

IL TURNO

Avery Alder
THE
QUIET
YEAR

● PESCARE UNA CARTA

Il *Giocatore attivo* pesca una *Carta*, legge ad alta voce il testo rilevante e lo risolve. La presenza del simbolo  sulla *Carta* indica che ci sono specifiche *Regole* speciali da seguire

● AVANZARE I PROGETTI

Il *Giocatore attivo* fa avanzare i *Progetti* riducendo i *Dadi progetto* di 1. Tutti i *Progetti* completati vengono aggiornati.

● FARE UNA AZIONE

Il *Giocatore attivo* sceglie ed esegue una di queste azioni:

- ◇ **Scopri qualcosa di nuovo**
vedi "Scopri qualcosa di nuovo" a pagina 18
- ◇ **Tieni una discussione**
vedi "Tieni una Discussione" a pagina 18
- ◇ **Avvia un progetto**
vedi "Avvia un progetto" a pagina 19

The Quiet Year © Avery Alder | Italian Edition © 2024 Narrattiva | www.narrattiva.it

IL TURNO

Avery Alder
THE
QUIET
YEAR

● PESCARE UNA CARTA

Il *Giocatore attivo* pesca una *Carta*, legge ad alta voce il testo rilevante e lo risolve. La presenza del simbolo  sulla *Carta* indica che ci sono specifiche *Regole* speciali da seguire

● AVANZARE I PROGETTI

Il *Giocatore attivo* fa avanzare i *Progetti* riducendo i *Dadi progetto* di 1. Tutti i *Progetti* completati vengono aggiornati.

● FARE UNA AZIONE

Il *Giocatore attivo* sceglie ed esegue una di queste azioni:

- ◇ **Scopri qualcosa di nuovo**
vedi "Scopri qualcosa di nuovo" a pagina 18
- ◇ **Tieni una discussione**
vedi "Tieni una Discussione" a pagina 18
- ◇ **Avvia un progetto**
vedi "Avvia un progetto" a pagina 19

The Quiet Year © Avery Alder | Italian Edition © 2024 Narrattiva | www.narrattiva.it

IL TURNO

Avery Alder
THE
QUIET
YEAR

● PESCARE UNA CARTA

Il *Giocatore attivo* pesca una *Carta*, legge ad alta voce il testo rilevante e lo risolve. La presenza del simbolo  sulla *Carta* indica che ci sono specifiche *Regole* speciali da seguire

● AVANZARE I PROGETTI

Il *Giocatore attivo* fa avanzare i *Progetti* riducendo i *Dadi progetto* di 1. Tutti i *Progetti* completati vengono aggiornati.

● FARE UNA AZIONE

Il *Giocatore attivo* sceglie ed esegue una di queste azioni:

- ◇ **Scopri qualcosa di nuovo**
vedi "Scopri qualcosa di nuovo" a pagina 18
- ◇ **Tieni una discussione**
vedi "Tieni una Discussione" a pagina 18
- ◇ **Avvia un progetto**
vedi "Avvia un progetto" a pagina 19

The Quiet Year © Avery Alder | Italian Edition © 2024 Narrattiva | www.narrattiva.it

IL TURNO

Avery Alder
THE
QUIET
YEAR

● PESCARE UNA CARTA

Il *Giocatore attivo* pesca una *Carta*, legge ad alta voce il testo rilevante e lo risolve. La presenza del simbolo  sulla *Carta* indica che ci sono specifiche *Regole* speciali da seguire

● AVANZARE I PROGETTI

Il *Giocatore attivo* fa avanzare i *Progetti* riducendo i *Dadi progetto* di 1. Tutti i *Progetti* completati vengono aggiornati.

● FARE UNA AZIONE

Il *Giocatore attivo* sceglie ed esegue una di queste azioni:

- ◇ **Scopri qualcosa di nuovo**
vedi "Scopri qualcosa di nuovo" a pagina 18
- ◇ **Tieni una discussione**
vedi "Tieni una Discussione" a pagina 18
- ◇ **Avvia un progetto**
vedi "Avvia un progetto" a pagina 19

The Quiet Year © Avery Alder | Italian Edition © 2024 Narrattiva | www.narrattiva.it