

FOREST SHUFFLE

Un gioco di carte di Kosch per 2-5 giocatori
dai 10 anni in su; durata: 60 minuti.

Obiettivo del Gioco

La vita è frenetica nella foresta locale: gli animali vagano nella radura alla ricerca di piante commestibili e insetti. Alcuni preferiscono le fitte cime degli alberi, altri il rigoglioso sottobosco e si sentono al sicuro solo nel riparo offerto dalla vegetazione.

In questo gioco dovete creare un habitat ecologicamente equilibrato per la flora e per la fauna. Giocate le carte albero dalla vostra mano, alle quali potete aggiungere diversi animali, piante e funghi. Per ottenere un numero consistente di punti dovete rispettare le loro preferenze: alcune creature richiedono la presenza delle loro specie simili, altre preferiscono alcuni habitat o fonti di cibo.

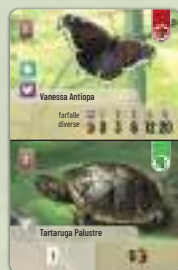
Alla fine, il giocatore con il maggior numero di punti vince.

Contenuto

180 carte:



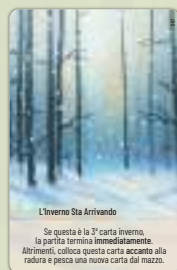
66 carte albero



48 carte divise in due
(alto/basso)



44 carte divise in due
(sinistra/destra)



3 carte inverno



Retro



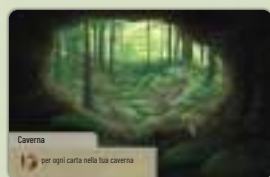
1 plancia di gioco
che mostra una radura

Abete Bianco:
Ogni Abete Bianco presente nella tua foresta fa ottenere 2 punti per ogni carta collocata su quest'Abete Bianco. Se diversi animali (Lepri, Rospì) condividono uno slot carta, puoi ottenere più di 2 punti.

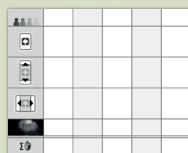
Acero:
Ogni Acero fa ottenere un numero di punti pari al numero di alberi (inclusi gli arboscelli) presenti nella tua foresta.

Amanita Muscaria:
Pesca la carta dopo avere pagato per la carta che hai appena giocata. I funghi non fanno ottenere punti.

14 carte riassuntive



5 carte caverna



1 blocchetto
segnapunti

Preparazione

1 Collocate la **radura** (ovvero, la **plancia**) al centro dell'area di gioco e le 14 **carte riassuntive** accanto a essa, a portata di tutti i giocatori.

2 Ogni giocatore prende una **carta caverna** e la colloca di fronte a sé.

3 Mettete le 3 **carte inverno** da parte. Mescolate le carte rimanenti e rimettete un certo numero di esse nella scatola, **senza guardarle**, in base al numero dei giocatori:

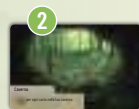
4 Suddividete le carte rimanenti in **tre pile** a faccia in giù di dimensioni simili.

5 Mescolate **due** carte inverno in **una** delle pile e mettete la **terza** carta inverno **in cima** a quella pila.

6 Collocate le altre due pile sopra a quella che contiene le carte inverno. Infine, collocate il mazzo così formato sul lato sinistro della plancia radura.

7 Ogni giocatore pesca **6 carte** e le mette nella sua mano. Se non è presente alcun albero tra di esse, è possibile effettuare un "mulligan": il giocatore scarta tutte le 6 carte rimettendole nella scatola, poi pesca 6 carte sostitutive dal mazzo. Ogni giocatore può effettuare il mulligan **al massimo una volta**.

8 L'ultimo giocatore che ha fatto una passeggiata in un bosco inizia la partita.



con 2 giocatori → 30 carte
con 3 giocatori → 20 carte
con 4 giocatori → 10 carte
con 5 giocatori → Nessuna, giocate con tutte le carte



Svolgimento del Gioco

La partita si svolge in senso orario attorno al tavolo. Nel vostro turno, dovete effettuare **esattamente una** delle due azioni possibili:

A) Pescare Due Carte

Per ogni carta, potete scegliere se prenderla dal mazzo o dalla radura.

OPPURE

B) Giocare Una Carta e Controllare la Radura

Pagate il costo, collocate la carta nella vostra foresta e attivate i suoi effetti e bonus, se disponibili. Dopodiché controllate se la radura ha bisogno di essere svuotata.

A) Pescare Due Carte

Quando effettuate questa azione, **pescate due carte, una dopo l'altra**, e aggiungetele alla vostra mano. Per ogni carta che pescate con questa azione, potete decidere se prendere una carta **a faccia in giù** dalla cima del **mazzo** oppure una carta **a faccia in su** dalla **radura**. (All'inizio della partita, la radura è vuota.)

Importante: Il limite della vostra mano è di 10 carte. Se avete 9 carte nella vostra mano, potete pescare una sola carta.



Carte Inverno

La terza sezione inferiore del mazzo contiene **3 carte inverno**. Quando pescate una carta inverno, dovete collocarla a faccia in su **accanto** alla **radura** e pescare immediatamente una carta sostitutiva dal mazzo. Non appena viene pescata la terza carta inverno, la partita termina **immediatamente**.

B) Giocare Una Carta e Controllare la Radura

Nel gioco sono presenti due tipi di carte: quelle che mostrano un albero oppure quelle che presentano due creature:

- Gli **alberi** mostrano sempre un tipo di albero e sono le basi della vostra foresta. Potete collocare animali, piante e funghi su ognuno dei loro quattro lati.
- Tutte le altre carte sono **divise in due**: orizzontalmente, mostrando un abitante della foresta in alto e in basso oppure verticalmente, mostrandone uno a sinistra e uno a destra.

Queste carte sono configurate in questo modo:



Giocare Una Carta

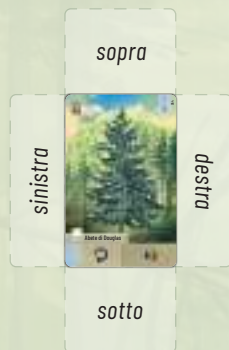
Per giocare una carta dalla vostra mano, dovete prima pagare il suo **costo** mettendo la quantità specificata di (*altre*) carte dalla vostra mano **a faccia in su nella radura**. Quando giocate una carta divisa a metà, scegliete **una metà** da giocare e pagate solo il costo relativo.



Di norma, non importa quali carte scartate come pagamento. Alcune specie tuttavia forniscono un bonus se pagate con delle carte specifiche (*vedi "Bonus" a pagina 6*).

Collocate la carta **a faccia in su** di fronte a voi; le carte divise a metà devono sempre essere collocate su un albero. Il totale delle vostre carte giocate costituisce la vostra **foresta**.

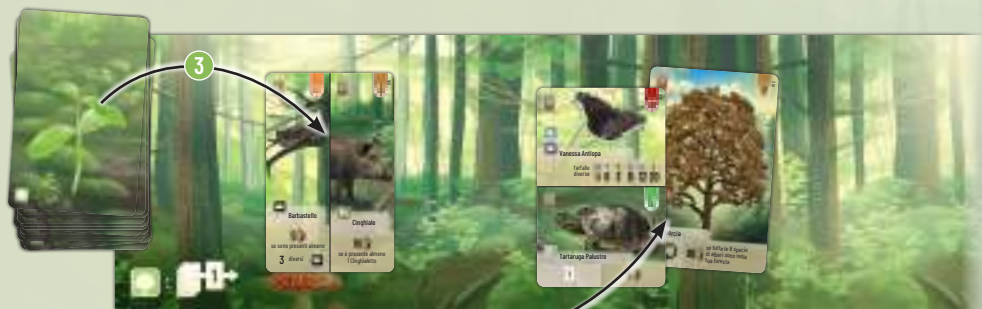
Alberi

Gli alberi forniscono degli **slot carte** per le carte divise a metà su ognuno dei loro quattro lati: al di sopra, al di sotto, a sinistra e a destra. Fintanto che non è presente alcuna carta in uno slot carte, quell'albero viene considerato **vuoto**; viene invece considerato **completamente occupato** se è presente almeno una carta in ognuno dei suoi quattro lati.




Ogni volta che giocate un albero, dovete anche **pescare la carta in cima al mazzo** e collocarla **a faccia in su nella radura**. Un simbolo sulla radura   vi ricorda questa regola durante la partita.

Nota: Questo procedimento potrebbe causare la rivelazione di una carta inverno. Nel caso questo si verifici, procedete come descritto a pagina 3.



Esempio:

- 1 Giocate un Acero con un costo di .
- 2 Come pagamento, collocate due carte dalla vostra mano a faccia in su nella radura.
- 3 Dal momento che avete giocato un albero, ora mettete anche la carta in cima al mazzo a faccia in su nella radura.



Arboscello

Invece di giocare un albero, potete giocare una **qualsiasi** carta dalla vostra mano a **faccia in giù** come un **arboscello**. L'arboscello è **come un albero** e fornisce slot carte su ognuno dei suoi quattro lati. Tuttavia, non appartiene a nessuna delle otto specie di albero e non viene considerato una specie a sé stante.

Animali, Piante e Funghi

Le carte divise a metà mostrano i diversi abitanti della foresta: animali, piante e funghi.

Quando giocate una carta divisa a metà, collocatela in uno **slot vuoto** sul **lato appropriato** di un albero nella vostra foresta. Qualsiasi creatura che si trova sulla metà sinistra di una carta viene sempre collocata sul lato sinistro di un albero: per fare ciò, fate scorrere il lato destro della carta sotto all'albero. Allo stesso modo, qualsiasi cosa sulla destra, in alto o in basso sulla metà della carta viene collocata di conseguenza.

Nota: Dopo che una carta è stata collocata, soltanto la parte visibile viene considerata presente nella vostra foresta. La metà nascosta non è rilevante per il resto della partita e per il punteggio.



***Esempio:** Avete appena aggiunto questo Cinghialeto alla vostra foresta facendo scorrere la parte destra della carta sotto all'Acero.*

Nota: Le carte divise a metà possono essere giocate soltanto se uno dei vostri alberi ha uno slot carta vuoto disponibile sul lato giusto.

Effetto e Bonus

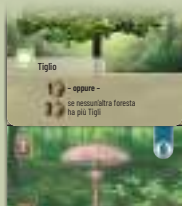
Se la carta che avete appena giocato ha un **effetto** o un **bonus** (o *entrambi*), ora potete attivarli. Se volete attivarli entrambi, dovete **prima** attivare l'effetto e **poi** il bonus. Attivare l'effetto o il bonus è facoltativo.

Gli effetti e i bonus sono descritti in brevi testi oppure con delle icone sulle carte. Potete trovare una panoramica di tutti i simboli sull'ultima pagina di questo regolamento. Se avete bisogno di una spiegazione più dettagliata, consultate le carte riassuntive.

Effetto

Ci sono due tipi di effetto:

- La maggior parte delle carte fornisce un **effetto istantaneo** che potete utilizzare **una sola volta** dopo che avete giocato quella carta.
- I funghi invece possiedono un **effetto permanente** che potete utilizzare dal vostro prossimo turno fino alla fine della partita.



ogni volta che giochi una carta
sotto a un albero


1

Funghi

I funghi si innescano quando alcune carte vengono collocate nella vostra foresta (per esempio, sotto a un albero). Attivate immediatamente il loro effetto dopo ogni volta che collocate una carta simile nella vostra foresta.

Esempio: Avete appena collocato un fungo Mazza di Tamburo. Dal vostro prossimo turno in poi, ogni volta che collocate una carta in uno slot carta sotto a un albero, potete pescare la carta in cima al mazzo.

Bonus

Alcune specie hanno una freccia colorata con il simbolo  che fornisce un **bonus** se pagate la carta con delle **carte corrispondenti**: per fare ciò, tutte le carte che scartate come pagamento devono avere lo **stesso colore di carta** (ovvero, mostrano lo stesso simbolo albero) della carta che avete appena giocato. Quando pagate con delle carte divise a metà, non importa quale metà della carta mostra il simbolo albero corrispondente.



Esempio: Avete giocato un Capriolo nella vostra foresta.

- 1 Per attivare il bonus (pescare una carta dalla cima del mazzo), pagate con una Ghiandaia e una Betulla. Entrambe le carte hanno lo stesso colore (e mostrano un simbolo Betulla) del Capriolo.
- 2 Se pagate con un Tiglio al posto della Betulla non ottenete il bonus.

Controllare la Radura

Alla fine del vostro turno, se ci sono **10 o più carte** nella radura, la radura deve essere **svuotata**. Rimuovete tutte le carte dalla radura e rimettetetele nella scatola del gioco.

Dopodiché il vostro turno termina e il prossimo giocatore in senso orario svolge il suo turno, a meno che un effetto o un bonus non vi permetta di svolgere un altro turno.

Fine della Partita

Non appena la **3ª carta inverno** viene rivelata, la **partita termina immediatamente** e non potete finire il vostro turno.

Procedete quindi con il calcolo del punteggio: sommate i punti 🍄 di tutte le carte visibili nella vostra foresta e sommate il numero di carte nella vostra caverna, se ne avete. Questo è il vostro punteggio.

Se non siete sicuri di quanti punti una carta vi faccia ottenere, consultate le carte riassuntive.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita. In caso di parità, godetevi una vittoria condivisa.

Esempio di calcolo del punteggio:

Questa composizione di carte farebbe ottenere un totale di 85 punti.



Caverna (vuota) 0 🍄

Alberi

- **Orceria 0** 🍄 (solo 5 specie di alberi)
- **Acer 5** 🍄 (5 diversi 🍄)
- **Abete di Douglas 5** 🍄
- **Betulla 1** 🍄
- **Abete Bianco 12** 🍄 (6 carte su di esso)

Sopra/Sotto

- **Vanessa Multicolore** 6 🍄
- **Iride** 3 🍄 (3 diverse 🍄)
- **Pafia** 3 🍄 (3 diverse 🍄)
- **Barbagianni 5** 🍄
- **Falco Pellegrino 6** 🍄 (2 carte mostrano 🍄)
- **Formica Rossa 6** 🍄 (3 carte sotto a un albero)
- **Amanita Muscaria 0** 🍄
- **Cervo Volante 3** 🍄 (3 carte mostrano 🍄)

Sinistra/Destra

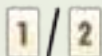
- **Zanzara 3** 🍄 (3 carte mostrano 🍄)
- **Capriolo 9** 🍄 (3 carte mostrano 🍄)
- **Orecchione Bruno 5** 🍄 (3 diversi 🍄)
- **Vespertilio di Bechstein 5** 🍄 (3 diversi 🍄)
- **Barbastello 5** 🍄 (3 diversi 🍄)
- **Lepre 9** 🍄 (3 Lepri)

Panoramica

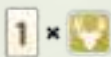
Tipo di simbolo


-  Anfibio
-  Albero
-  Pipistrello
-  Cervo
-  Insetto
-  Animale con Zoccoli
-  Pianta
-  Animale con Zampe
-  Fungo
-  Farfalla
-  Uccello

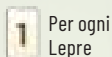
Effetti e Bonus



Pescate il numero di carte indicato **dalla cima del mazzo**.*




Pescate un numero di carte **dalla cima del mazzo** pari al numero di carte nella vostra foresta che mostrano il simbolo indicato (*per esempio* ).* (*Rispettate il limite di mano.*)



Pescate un numero di carte **dalla cima del mazzo** pari al numero di Lepri nella vostra foresta.* (*Rispettate il limite di mano.*)



Collocate una creatura con il tipo di simbolo indicato (*per esempio* ) dalla vostra mano nella vostra foresta senza pagare il suo costo; non potete attivare né il suo effetto né il suo bonus.



Effettuate un altro turno completo dopo di questo, scegliendo tra le azioni A e B, come di norma.

* Nota: Questo procedimento potrebbe causare la rivelazione di una carta inverno. Nel caso questo si verifichi, procedete come descritto a pagina 3.

Simboli albero



Acero



Betulla



Faggio



Abete di Douglas



Quercia



Ippocastano



Tiglio



Abete Bianco

Riconoscimenti

Autore: Kosch

Illustrazioni: Toni Llobet, Judit Piella

Progettazione Grafica: Klemens Franz | atelier198

R&D: Maren Holderbaum

Consulente Forestale: Felix Behnke

Dedica di Kosch: Caro, senza la tua ispirazione questo gioco non sarebbe stato inventato. Trovi sempre il meglio nella vita e sono così grato per questo. Grazie anche a mia sorella Tanja, che ha sempre un orecchio comprensivo e un buon cuore. Grazie a Leder, Lars, Max, Corinna, Gitte e Kai, che non sono solo dei buoni amici ma anche una famiglia per me! E un ringraziamento speciale al mio gruppo di gioco del lunedì al Klex di Greifswald. Siete i migliori e grazie per la pazienza e il supporto!

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Massimo Bianchini

Adattamento Grafico: Mario Brunelli



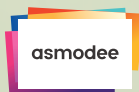
© 2023 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

Regole, domande, suggerimenti o critiche?

Contactati: rules@lookout-games.de

Componenti mancanti o difettose?

Contactati: servizioclienti@asmodee.com



Distribuito in Italia da:

Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) • ITALY
www.asmodee.it