



BOTANIK

Regolamento

Nella quieta intimità del suo laboratorio, l'eminente ricercatrice Beatrix Bury ha appena scoperto una tecnologia che permette a ogni tipo di cibo di essere generato meccanicamente. Piante subtropicali, patate stellari, mandarini di Orione; questa nuova tecnologia apre la strada alla possibilità di salvare la gente di Forharms, prigioniera di un mondo contaminato dalla ruggine e dai vapori tossici. L'urgenza di questo pianeta minacciato spinge la scienziata ad assegnare alle sue due squadre migliori di meccabotanici il compito di sviluppare il suo nuovo piano... un compito arduo. Ogni squadra viene assorbita dalla sua missione e il laboratorio di Beatrix diventa lo scenario di una competizione spietata per la produzione del macchinario più efficiente. Siete stati incaricati di dirigere queste due squadre: chi di voi si dimostrerà all'altezza del compito?

MECCANISMO DI BASE DI BOTANIK

In Botanik, non potete mai prendere direttamente la tessera che volete. Una tessera viene sempre presa in due passi. Come prima cosa, dovete collocarla sul vostro lato del Registro, in modo che possa essere rilasciata successivamente, dopo aver collocato in modo astuto una tessera nella fila centrale... In questo giace la sottigliezza di questo gioco.

CONTENUTO

1 Registro con 5 "colonne"

Retro

67 tessere (qui raffigurate a faccia in giù)

1 pedina Meccabot



Le tessere sono suddivise come di seguito:

2 tessere Sorgente con retri diversi



65 tessere, divise in 5 colori



Ad ogni colore è associato un simbolo per aiutare a distinguerli.

Ci sono 7 tipi di tessere per ogni colore:

3x

3x

3x

1x

1 Verdura

1 Frutto

1 Meccabotanicno

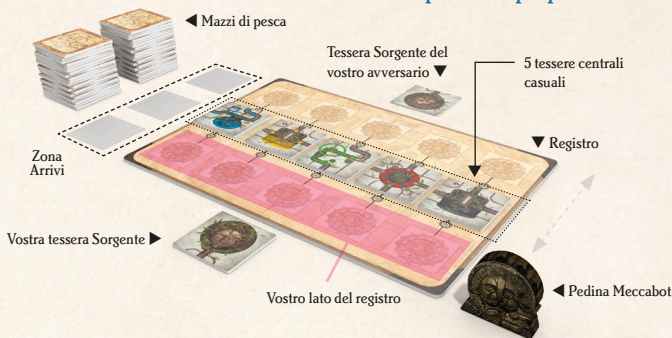


Alcune tessere raffigurano 1 o 3 fiori, che potrebbero farvi ottenere punti alla fine della partita.

PREPARAZIONE

- Collocate il Registro tra i due giocatori;
- Collocate la pedina Meccabot accanto al Registro;
- Ogni giocatore prende una tessera Sorgente e la colloca a faccia in su di fronte a sé;
- Mescolate le tessere rimanenti per formare due o più mazzi di pesca a faccia in giù;
- Pescate 5 tessere e collocatele sulle 5 caselle nella fila centrale del Registro, formando così 5 pile centrali;
- Scegliete il primo giocatore e collocate la pedina Meccabot accanto al suo lato del Registro. Ora siete pronti per giocare.

Esempio della preparazione



ROUND DI GIOCO

La partita si svolge in una serie di round, ognuno giocato nello stesso modo:

- Il primo giocatore (quello con la pedina Meccabot) pesca 3 tessere e le colloca a faccia in su sulla Zona Arrivi.
- Iniziando dal primo giocatore, svolgete il vostro turno prendendo una tessera dalla Zona Arrivi e collocandola sul Registro.
- Una volta che la Zona Arrivi è vuota, fate scivolare la pedina Meccabot verso il vostro avversario.
- Iniziate un nuovo round.

Importante: Visto che a ogni round ci sono 3 tessere disponibili, il primo giocatore ne collocherà 2 e l'altro giocatore solo 1. Le cose saranno invertite nel round successivo e così via, fino a quando non verrà collocata la tessera finale e ogni giocatore avrà collocato lo stesso numero di tessere.

COLLOCARE UNA TESSERA

Nel vostro turno, **dovete** prendere una delle tessere rimanenti dalla Zona Arrivi e collocarla sul Registro.

Potete collocarla:


SUL VOSTRO LATO

OPPURE

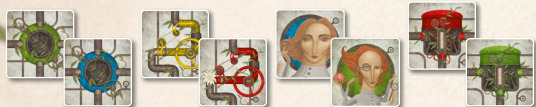
SU UNA PILA CENTRALE

Poi è il turno del vostro avversario.

SUL VOSTRO LATO

- Ci sono due regole che dovete seguire quando collocate una tessera sul vostro lato del Registro:
- 1) La casella deve essere disponibile (ovvero: non c'è alcuna tessera su quella casella del Registro).
 - 2) La tessera che collocate deve avere un collegamento con la tessera centrale della colonna.
- Sarebbe a dire che deve essere dello **stesso colore** e/o dello **stesso tipo**. Il piccolo simbolo  fa da promemoria.

Esempi di coppie di tessere dello stesso tipo.



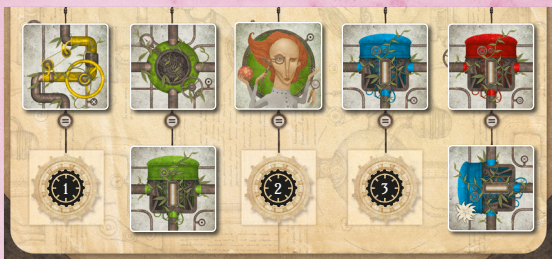
Importante: Verdura e Frutta sono tipi diversi.









A



B



Nell'esempio soprastante, sono rimaste solo le tessere A e B nella Zona Arrivi.

- Potete collocare la tessera A su , perché è dello stesso tipo della tessera centrale. Potete anche collocarla su , perché è dello stesso colore della tessera centrale. Non potete invece collocarla su  perché non è né dello stesso tipo né dello stesso colore della tessera centrale.
- Potete collocare la tessera B su  (stesso tipo della tessera centrale). Non potete invece collocarla su  o su  (né dello stesso tipo, né dello stesso colore).

Note:

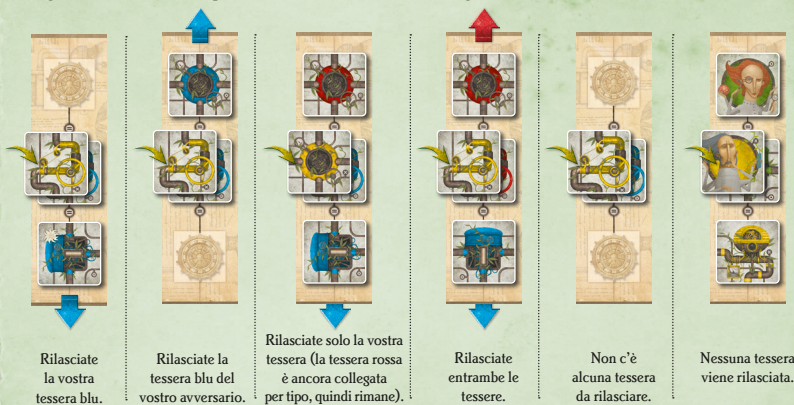
- Potete collocare una tessera sul vostro lato che sia identica (stesso tipo + stesso colore) alla sua tessera centrale.
- È possibile che nessuna delle tessere nella Zona Arrivi possa essere collocata sul vostro lato (nessun possibile collegamento oppure nessuna casella disponibile). In questo caso, dovete collocarla su una pila centrale.

SU UNA PILA CENTRALE

Collocate la tessera scelta su una qualsiasi pila centrale. Non ci sono restrizioni. Controllate se le tessere in quella colonna (sul vostro lato e quello avversario) rimangono collegate alla tessera appena collocata. Qualsiasi tessera che non è più collegata viene immediatamente **rilasciata**.

In questo modo, una tessera centrale appena collocata rilascerà 0, 1 o 2 tessere.

In ognuno di questi esempi, state collocando una tessera gialla nella fila centrale.



COSTRUIRE IL VOSTRO MACCHINARIO

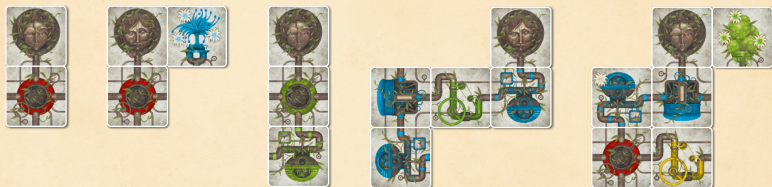
Ogni volta che una tessera sul vostro lato viene rilasciata (durante il vostro turno o quello del vostro avversario), dovete **immediatamente** aggiungerla al vostro macchinario, rispettando le 3 regole di collocazione:

- 1) Una tessera deve sempre essere collocata ortogonalmente adiacente ad almeno un'altra tessera.
- 2) I bordi dei tubi possono connettersi solo ad altri bordi dei tubi. Analogamente, bordi senza tubi possono connettersi solo ad altri bordi senza tubi.
- 3) La rete dei tubi del vostro macchinario non può mai venire chiusa completamente.

Note:

- ⊙ La prima tessera che rilasciate deve essere collocata adiacente alla vostra tessera Sorgente.
- ⊙ Non potete rifiutarvi di collocare una tessera che siete in grado di collocare.
- ⊙ Nel rarissimo caso in cui sia assolutamente impossibile collocare la tessera rilasciata nel vostro macchinario (neppure in un luogo poco utile alla vostra costruzione), rimuovetela dalla partita.

Alcuni esempi di macchinari **validi**.



E alcuni esempi di macchinari **proibiti**.



La connessione diagonale non è permessa.

La rete di tubi è completamente chiusa.



TESSERE MECCABOTANICO

Quando collocate un Meccabotamico su una pila centrale, seguite le regole sottolineate in precedenza. Tuttavia, quando un Meccabotamico viene **rilasciato** nel vostro lato, **dovete immediatamente** scambiarlo con una delle tessere visibili nella fila centrale del Registro.



La tessera verde rilascia il Meccabotamico rosso.



Decidete di scambiarlo con questa tessera gialla così potete aggiungerla al vostro macchinario.



Alcune volte, uno scambio rilascia un'altra tessera (sul vostro lato o su quello del vostro avversario).



In questo modo potete recuperare fino a 2 tessere da aggiungere al vostro macchinario (in qualsiasi ordine scegliate).

- ⊙ Si prega di notare che questo effetto viene applicato solo quando un Meccabotamico viene **rilasciato**, e mai quando se ne colloca uno sul Registro.
- ⊙ Se rilasciate un Meccabotamico sul lato del vostro avversario, dovete completare il vostro turno prima che il vostro avversario possa effettuare il suo scambio.
- ⊙ Potete scambiare un Meccabotamico con la tessera che lo ha rilasciato.
- ⊙ Non potete scambiare un Meccabotamico con un altro Meccabotamico.

La partita termina quando l'ultima tessera viene collocata. Finite il round normalmente e poi procedete con il calcolo del punteggio.

PUNTEGGIO

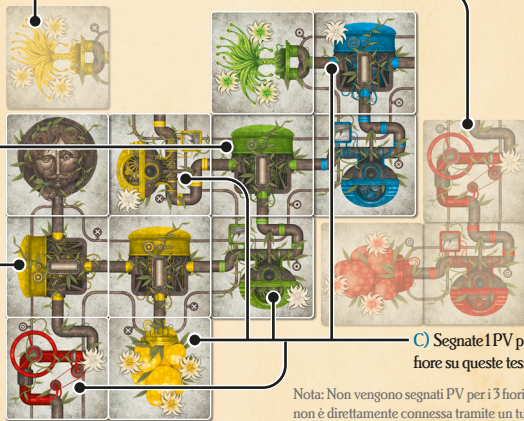
- A) Rimuovete tutte le tessere che non sono connesse alla rete di tubi che include la vostra tessera Sorgente.
- B) Segnate 1 PV (punto vittoria) per ogni tessera in un gruppo di almeno **3 tessere adiacenti dello stesso colore**.
- C) Segnate 1 PV per ogni fiore.

Importante: I fiori su una tessera Verdura o una tessera Frutta **vengono sommati al punteggio solo se** quella tessera è direttamente connessa da un tubo a una tessera dello **stesso colore**.

ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

A) Questa tessera gialla e questo gruppo di 3 tessere rosse vengono rimosse dalla partita, visto che non sono connesse alla Sorgente.

0 PV



7 PV

Nota: Non vengono segnati PV per i 3 fiori della Verdura verde in quanto non è direttamente connessa tramite un tubo a un'altra tessera verde.

B) Segnate 4 PV per il gruppo di tessere gialle e 3 PV per quello di tessere verdi.

7 PV

TOTALE: 14 PV

- ☉ Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.
- ☉ In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di tessere nel suo macchinario è il vincitore.
- ☉ Se la parità persiste, fate un'altra partita!

LOCAL TRADITION
Lartinchon
QUALITY AND RELIABILITY



Mr. Lar, cresciuto a cereali e formaggio, ha sviluppato un gusto particolare per le cose più raffinate in tenera età.

Mr. Tin, un fervente difensore di un approccio teorico infuso di gioia, si delizia con prodotti naturali e tradizionali come le verdure e i fiori!

Mr. Chon, il piccolo uomo con una flessibilità leggendaria, ha il compito di sviluppare e grigliare. Il suo lato accomodante e giocoso lo rende la vittima di molti scherzi amichevoli, che prende con sportività.



FRANCK DION

Abile regista e illustratore, Franck Dion lavora con editori e riviste, progetta set teatrali e crea animazioni per documentari.

Dirige cortometraggi animati sin dal 2003, come *Mr. COK*, *Edmond Was a Donkey*, e *A Head Disappears*, il quale è stato premiato come miglior Cortometraggio all'Anecny International Animation Film Festival nel 2016.

CONTATTI

Nonostante questo gioco sia stato prodotto con la massima cura, potrebbe capitare che un componente sia difettoso o mancante. In tal caso, contattate il servizio clienti del nostro distributore Asmodee Italia al seguente indirizzo: servizioclienti@asmodee.com

Il vostro problema verrà risolto nel più breve tempo possibile!

BOTANIK è pubblicato da JD Éditions
SPACE Cowboys, 47 rue de l'Est, 92100

Boulogne-Billancourt - France
© 2021 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.

Scopri altre informazioni su
Botanik e SPACE Cowboys su:

www.spacecowboys.fr/our-board-games,
 [SpaceCowboysUS](https://www.facebook.com/SpaceCowboysUS),  [SpaceCowboysI](https://twitter.com/SpaceCowboysI),
 [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel).

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Diana Buraschi,
Aurora Casaro
Supervisione: Massimo Bianchini
Adattamento Grafico: Ilaria Borza