

Meadow



Regolamento

In *Meadow*, i giocatori diventano dei viaggiatori intenti a osservare la natura, luogo in cui avvengono le storie più interessanti, con animali e piante come attori principali. Equipaggiati con una mappa, i giocatori vagano intorno a un'area pittoresca, cercando ispirazione e catturando delle vedute da togliere il fiato. Sono spinti dalla passione, la curiosità per il mondo, una mente indagatrice e il desiderio di scoprire i misteri della natura e diventare i più abili osservatori. Il titolo verrà guadagnato dal giocatore che ottiene il maggior numero di punti osservando i tipi di animali, piante e paesaggi come souvenir raccolti durante il suo viaggio. La competizione continua al falò dove tutti i giocatori accorrono in fretta per completare gli obiettivi delle loro avventure.

Dall'Autore

Vorrei sentitamente ringraziare tutti i playtester e i colleghi della Rebel: senza il vostro coinvolgimento, pazienza e gentilezza il mio semplice prototipo non sarebbe mai diventato un vero gioco.

Mio figlio Wojciech mi ha accompagnato attraverso tutti gli stadi di sviluppo di *Meadow*. Il suo entusiasmo, la sua fede incrollabile e la volontà di aiutare (così come l'avermi convinto a fare delle passeggiate nelle foreste e prati vicini) sono stati il miglior supporto nei momenti di difficoltà. Grazie per tutto quello che avete fatto per me!

Ciao, sono Robin Pettirosso!

Vi confiderò alcuni segreti di Meadow, così sarà più facile per voi capire le regole del gioco e vi renderà degli osservatori della natura più curiosi. Forse posso persino aiutarvi a vincere! Cercatemi nelle prossime pagine. Prendetemi, se ci riuscite!



Riconoscimenti

Autore: Klemens Kalicki
Illustrazioni: Karolina Kijak
Progetto grafico: Katarzyna Fiebigier

Sviluppo del gioco: Przemek Wojtkowiak,
Andrzej Olejarczyk, Wojciech Chroboczyński
Coordinamento del progetto: Sławek Gacal

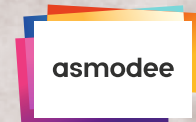
Traduzione e revisione: Denise Venanzetti e
Massimo Bianchini
Layout: Ilaria Borza

rebel
STUDIO

studio@rebel.pl

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Poland
publishing@rebel.pl
www.rebelgames.eu



Distribuito in Italia da:
Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza 58
42018 San Martino in Rio (RE)
www.asmodee.it



Contenuto



Tabellone principale



2 plance falò a due facce
(in base al numero di giocatori)



2 segnalini blocco per le plance falò



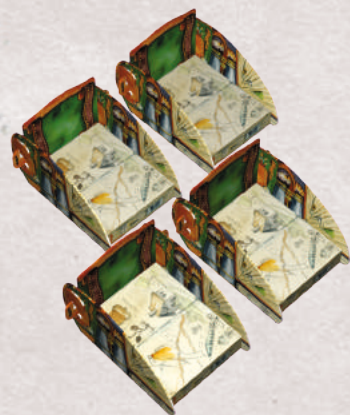
Segnalino round

184 carte, incluse:

45 carte mazzo N 45 carte mazzo W 45 carte mazzo S 45 carte mazzo E



4 carte terreno di partenza a due facce



4 porta mazzi ripiegabili



11 segnalini obiettivo base



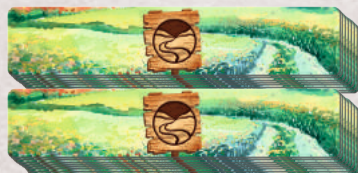
Segnalino obiettivo per partite che usano la Busta U:
Grandi Incontri



20 segnalini sentiero
(5 per ognuno dei 4 colori)



12 segnalini bonus
(3 per ognuno dei 4 colori)



28 tessere strada



Segnalino primo giocatore



5 buste
(6 carte in ognuna)

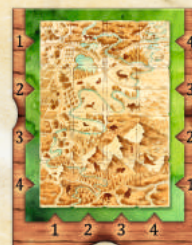


Contenuto per la modalità in solitario:



4 segnalini colore

Tessera partita modalità in solitario



Preparazione della Partita (per 2, 3 o 4 giocatori)



Per le regole della modalità in solitario,
vedere a pagina 14.

Collocate le tessere strada in un punto
facilmente accessibile a tutti i giocatori.

Collocate 3 dei 4 porta mazzi nelle zone ritagliate
sul tabellone principale. Collocate il porta mazzo
rimanente accanto al tabellone.

Dividete le carte in base al loro retro
e create 4 mazzi.



Mescolate ognuno dei mazzi separatamente e collocateli
nei porta mazzi come illustrato. All'inizio della partita,
userete 3 mazzi: **W**, **S** e **E**. Nel corso della partita,
il mazzo **S** verrà sostituito dal mazzo **N**.

Riempite tutte le zone del tabellone
con le carte dei mazzi corrispondenti
a faccia in su. La prima colonna avrà
4 carte **W**, le due colonne centrali
avranno 4 carte **S** ognuna e l'ultima
colonna avrà 4 carte **E**.

4



Collocate la plancia falò corretta in base al
numero di giocatori accanto al tabellone
principale, con il lato che mostra il numero
di giocatori visibile. La plancia falò
inutilizzata viene rimessa nella scatola.



5

Mescolate i segnalini obiettivo e collocate casualmente 1 segnalino alla volta sulle caselle quadrate della plancia falò.

I segnalini obiettivo inutilizzati vengono rimessi nella scatola (in una partita a 4 giocatori si utilizzano tutti i segnalini obiettivo base).



6



8

Quando si sta giocando una partita a 2 giocatori, bloccate 2 incavi della plancia falò con i segnalini blocco. In una partita a 3 giocatori, bloccatene solo 1. Questi incavi rimangono bloccati per l'intera durata della partita.



5

7

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i componenti seguenti:



5 segnalini sentiero corrispondenti al colore del giocatore (in una partita a 4 giocatori il segnalino con il simbolo ? viene rimesso nella scatola: non verrà usato),



3 segnalini bonus del colore corrispondente,



una tessera strada con il simbolo strada visibile,



una carta terreno di partenza a due facce.

9



Collocate il segnalino round sul primo masso dell'indicatore di round.

10



Il giocatore che è stato punto per ultimo da un'ape riceve il segnalino primo giocatore e inizia la partita.

Componenti e numero di round in base al numero di giocatori

	Segnalini sentiero	Segnalini obiettivo	Segnalini blocco	Round
1 giocatore	1, 2, 3, 4, ?	3	2	6
2 giocatori	1, 2, 3, 4, ?	5	2	6
3 giocatori	1, 2, 3, 4, ?	8	1	6
4 giocatori	1, 2, 3, 4	11	0	8

Preparazione del Giocatore



Ogni giocatore inizia la partita con 5 carte in mano.

Le carte vengono prese nel modo seguente:

A cominciare dal giocatore alla destra del primo giocatore e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie una riga sul tabellone principale e aggiunge tutte le 4 carte di quella riga alla sua mano. Dopodiché pesca 1 carta dal mazzo N attualmente inutilizzato.

Dopo che un giocatore ha scelto le sue carte, rifornite gli slot sul tabellone con le carte dei mazzi corrispondenti. Ripetete questo passaggio fino a che tutti i giocatori non hanno le proprie 5 carte di partenza.

Prima del 1° round, ma dopo avere preso le carte dalle righe, ogni giocatore sceglie un lato della sua carta terreno di partenza e colloca la carta nella sua area prato (con il lato scelto a faccia in su) come sua prima carta.

Importante! Quando state preparando la prima partita, potrebbe essere più facile distribuire casualmente le 5 carte di partenza piuttosto che selezionarle da una riga. Quindi, distribuite a ogni giocatore: 1 carta W, 2 carte S, 1 carta E e 1 carta N.



Area del giocatore

Area prato

Qui si giocano le carte terreno e le carte osservazione orientate verticalmente (vedere a pagina 8).

Carta terreno di partenza a due facce

Cominciate la partita con questa carta posizionata sul lato che avete scelto.

Mano del giocatore



Area circostante

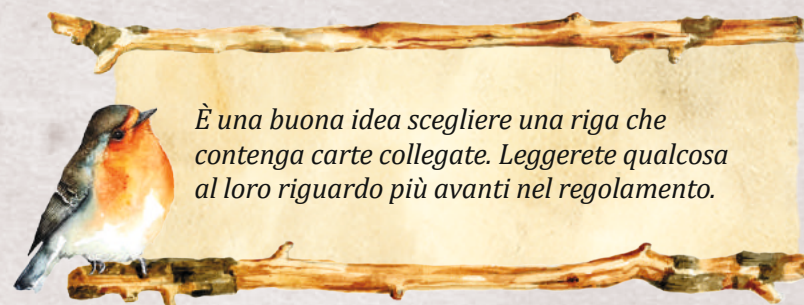
Qui si giocano le carte panorama e le carte scoperte orientate orizzontalmente (vedere alle pagine 10-11).

Ogni giocatore inizia con 1 tessera strada.



Segnalini bonus e sentiero

Collocate questi componenti accanto alla vostra area prato.



È una buona idea scegliere una riga che contenga carte collegate. Leggete qualcosa al loro riguardo più avanti nel regolamento.



Esempio 1. Matteo sceglie la seconda riga e prende le 4 carte dal tabellone e 1 carta dal mazzo N che è attualmente accanto al tabellone.

Svolgimento del Gioco



La partita consiste in 6 round in una partita a 2 e a 3 giocatori, oppure in 8 round in una partita a 4 giocatori (il numero di massi sulla plancia falò corrisponde al numero di round). I giocatori svolgono i propri turni in senso orario, iniziando dal primo giocatore.

■ Turno del Giocatore

Durante il vostro turno dovete effettuare un'azione, collocando il vostro segnalino sentiero in un incavo del tabellone principale o della plancia falò. Potete collocare il vostro segnalino solo in un incavo non occupato. Il segnalino rimane nell'incavo fino alla fine del round.

Ogni segnalino sentiero vi permette di svolgere 1 dei 2 tipi di azione, in base alla sua collocazione:

- Tabellone principale: pescare carte e (facoltativamente) giocare nel prato o nell'area circostante.
- Plancia falò: svolgere un'azione speciale e (facoltativamente) completare un obiettivo.

In alto

L'azione diventa disponibile dopo avere collocato il segnalino nell'incavo del tabellone principale.

In basso

L'azione diventa disponibile dopo avere collocato il segnalino nell'incavo della plancia falò.



■ Fine del Round

Il round continua fino a quando tutti i giocatori non hanno usato tutti i loro segnalini sentiero. Dopodiché i giocatori raccolgono i loro segnalini sentiero e il segnalino primo giocatore va al giocatore a sinistra del primo giocatore attuale. Il segnalino round si muove sulla prossima casella dell'indicatore di round.

■ Fine della Partita

La partita finisce dopo avere terminato l'ultimo round. Il vincitore della partita è il giocatore con il maggior numero di punti derivati dalle carte giocate e dagli obiettivi completati.



Azioni del Tabellone Principale



■ Pescare e Giocare Carte

Se collocate il vostro segnalino sentiero in uno degli incavi del tabellone principale, effettuate l'azione mostrata in alto sul segnalino. Dopo avere collocato il segnalino sentiero:

- Contate un numero di caselle dal segnalino pari al numero mostrato, nella direzione verso cui sta puntando. Il ? è un qualsiasi numero da 1 a 4 a vostra scelta. **Dovete** prendere la carta indicata dal segnalino. Lo slot vuoto viene immediatamente rifornito con una carta del mazzo corrispondente.
- **Potete** quindi giocare 1 carta dalla vostra mano nel vostro prato o nell'area circostante (potete giocare la carta che avete appena preso dal tabellone principale oppure una carta che avete già in mano).

Importante! Nel raro caso in cui uno slot vuoto non possa essere rifornito perché non ci sono più carte nel mazzo, lo slot dovrebbe essere lasciato vuoto. Se collocate un segnalino sentiero in modo da permettervi di prendere la carta dallo slot vuoto, potete solo giocare una carta.



Esempio 2. Veronica, il giocatore giallo, colloca il suo segnalino sentiero in un incavo libero. Il numero sul segnalino indica la riga dalla quale prende la carta. Veronica usa il segnalino sentiero numero 3, quindi prende la terza carta contando dal segnalino collocato. Dopodiché, dopo avere rifornito lo slot vuoto con la carta S, Veronica può giocare 1 carta dalla sua mano.

Regole per Giocare le Carte



Giocate le carte terreno e le carte osservazione orientate verticalmente nella vostra area prato. Giocate le carte panorama e le carte scoperta orientate orizzontalmente nella vostra area circostante.

Importante! Non potete muovere le carte giocate (di qualsiasi tipo): esse devono restare dove sono state giocate fino alla fine della partita.

■ Carte Terreno

Le carte terreno sono degli ecosistemi illustrati che sono connessi agli habitat di vari tipi di animali, piante e funghi. Hanno un simbolo terreno che vi sarà utile per giocare delle carte in futuro.

Quando giocate una carta terreno, collocatela sul lato destro o sinistro di qualsiasi altra carta terreno giocata precedentemente.

Potete avere fino a 10 carte terreno nella vostra area prato.

I simboli in fondo alle carte terreno devono sempre essere visibili, non potete coprirli. Le carte terreno creano il livello più basso del prato, quindi non possono essere giocate sopra ad altre carte.

Simbolo della carta



Simbolo terreno

Simboli terreno:



Esempio 3. Veronica decide di giocare una carta terreno. La sua area prato ha già altre 2 carte terreno. Le frecce indicano dove potrebbe collocare la sua nuova carta terreno.

■ Carte Osservazione

Le carte osservazione presentano tipi di animali, piante e funghi così come invenzioni create dall'uomo, come edifici e oggetti circostanti. Esse rappresentano le annotazioni che fate durante il vostro viaggio nella natura.

Potete giocare una carta osservazione sia sopra a una carta terreno che sopra a un'altra carta osservazione se i requisiti per giocare la carta vengono soddisfatti. I requisiti sono considerati soddisfatti se la vostra area prato possiede tutti i simboli requisito visibili.

Le vostre colonne di carte devono iniziare con una carta terreno ma possono avere un qualsiasi numero di carte osservazione in ogni colonna.

Simbolo della carta

Simboli requisito

Punti vittoria



Ricordate, più sono diversi i simboli sulle vostre carte terreno nella vostra area prato, più è alta la possibilità di giocare la carta successiva.



Giocare le Carte Osservazione

Quando giocate una carta osservazione su una carta terreno, dovete ricordare di non coprire il simbolo terreno. Quando giocate delle nuove carte, assicuratevi di collocarle in modo che il valore di punti vittoria su una carta precedentemente giocata sia visibile.

Quando giocate una carta osservazione, possono verificarsi le seguenti possibilità:

- **La carta ha 1 requisito.** Giocate la carta in cima a una carta con il simbolo requisito (*vedere Esempio 4*). Se ci sono più carte che soddisfano questo requisito, sceglietene 1 e collocate la carta su di essa.
- **La carta ha 2 o più requisiti.** Giocate la carta su una carta scelta che abbia uno qualsiasi dei simboli requisito (*vedere Esempio 5*). Tutti i simboli requisito devono essere visibili nel vostro prato, solo allora potete coprire 1 di essi.



Esempio 4. Michele vuole giocare la sua carta biancospino comune. Nel suo prato ha già 2 carte con il simbolo requisito . Può scegliere su quale carta collocare la nuova carta. Quando gioca la carta, copre il simbolo scelto ma lascia visibile il valore di punti vittoria sulla carta coperta.



Esempio 5. Matteo gioca la sua carta upupa eurasiatica nella sua area prato. Questa carta richiede i simboli e . Matteo può scegliere quale dei simboli requisito coprire. Il simbolo coperto non potrà più essere usato, tuttavia il simbolo rimasto può essere usato in futuro (finché rimane visibile). Matteo ottiene inoltre un nuovo simbolo da questa upupa.

Se 1 dei requisiti sulla carta osservazione è un simbolo terreno, potete giocare la carta direttamente sopra una carta terreno vuota (dovete comunque soddisfare tutti gli altri requisiti) oppure su un'altra carta osservazione in cima alla colonna con quella carta terreno in fondo (a prescindere dai simboli sulla carta osservazione in cima a questa colonna, *vedere Esempio 6*).



Esempio 6. Michele gioca la carta farfalla occhio di pavone. Questa carta richiede i simboli e . Michele può quindi giocarla sulla carta terreno con il simbolo oppure in cima alla colonna con la carta terreno con il simbolo in fondo.

Scelta di un Requisito



Se i simboli requisito sono divisi da una barra, significa che avete bisogno di 1 solo dei 2 simboli presentati per soddisfare quel requisito. Decidete quale simbolo scegliere. Ai fini del gioco, una scelta di requisito conta solo come un simbolo (non due).

Requisito di Colonna Adiacente



Su alcune carte, i simboli requisito sono contrassegnati da delle frecce. In questo caso, la carta deve essere giocata in una colonna immediatamente adiacente a una colonna che mostra il simbolo requisito indicato.



Se, tra i simboli requisito, c'è un simbolo contrassegnato da delle frecce e un altro simbolo senza frecce, dovete avere entrambi i simboli nella vostra area di gioco, ma potete scegliere dove collocare la carta (*vedere l'esempio sottostante*).



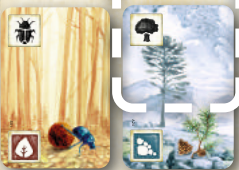
Esempio 7. Michele può collocare la carta legna da ardere su 1 delle zone contrassegnate.

Sostituire un Simbolo Mancante

Se vi manca un simbolo requisito nella vostra area di gioco, potete scartare 2 carte qualsiasi dalla vostra mano per ignorare 1 simbolo requisito della carta giocata (potete farlo più volte). Non potete ignorare tutti i simboli in questo modo: dovete sempre avere almeno 1 dei simboli requisito. Collocate le carte scartate in qualsiasi ordine in fondo ai loro mazzi corrispondenti (*vedere l'esempio sottostante*).



Esempio 8. Matteo vuole giocare la carta scoiattolo volante siberiano. Nella sua area prato, possiede 1 sola carta con il simbolo requisito . Gioca questa carta sulla carta con il simbolo e ignora il simbolo mancante scartando altre 2 carte.



Ricordate che quando giocate una carta, perdete il simbolo della carta che coprite nella vostra area prato. Tuttavia, avete ancora il simbolo terreno visibile e potete usarlo più volte. Alcune delle carte forniscono 2 simboli: coprirle ve li farà perdere entrambi.



Carte Panorama

Le carte panorama hanno delle illustrazioni dei panorami tra i quali vagano i giocatori: vi daranno il simbolo




Le carte panorama vengono giocate nell'area circostante (*vedere a pagina 6*). Tutte le carte panorama richiedono una tessera strada. Quando giocate una carta panorama, possono verificarsi le seguenti possibilità:

- **La carta richiede solo una tessera strada.** Giocate la carta e collocate 1 delle vostre tessere strada inutilizzate sotto di essa, dopodiché girate la tessera, in modo che il lato senza il simbolo strada sia visibile, contrassegnandola come usata.




Esempio 9. Veronica gioca una carta panorama nella sua area circostante. Per farlo prende 1 delle sue tessere strada inutilizzate e la colloca sotto questa carta, quindi gira la tessera in modo che il lato senza il simbolo strada sia visibile.

- **La carta richiede una tessera strada e altri simboli.** Dovete avere tutti i simboli requisito nella vostra area prato e una tessera strada. Giocate la carta e collocate 1 delle vostre tessere strada inutilizzate sotto di essa, dopodiché girate la tessera, in modo che il lato senza il simbolo strada sia visibile, contrassegnandola come usata. Non perdetevi i simboli requisito: potete ancora usarli per soddisfare i requisiti di altre carte.

Se vi manca un simbolo requisito nella vostra area di gioco, potete scartare 2 carte qualsiasi dalla vostra mano per ignorare 1 simbolo requisito della carta giocata (potete farlo più volte). Non potete ignorare il simbolo  in questo modo. Collocate le carte scartate in qualsiasi ordine in fondo ai loro mazzi corrispondenti.



■ Carte Scoperta

Le carte scoperta sono oggetti che trovate durante il vostro percorso nella natura. Sono dei souvenir e ricordi del vostro viaggio. Sono contrassegnate con il simbolo .




Collocate le carte scoperta sulle carte panorama precedentemente giocate coprendo il simbolo .




Quando giocate una carta scoperta, possono verificarsi le seguenti possibilità:

- **La carta richiede solo il simbolo .** Giocate la carta, collocandola su una delle vostre carte panorama inutilizzate.
- **La carta richiede il simbolo  e altri simboli.** Dovete avere tutti i simboli requisito nella vostra area prato. Giocate la carta, collocandola su una delle vostre carte panorama inutilizzate. Non perdetevi i simboli requisito: potete ancora usarli per soddisfare i requisiti di altre carte.



Esempio 10. Michele ha trovato un ferro di cavallo nei suoi viaggi. Questa carta richiede i simboli  e . Nella sua area prato, Michele ha un simbolo  visibile, quindi può giocare questa carta su una carta panorama.

Come con le altre carte, potete scartare 2 carte qualsiasi dalla vostra mano per ignorare 1 simbolo requisito della carta giocata (potete farlo più volte). Non potete ignorare il requisito  in questo modo. Collocate le carte scartate in qualsiasi ordine in fondo ai loro mazzi corrispondenti.



Esempio 11. Un'area del giocatore riempita correttamente.

Azioni della Plancia Falò



■ Effettuare Azioni Speciali e Completare Obiettivi Facoltativi

Se collocate il vostro segnalino sentiero in uno degli incavi della plancia falò, effettuate l'azione mostrata in basso sul segnalino. Dopo avere collocato il segnalino sentiero, svolgete l'azione speciale indicata e avrete una possibilità di completare un obiettivo (*vedere alla prossima pagina*).

Tipi di azioni speciali:



Prendi una carta qualsiasi a faccia in su dal tabellone principale e rifornisci lo slot vuoto con la carta in cima al mazzo corrispondente. Non puoi giocare una carta in questo turno.



Prendi 2 tessere strada e collocale nella tua area circostante con il simbolo strada a faccia in su. Non puoi giocare una carta in questo turno.



Guarda le prime 3 carte in cima a uno dei mazzi del tabellone (non quello inutilizzato). Aggiungi 1 di queste carte alla tua mano e metti le 2 carte rimanenti in fondo al mazzo in qualsiasi ordine. Non puoi giocare una carta in questo turno.



Gioca fino a 2 carte dalla tua mano nella tua area prato e/o area circostante.

Incavi nella plancia falò



Panchina

Obiettivi completati dai giocatori (contrassegnati da segnalini)




Importante! Se scegliete una delle prime 3 azioni speciali, non potete giocare alcuna carta! È una regola che viene spesso dimenticata.



Segnalino Sentiero “?”

Questo segnalino sentiero viene usato nelle partite a 2 e a 3 giocatori. Collocare questo segnalino in un incavo del tabellone principale vi permette di prendere una qualsiasi carta dalla riga o colonna indicata (il valore ? viene deciso da voi). Collocare questo segnalino in un incavo della plancia falò vi permette di svolgere una qualsiasi azione speciale.

■ Collocare un Segnalino Sentiero su una Panchina

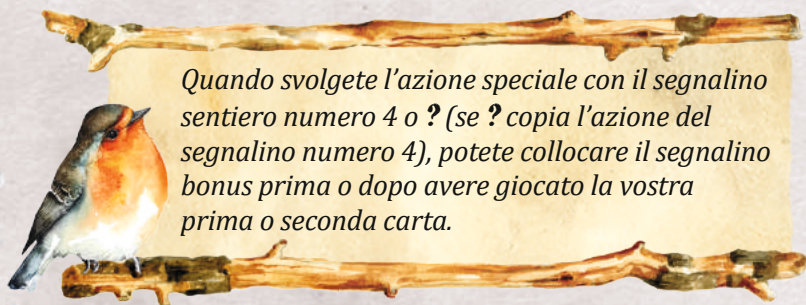
Potete giocare il segnalino sentiero su una panchina non occupata della plancia falò (contrassegnata dal simbolo ). Fare ciò vi permette di giocare 1 carta nella vostra area prato o area circostante.



È molto meglio pescare e giocare una carta che giocare solo una carta e basta. Collocate il segnalino sentiero sulla panchina solo se avete davvero bisogno di giocare una carta e la situazione attuale non vi permette di farlo.

Obiettivi

Sulla plancia falò, i segnalini obiettivo vicini formano delle coppie. Se entrambi i simboli della coppia sono visibili nella vostra area prato, potete rivendicare la casella tra la coppia con uno dei vostri segnalini bonus. Potete rivendicarla solo dopo avere collocato un segnalino sentiero in un incavo della plancia falò. Potete decidere se volete collocare il segnalino bonus prima, durante o dopo avere svolto l'azione speciale. I vostri segnalini bonus sono collocati sulla plancia iniziando da quelli di valore più basso (nell'ordine 2, 3, 4). Solo 1 segnalino bonus può essere collocato tra ogni coppia: durante il vostro turno, potete collocare 1 solo segnalino bonus sulla plancia falò anche se possedete più simboli che completano diversi obiettivi.



Fine del Round



Quando tutti i giocatori hanno collocato tutti i loro segnalini sentiero, il round termina. Tutti i giocatori raccolgono tutti i loro segnalini sentiero.

Il giocatore che ha iniziato il round passa il segnalino primo giocatore al giocatore alla sua sinistra. Nel round successivo, questa persona sarà il primo giocatore.

Muovete il segnalino round nella casella successiva sull'indicatore di round.

Punto a Metà Strada



Quando il segnalino round oltrepassa la clessidra sulla plancia falò, dovete effettuare le azioni seguenti:

- Scartate tutte le carte dal tabellone principale e collocatele casualmente in fondo ai rispettivi mazzi.
- Sostituite il porta mazzo **S** con il porta mazzo **N**.
- Rifornite il tabellone con le nuove carte dai rispettivi mazzi.

Continuate con la partita secondo le normali regole.

Fine della Partita e Calcolo del Punteggio



La partita termina alla fine del round finale (l'ultima casella sull'indicatore di round). I giocatori sommano i loro punti vittoria delle carte che hanno giocato nella loro area prato e area circostante, così come dei loro segnalini bonus sulla plancia falò. Quando contate i punti vittoria delle carte giocate, ricordate di contare tutte le carte nella vostra area di gioco. Le carte che rimangono nella vostra mano non vi danno alcun punto vittoria. Ogni segnalino bonus giocato sulla plancia falò vi dà esattamente lo stesso numero di punti vittoria del suo valore. I segnalini bonus inutilizzati non danno alcun punto vittoria.




Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore. In caso di parità, il vincitore è il giocatore con il maggior numero di carte scoperta giocate. Se la parità persiste, i giocatori condividono la vittoria.

Buste



Sono presenti 5 buste nella scatola del gioco con delle carte tematiche. A causa delle regole avanzate di queste carte, è consigliabile non usarle nelle vostre prime partite. Si presume che aprirete le buste dopo avere soddisfatto i requisiti elencati di seguito, ma non prendeteli troppo seriamente! Lo scopo è quello di divertirsi!

I set di carte tematiche nelle buste sono delle espansioni indipendenti. Potete aggiungerle liberamente alle carte del gioco base mescolandole nei loro mazzi corrispondenti. Ogni carta è contrassegnata in fondo da una lettera che corrisponde al contrassegno sulla busta, per rendere più facile la separazione delle carte per le partite future.

- **BUSTA T - Parchi Nazionali.** Da aprire dopo avere visitato un parco nazionale o una riserva naturale. Le carte in questa busta hanno solo 2 simboli terreno. Le carte di questa espansione non introducono alcuna nuova meccanica.
- **BUSTA U - Grandi Incontri.** Da aprire alla fine di una qualsiasi partita dove ci sono almeno 5 simboli  visibili tra tutte le aree gioco dei giocatori. Questo set introduce il simbolo . Non potete collocare nessuna carta su una carta con questo simbolo, anche se è presente il simbolo terreno richiesto sulla carta nella colonna oppure se questa colonna dovesse soddisfare il requisito di aree adiacenti. La fustella include un segnalino rosso con il simbolo . Se usate le carte di questa busta, aggiungete questo segnalino agli altri segnalini bonus base.
- **BUSTA W - Animali Nascosti.** Da aprire quando vedete un animale selvatico durante un viaggio in una foresta. Le carte di questa espansione non introducono alcuna nuova meccanica.
- **BUSTA X - Prime Avvisaglie di Primavera.** Da aprire il primo giorno di primavera. Le carte di questa espansione non introducono alcuna nuova meccanica.
- **BUSTA Y - Natale.** Da aprire il 24 dicembre. Le carte di questa espansione non introducono alcuna nuova meccanica.




Modalità in Solitario



In questa variante, la partita viene giocata esattamente come una partita a 2 giocatori, ma il vostro unico avversario è un giocatore fittizio chiamato Pellegrino.

■ Modifiche alla Preparazione

Collocate la plancia falò al di sotto del tabellone principale con il simbolo  a faccia in su. Collocate il segnalino round sul primo masso dell'indicatore di round.

Pescate casualmente 3 segnalini obiettivo (a faccia in giù). Collocate 1 segnalino alla volta a faccia in su sulle caselle quadrate attorno al falò sulla plancia falò.

Collocate 2 segnalini blocco negli incavi della plancia falò.

Scegliete un colore e prendete tutti i componenti di quel colore, come in una partita normale.

Collocate la tessera partita modalità in solitario accanto al tabellone principale.

Mescolate i segnalini sentiero (inclusi i segnalini ?) di tutti gli altri colori e formate una pila a faccia in giù. Collocateli accanto alla tessera partita modalità in solitario.

Prendete 1 segnalino colore di ognuno degli altri colori e collocateli casualmente come illustrato.

Tessera partita
modalità in solitario



Segnalini colore

Pila dei segnalini
sentiero rimanenti



Colore del
giocatore

Segnalini giocatore



Pellegrino non ha una sua area prato o area circostante, e le carte che raccoglie durante la partita vengono collocate in un mazzo da posizionare sopra alla tessera partita modalità in solitario.

Prendete le vostre carte di partenza e riempite gli slot vuoti sul tabellone con le relative carte dei mazzi corrispondenti. Dopodiché prendete tutte le carte della prima riga sotto ai porta mazzi e 1 carta dal mazzo **N** e collocatele nel mazzo di Pellegrino. Rifornite di nuovo il tabellone.

■ Modifiche allo Svolgimento del Gioco

Nella partita con la modalità in solitario, Pellegrino è sempre il primo giocatore. I turni vengono svolti in modo alterno fino a quando non esaurite i segnalini sentiero.

Durante il turno di Pellegrino, girate il segnalino sentiero in cima alla sua pila.

- Se il segnalino è un segnalino **?**, collocatelo in un qualsiasi incavo inutilizzato della plancia falò. Se tutti gli incavi sono occupati, scartate il segnalino. In entrambi i casi, non svolgete alcuna altra azione.
- Se girate un qualsiasi altro segnalino, guardate il suo colore. Collocatelo in un incavo inutilizzato del tabellone principale in base alla tessera partita modalità in solitario e ai segnalini colore. Se l'incavo indicato dal segnalino partita modalità in solitario è già stato preso, usate l'incavo inutilizzato più vicino in senso orario. Dopodiché prendete la carta indicata dal segnalino sentiero, collocatela nel mazzo di Pellegrino e rifornite lo slot vuoto con una carta dal mazzo corrispondente.

Pellegrino non usa i segnalini bonus.

Il round termina quando collocate il vostro ultimo segnalino sentiero. Raccogliete tutti i vostri segnalini sentiero, dopodiché raccogliete tutti gli altri segnalini (quelli giocati da Pellegrino in questo round e quelli inutilizzati), mescolateli e create una nuova pila a faccia in giù. Muovete il segnalino round nella casella successiva dell'indicatore di round.

Quando il segnalino round oltrepassa il simbolo clessidra, effettuate le azioni seguenti:

- Scartate tutte le carte dal tabellone principale e collocatele casualmente in fondo ai rispettivi mazzi.
- Sostituite il porta mazzo **S** con il porta mazzo **N**.
- Rifornite il tabellone con le nuove carte dai rispettivi mazzi.



Esempio 13. Veronica rivela un segnalino sentiero dalla pila di Pellegrino. Il segnalino sentiero è rosso e mostra il numero 3. Veronica colloca il segnalino sentiero sul lato sinistro del tabellone principale nell'incavo contrassegnato sulla tessera partita modalità in solitario con il numero 3. Prende la carta indicata dal segnalino sentiero e la colloca nel mazzo di Pellegrino.

■ Fine della Partita e Calcolo del Punteggio

La partita termina alla fine del 6° round: è arrivato il momento di contare i punti.

Contate tutti i punti nel mazzo di carte di Pellegrino.

Dopodiché contate i vostri punti in base alle regole normali. Se il vostro punteggio è inferiore, significa che non avete osservato un numero sufficiente di cose interessanti durante questo viaggio. Se il vostro punteggio è pari o superiore a quello di Pellegrino, controllate la tabella sottostante per vedere quanto bene siete andati.



Tabella dei Punteggi nella Modalità in Solitario

<39	Eravate distratti. Siete riusciti a immortalare solo alcune specie interessanti.
40-49	È stato un viaggio fruttuoso. Tuttavia, avete osservato solo qualche specie interessante.
50-59	Che specie affascinanti! Il ricordo di questo viaggio resterà con voi per molto tempo.
60+	La vostra collezione merita di essere esposta.

Azioni nel Turno di un Giocatore



Prendi 1 dei tuoi segnalini sentiero e collocalo:



sulla plancia falò



ed effettua un'azione speciale:



Prendi 1 carta dal tabellone principale.



Prendi 2 tessere strada.



Guarda le prime 3 carte in cima a uno qualsiasi dei mazzi e conservane 1.



Gioca 2 carte.

oppure sul tabellone principale



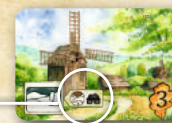
Prendi la carta indicata dal segnalino

poi puoi giocare 1 carta.



gioca 1 carta

Se hai i simboli



Colloca le carte panorama e scoperta sopra alla tua area prato.



Colloca una carta osservazione in cima a una carta con il simbolo requisito.



Colloca una carta terreno accanto alle altre carte di questo tipo.

Il numero di simboli in ogni mazzo 1-2, 3-4, 5+

E	E	E		E						E	E	E				E
W			W	W			W	W			W	W			W	W
S	S	S	S	S	S	S				S	S	S				
N			N	N	N	N				N	N	N	N	N	N	N