



EVENTO 1

FESTA DI PAESE

Le strade si riempiono di voci, risate e luci appese tra le case: per un giorno il lavoro rallenta e la comunità si ritrova.

Tra incontri e piccoli scambi possono nascere occasioni inattese.



Grande Festa

Ogni giocatore ottiene 1  a scelta e +2 



Festa Sobria

Gli acquisti di  /  /  nelle Botteghe costano -1  (min. 1).

Ogni  completata, in questo round, fornisce +1  extra.

EVENTO 2

MOSTRA ARTIGIANA DELLA VALLE

Tra le opere lavorate in legno, artigiani e visitatori si incontrano per condividere saperi e scoperte. Ogni creazione racconta una storia e può aprire nuove strade, tra vendite fortunate e contatti preziosi.



Focus sulle Vendite

Per il resto del round, ogni  completata fornisce +1  extra.



Focus sui Contatti

Ogni giocatore pesca 1 
Per il resto del round, i Mercati non possono essere usati (si può acquistare solo nelle Botteghe).

EVENTO 3

INTERVENTO DEGLI ENTI PUBBLICI

Bandi e fondi
arrivano per sostenere
il lavoro locale e
valorizzare le competenze
del territorio.



Contributi a Fondo Perduto

Ogni giocatore ottiene +3  e avanza di 1 su un Tracciato  /  /  a scelta.



Bando Competitivo

Il giocatore con **meno**  completate ottiene +5 . Il giocatore con **più**  completate avanza di 1 su un Tracciato  /  /  a scelta.

EVENTO 4

INCISIONI RUPESTRI

Gli esperti osservano da vicino le incisioni rupestri, studiandone forme e significati.

Dai motivi incisi nascono nuove idee ed ispirazioni per nuove creazioni.



Laboratori di Motivi e Disegno

Ogni giocatore pesca 1

Per il resto del round, le costano -1



Focus sulle Finiture

Ogni giocatore ottiene 1

Per il resto del round, gli acquisti di in Bottega costano -2 (min. 1).

EVENTO 5

RESTAURI AGLI ALTARI LIGNEI DELL'ALTA VALLE

Vengono commissionate
una serie di azioni di
restauro su opere lignee
di grande valore storico.
Ogni intervento diventa
un'occasione
di apprendimento.



Cantiere Didattico

Ogni giocatore ottiene 1  e 1 
poi avanza di 1 su un Tracciato
 /  /  a scelta.



Incarico Speciale

Il giocatore/i con meno avanzamenti
nei Tracciati  /  /  avanzano
di 2 (distribuiti tra  / ).
Gli altri giocatori ottengono 2 
e 2 

EVENTO 6

CRISI DI BOTTEGA

Un periodo difficile mette sotto pressione le botteghe, costringendo a rivedere spese, tempi e priorità.



Tagli al Personale

Ogni giocatore paga 3  (o tutte, se ne ha meno).

Per il resto del turno, ogni  completata costa -1  /  / 



Cassa Integrazione

Per il resto del turno, le  forniscono -2  (min. 1).

EVENTO 7

CINIPIDE GALLIGENO DEL CASTAGNO

La diffusione del parassita compromette parte del legname disponibile, imponendo nuove valutazioni sui materiali. Dovete adattarvi rapidamente per garantire continuità alle lavorazioni.



Selezione dei Tagli

Solo per questo round, si utilizza  al posto di  per soddisfare le . Non è possibile acquistare  dalle Botteghe.



Recuperiamo il Possibile

Ogni giocatore scarta 1 
Per il resto del round, il costo di acquisto di  è raddoppiato.

EVENTO 8

BOSTRICO TIPOGRAFO

L'infestazione colpisce i boschi della Valle, riducendo la disponibilità di legno utilizzabile.

Servono interventi e scelte attente per contenere l'impatto sulla filiera locale.



Piano di Intervento

Ogni giocatore scarta 1  /  /  se possibile.



Rimandiamo le Decisioni

Per il resto del round, ogni volta che un giocatore dovrebbe ottenere  /  /  tramite acquisto o rendita, ne ottiene 1 in meno (min. 0).

EVENTO 9

CHIUSURA DI SEGHERIA STORICA

Una segheria attiva da generazioni sta per interrompere l'attività, lasciando così un vuoto nella filiera locale del legno. Dovete decidere se intervenire o meno, affrontando nuove condizioni di approvvigionamento.



Salvataggio Collettivo

Ogni giocatore paga 2  (o tutte, se ne ha meno). Per il resto del round, ogni acquisto di  in Bottega fornisce +1  extra gratuito.



Lasciamo che Chiuda

Ogni giocatore ottiene 1 
Per il resto del round, i giocatori non possono acquistare  nelle Botteghe (possono comunque ottenerlo da Mercati e Commissioni).

EVENTO 10

BUROCRAZIA SOFFOCANTE

Nuove normative e adempimenti rallentano il lavoro delle botteghe, richiedendo tempo e attenzione alla documentazione.



Tenersi Aggiornati

Per il resto di questo round, ogni  completata fornisce metà delle monete. Ogni volta che un giocatore completa una , può avanzare di 1 sul Tracciato .



Strade Informali

Alla fine di questo round, ogni giocatore paga 2  e retrocede di 1 sul Tracciato  (-1 extra sul Tracciato  per ogni  non pagata).

EVENTO 11

AUMENTO DEI PREZZI DELLE MATERIE PRIME

Le variazioni del mercato fanno salire il costo delle risorse, mettendo alla prova la sostenibilità delle produzioni.



Accettiamo i Rincari

Per il resto del round, ogni  acquistata in Bottega costa +1 



Rallentiamo gli Acquisti

Per il resto del round, ogni giocatore può acquistare un massimo di 2  totali dalle Botteghe (non conta ciò che ottiene da Mercati e Commissioni).

GIOVANI IN PARTENZA

Sempre più giovani scelgono di cercare opportunità altrove.

Investire nella formazione o affrontare la carenza di competenze diventa una scelta cruciale per il territorio.



Borse di Studio e Incentivi

Ogni giocatore paga 2  (o tutte, se ne ha meno). Ogni giocatore può avanzare di 1 su un Tracciato  /  /  a scelta pagando 1  extra.



Mancanza di Forza Lavoro

Nessuna perdita. Per il resto del round, nessun giocatore può avanzare su alcun Tracciato  /  /  e non si possono completare .

EVENTO 13

LABORATORIO APERTO A CA'MON

Ca'Mon apre le porte ad artigiani e appassionati, favorendo scambio di competenze e sperimentazione. Nuove idee e approcci pratici arricchiscono il lavoro di tutti.



Apertura Diffusa

Ogni giocatore avanza di 1 sul Tracciato . Per il resto del round, ogni giocatore può  1  in un'altra a sua scelta (max. 1 volta).



Programma Intensivo

Il giocatore/i con meno avanzamenti totali nei Tracciati    avanza di 2 su un Tracciato a scelta e pesca 1 . Ogni altro giocatore paga 1  e avanza di 1 sul Tracciato .

EVENTO 14

BOSCO COMUNITARIO IN RINASCITA

Un progetto collettivo
riporta vitalità ai
boschi, migliorando la
disponibilità di risorse e
la gestione del territorio.



Impatto Ambientale

Ogni giocatore ottiene 1 , 1  e 1 . Per il resto del round, nessun giocatore può convertire  /  /  nei Mercati.



Produzione Massiva

Ogni giocatore ottiene 2 .
Per il resto del round, gli acquisti
di  in Bottega costano +1  extra.

EVENTO 15

CANTASTORIE NELLA STÜA

Un cantastorie condivide racconti, esperienze e antichi saperi della valle, offrendo nuovi spunti a chi ascolta. Tra memoria e lavoro quotidiano, ognuno può trovare ispirazione o proseguire sulla propria strada.



**Ignora il Cantastorie
e impara nuove tecniche**

Ogni giocatore pesca 1



**Ascolta le Leggende
della Valle**

Ogni giocatore pesca 1 e la piazza sotto la Plancia Giocatore. Da ora diventa rendita.