hanno regole speciali che simulano varie situazioni. Sono una vera sfida per i giocatori ed hanno un livello di difficoltà superiore rispetto alla modalità in solitario.

Scenario 1: "Carestia a Ulm"

Un sorriso enorme si diffuse sul viso di Rudolf mentre iniziava ad attraversare il ponte sul suo asinello. Passarono ancora pochi giorni prima che gli altri fornai di Nördlingen scoprissero che un'invasione di topi aveva mangiato tutte le riserve di grano di Ulm e che la gente lì pagava molti pfennigs per comprare il pane di altre città. Ha pianificato di sfruttare appieno queste informazioni privilegiate ...

Il **sim-fornaio** in questo scenario è **Rudolf** e il suo **mazzo di azioni** è formato come segue:

1a carta nel mazzo: carta 3
2a carta nel mazzo: carta 9
3a carta nel mazzo: una carta a caso tra le carte 7, 10 e 13
4a carta nel mazzo: una carta a caso tra le carte 16 e 17
5a carta nel mazzo: carta 18



Regole speciali

☞ Tutto il pane venduto a **Ulm** conferisce immediatamente al venditore **2 pfennigs aggiuntivi e 2 punti vittoria aggiuntivi**.

Modifiche nelle regole di punteggio finali

In caso di pareggio dopo il conteggio finale dei punti vittoria, il vincitore è l'ultimo giocatore che ha venduto il pane a **Ulm** – i cittadini affamati sono estremamente grati.

Scenario 2: "Prendere il panno"

Si dice che a Nördlingen stiano cercando un nuovo fornitore di pane sacramentale nel vescovado di Augusta. Un contratto di prestigio del genere sarebbe di grande aiuto per una piccola impresa e così tanti fornai hanno cercato di ottenere il favore della Chiesa. Senza renderlo troppo ovvio, però, non vorrebbero farlo sapere ai loro concorrenti.

Il **sim-fornaio** in questo scenario è **Rudolf** e il suo **mazzo di azioni** è formato come segue:

1a carta nel mazzo: carta 5
2a carta nel mazzo: carta 8
3a carta nel mazzo: carta 13
4a carta nel mazzo: una carta a caso tra le carte 16 e 17
5a carta nel mazzo: carta 15



Regole speciali

☞ Invece dei soliti 5 punti penitenza, il giocatore umano avrà bisogno di **7 punti penitenza** per poter vendere pane ad **Augsburg**.
☞ Ogni volta che Rudolf vende pane al servitore del Signore feudale, lo colloca nella **casa commerciale**.

Modifiche nelle regole di punteggio finali

I seguenti passi sono presi dopo il conteggio finale:
1. I **tokens penitenza** tolgono 4 punti vittoria aggiuntivi dai punteggi.
2. Dividi i **punti vittoria** per 3, arrotondando per difetto.
3. Ogni giocatore riceve tanti **punti vittoria** quanti sono i **livelli di penitenza** mostrati sul proprio tracciato.
9. Il risultato è il punteggio finale in **punti vittoria**.

Il vincitore è quello con il maggior numero di punti. In caso di pareggio, il vincitore è l'ultimo giocatore che ha venduto il pane ad Augsburg – il ricordo del vescovo non è più quello di una volta.

Scenario 3: "Ave, signore del castello!"

Il barone Tannhäuser ha recentemente ereditato vaste aree di terra nella periferia di Nördlingen ed è diventato il nuovo signore del castello. Dicono che abbia un gusto squisito. Helga lo scoprì attraverso il prete e decise di essere una delle prime ad andare a dare i suoi ossequi, insieme a uno o altri due ospiti scelti, ovviamente. Chissà, forse il Barone ha un nipote idoneo?

Il **sim-fornaio** in questo scenario è **Helga** e il suo **mazzo di azioni** è formato come segue:

1a carta nel mazzo: carta 34
2a carta nel mazzo: una carta a caso tra le carte 35 e 37
3a carta nel mazzo: carta 36
4a carta nel mazzo: carta 38
5a carta nel mazzo: una carta a caso tra le carte 39 e 40



Regole speciali

☞ Il Barone Tannhäuser è il Signore feudale per questo gioco. Ogni volta che il pane viene venduto al servitore del Barone, il venditore guadagna **1 punto vittoria aggiuntivo o 2 punti vittoria se la pagnotta è pane di grano**.
☞ Il servitore del Barone può visitare solo la **fattoria**, il **granaio** e il **Castello Katzenstein**.
☞ Durante la fase delle **azioni notturne**, il **forno** non può essere utilizzato.

Modifiche nelle regole di punteggio finali

In caso di pareggio dopo il conteggio finale dei punti vittoria, il vincitore è il giocatore che ha guadagnato più punti reputazione producendo pane di grano - è il preferito del Barone.

Modalità mista

Se ti piace essere un po' avventuroso con la tua cottura, puoi aggiungere un **sim-fornaio** ai tuoi giochi a 2 o 3 giocatori. Le regole da seguire sono le stesse della **modalità in solitario**. Puoi persino giocare a diversi **scenari** nei tuoi giochi a 2 o più giocatori, con o senza un **sim-fornaio**.

Se sei davvero coraggioso, potresti usare un secondo (e anche un terzo) **sim-fornaio**, tenendo presente i seguenti fattori:

- Crea un secondo (e terzo) **mazzo azioni**, seguendo le istruzioni mostrate nella sezione *Set-up*.
- Nel primo turno, segui le regole dell'ordine dei turni per ogni **sim-fornaio**.
- Segui le limitazioni per i giocatori umani che visitano posizioni già visitate dai lavoratori di un **sim-fornaio**.

Puoi giocare a *Pandemain* con qualsiasi combinazione di giocatori umani e **sim-fornaio**, ma non aggiungere più di un **sim-fornaio** nei giochi in cui stai utilizzando uno scenario. Ricorda inoltre che la difficoltà aumenta considerevolmente se assumi più di un **sim-fornaio** alla volta.

Infine, se davvero non riesci a dormire la notte, ti consigliamo di provare alcune delle nostre terapie di giochi da tavolo: siediti e goditi una partita tra **Hans**, **Rudolf** ed **Helga**, senza il coinvolgimento di giocatori umani.



Appendice

Tracciati e segnalini

I **tracciati** sono le scale numeriche stampate sui **tabelloni di gioco**. Usiamo questi tracciati per indicare i **round**, i **punti vittoria**, la **reputazione**, il **livello di penitenza** e le **riserve di ingredienti**, nonché la **quantità di pane prodotta** e il suo **grado di freschezza**. I segnalini sono i componenti che mostrano valori o posizioni sui **tracciati**.

Carte famiglia

Ricevi le unità di acqua specificate	Ricevi le unità di sale specificate
Ricevi le unità specificate di lievito	Ricevi le unità di latte specificate
Ricevi 1 unità di farina di segale dalla riserva	Ricevi 1 unità di farina di farro dalla riserva
Ricevi 1 unità di farina d'avena dalla riserva	Ricevi 1 unità di farina di grano della riserva
Ricevi i pfennigs specificati	Ricevi 1 carretto dalla riserva
Aumenta il livello di penitenza di 1	



Maestri panettieri

I **maestri fornai** ti permettono di **produrre alcuni tipi di pane**: farro, avena e grano, e ti danno anche alcuni bonus. Il tipo di pane e i bonus che forniscono sono dettagliati nella parte inferiore della carta.



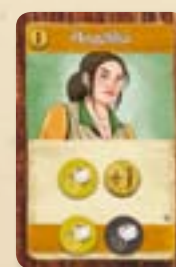
1. Farro. +1 sale quando usi il mercato.
Migliorato: farro + avena. +1 sale e +1 lievito quando usi il mercato.



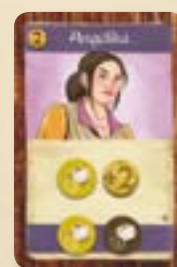
2. Farro. +1 lievito quando usi il mercato.
Migliorato: farro + avena. +1 sale e +1 lievito quando usi il mercato.



3. Farro. +1 pfennig quando vendi pane di farro. *Migliorato*: farro + grano. +2 pfennigs quando vendi pane di farro.



4. Avena +1 pfennig quando vendi pane d'avena. *Migliorato*: avena + grano. +2 pfennigs quando vendi pane d'avena.

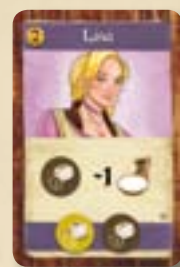


5. Avena +1 punto vittoria quando vendi pane d'avena. *Migliorato*: avena + grano. +1 punto vittoria quando vendi pane d'avena.



6. Avena +1 punto vittoria quando vendi pane d'avena. *Migliorato*: avena + farro. +1 punto vittoria quando vendi pane d'avena.





7. Farro. +1 punto vittoria quando vendi pane al farro. *Migliorato*: farro + grano. +1 punto vittoria quando vendi pane al farro.

8. Farro. +1 punto vittoria quando vendi pane al farro. *Migliorato*: farro + avena. +1 punto vittoria quando vendi pane al farro.

9. Avena Utilizzare 1 unità di latte in meno per fare il pane integrale. *Migliorato*: avena + grano. Utilizzare 1 unità di latte in meno per fare il pane integrale.



10. Farro. +1 acqua quando usi il mercato. *Migliorato*: farro + avena. +1 acqua e +1 sale quando usi il mercato.

Favori del signore feudale



1. Ricevi 2 unità di sale e 2 di lievito.



2. Sposta in avanti il tuo segnalino penitenza di 2 spazi.



3. Ricevi 3 punti vittoria.



4. Prendi 2 unità di farina a tua scelta dalla riserva.



5. Ricevi 1 carretto.



6. Ricevi 1 mucca.

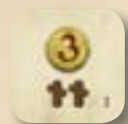


7. Ricevi 1 bue.



8. Scarta 1 token penitenza.

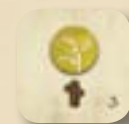
Offerte della Chiesa



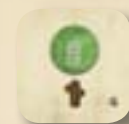
1. 3 pfennigs, aumenta il livello penitenza di 2.



2. 1 unità di farina di segale, aumenta il livello penitenza di 1.



3. 1 unità di farina d'avena, aumenta il livello penitenza di 1.



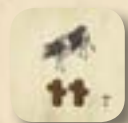
4. 1 unità di farina di farro, aumenta il livello penitenza di 1.



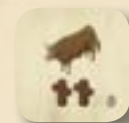
5. 1 unità di farina di frumento, aumenta il livello penitenza di 2.



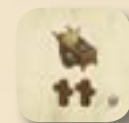
6. 2 unità di farina di qualsiasi tipo, aumenta il livello penitenza di 2.



7. Scarta 1 mucca, aumenta il livello penitenza di 2.



8. Scarta 1 bue, aumenta il livello penitenza di 2.



9. Scarta 1 carretto, aumenta il livello penitenza di 2.



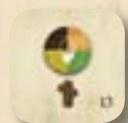
10. 1 unità di sale e 1 di lievito, aumenta il livello penitenza di 1.



11. 2 unità di sale, aumenta il livello penitenza di 1.



12. 2 unità di lievito, aumenta il livello penitenza di 1.



13. 1 unità di farina di qualsiasi tipo, aumenta il livello penitenza di 1.



14. 1 unità di latte, aumenta il livello penitenza di 1.



15. 2 unità di latte, aumenta il livello penitenza di 2.

Premi della Chiesa



1. Riattiva i tokens bue, mucca e carretto usati nel round, girandoli a faccia in su.



2. Ricevi immediatamente 3 punti vittoria.



3. Prendi 2 unità di farina a tua scelta dalla riserva.



4. Prendi 1 unità di farina a tua scelta dalla riserva.



5. Ricevi 2 unità di sale, 1 di acqua e 1 di lievito.



6. Ricevi 1 carretto.



7. Ricevi 1 bue.



8. Ricevi 1 mucca.



9. Ricevi gratuitamente 1 mastro panettiere dalla gilda dei fornai.



10. Migliora gratuitamente 1 mastro panettiere che impieghi.



11. Ricevi la ricompensa di 1 dei token del Signore feudale scoperti giralo a faccia in giù.



12. Scarta 1 token penitenza.

Gli abitanti del villaggio

Gli abitanti dei villaggi migliorano le azioni dei tuoi lavoratori quando visitano determinate località:



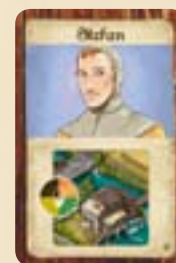
1. Ricevi 1 punto vittoria ogni volta che visiti la chiesa.



2. Aumenta il livello di penitenza di 1 ogni volta che visiti il Castello Katzenstein.



3. Ricevi 1 pfennig ogni volta che visiti il Castello Katzenstein.



4. Ricevi 1 token farina a tua scelta ogni volta che visiti il mulino.



5. Puoi effettuare fino a 2 scambi nella casa commerciale. Non puoi farlo se ci stai solo passando.



6. Ricevi 1 unità aggiuntiva di acqua, sale o lievito ogni volta che visiti il mercato.



7. Puoi comprare mucche e buoi usando sale, lievito o latte come pagamento, ogni risorsa ha un valore di 1 pfennig.