



TREE
SOCIETY

REGOLAMENTO

*Sulle chiome degli alberi,
scrittori, architetti, banchieri, mercanti,
botanici ed esploratori lavorano assieme da
molto tempo per costruire una nuova società.*







*Commerciate i frutti locali per aiutarli a portare
a termine i loro piani e usate le capacità uniche
dei loro edifici per creare delle sinergie.*

*Sbaragliate i vostri rivali e diventate
i donatori più prominenti della Tree Society!*

Contenuto:





- 1 plancia Mercato • 4 Segnapunti • 4 Forzieri
- 4 plance Giocatore • 12 segnalini Albero • 35 Monete
- 75 carte Frutta • 73 carte Gilda

PREPARAZIONE















1. Preparate la **plancia Mercato**  **a** al centro dell'area di gioco.
2. Assegnate casualmente a ogni giocatore una **plancia Giocatore**. Date loro il corrispondente **Segnapunti** **b**, **3 segnalini Albero** **c** (in qualsiasi combinazione di colori) e **1 Forziere**  (da assemblare prima della vostra prima partita). Assicuratevi che la plancia Giocatore e il Segnapunti  vengano usati: essi determinano il **primo giocatore**. I giocatori collocano il proprio Forziere nell'area designata della propria plancia, illustrata con un . Rimettete eventuali plance Giocatore, Segnapunti, segnalini Albero e Forzieri inutilizzati nella scatola. A partire dal primo giocatore () e procedendo in senso orario, ogni giocatore riceve le sue monete di partenza in base alla tabella sottostante: (1 moneta = )

NOTA

Le monete che aggiungete od ottenete vengono prese dalla riserva.


Le monete vengono sempre collocate nel vostro Sacchetto  a meno che non vi venga detto di metterle nel Forziere . Potete avere un qualsiasi numero di monete nei vostri  e .

1° GIOCATORE ()	 nel suo 
2° GIOCATORE	 nel suo  e  nel suo 
3° GIOCATORE	  nel suo 
4° GIOCATORE	  nel suo  e  nel suo 

3. Formate una riserva con tutte le monete rimanenti **d**.
4. Dividete le **carte Gilda**  in 6 mazzi in base al colore/icona del loro simbolo . Ogni mazzo contiene 12 carte Gilda (13 per la gilda degli Architetti ). Assegnate una carta di partenza presa dal mazzo degli Architetti (identificata da una  nel suo angolo in alto a destra) a ogni giocatore; ognuno di essi la colloca nella propria **sezione Continuativa** con un segnalino Albero sul livello 1 della carta . Poi scegliete esattamente 4 mazzi e mescolateli insieme. Rimettete gli altri 2 mazzi nella scatola. **Per la vostra prima partita**, è consigliabile usare queste gilde: **Architetti** , **Banchieri** , **Mercanti**  e **Scrittori** .
Una volta che avrete preso dimestichezza con il gioco, potrete giocare senza la carta di partenza e potrete liberamente usare 4 gilde qualsiasi tra le 6 disponibili.
5. Collocate il mazzo delle gilde mescolate **e** a faccia in giù accanto al . Pescate un totale di 6 carte e collocatele a faccia in su in due file da 3 carte **f**. Lasciate dello spazio al di sotto del mazzo delle gilde per una pila degli scarti.
6. In una partita a 2 giocatori, rimettete nella scatola tutte le **25 carte Frutta**  contrassegnate con 3-4 . Usate tutte le carte nelle partite a 3 e 4 giocatori. In base al numero di giocatori (**2/3/4** ), prendete **5/4/3 diversi** tipi di carte Frutta per creare il mercato della frutta collocando queste carte Frutta a faccia in su **g** nella sezione in alto del . *In altre parole, tutti i 5 tipi di frutta saranno presenti in una partita a 2 giocatori, e 1 o 2 tipi mancheranno nelle partite a 3 e 4 giocatori, rispettivamente.*
Poi, mescolate le carte Frutta e collocatele a faccia in giù **h** accanto al .
7. Infine, ogni giocatore pesca **3 carte Frutta** dal mazzo della frutta e le colloca a faccia in su sulla sua plancia Giocatore **i**. Ora siete pronti per iniziare!

VARIANTE: DRAFT DI CARTE FRUTTA

Sostituite il passo 7 con il seguente:

Il primo giocatore prende 1 carta Frutta dal  e la colloca sulla sua plancia Giocatore. Il mercato della frutta viene immediatamente rifornito pescando la carta in cima al mazzo della frutta. I giocatori continuano a prendere 1 carta Frutta in senso orario, fino a che tutti i giocatori non hanno 3 carte Frutta.

ESEMPIO DI PREPARAZIONE PER 3 GIOCATORI

The diagram illustrates the setup for a 3-player game. It features a central grid of cards labeled a through i. To the left and right are vertical columns of cards. Below the grid, there are three main sections: a market area with fruit cards (b), a 'Frutta venduta' area (d) with a pile of green fruit tokens, and two sections for 'Carte Frutta' (i) labeled 'Sezione Continuativa' and 'Sezione Completata'.

SVOLGIMENTO

A partire dal primo giocatore, la partita viene giocata in senso orario nel corso di diversi round, con ogni giocatore che effettua un turno per round. Ogni turno consiste di 3 fasi:

FASE 1: VENDERE	Vendere 1 carta Frutta e ottenere delle monete.
FASE 2: COSTRUIRE	Usare le monete per costruire i livelli delle vostre carte Gilda.
FASE 3: RIPOSARE	Prendere 1 carta Frutta dal mercato e rifornirlo.

In ognuno dei vostri turni, dovete per prima cosa **vendere** esattamente 1 carta Frutta. Quindi potete **costruire** un numero di livelli di carte Gilda (▲/▲/▲/▲) pari a quelli che volete e che potete permettervi. Infine, scegliete e **prendete** 1 carta Frutta dal mercato 🍷 e rifornitelo.



Dopo che un giocatore ha completato tutte le 3 fasi, la partita continua con il giocatore successivo in ordine di turno fino a che non viene innescata la fine della partita.


La fine della partita viene innescata quando un giocatore raggiunge un totale di 6 simboli 🍷 tra le sue carte Gilda **completate**.

I giocatori sommano i punti di tutte le loro Gilde. Il giocatore con il maggior numero di punti vince.

FASE 1: VENDERE

Nella Fase 1 all'inizio del vostro turno, **dovete vendere esattamente 1 delle vostre carte Frutta**. Scegliete una qualsiasi delle vostre carte Frutta a faccia in su rimuovendola dalla vostra plancia Giocatore.

Dopodiché contate il numero totale di carte Frutta (inclusa quella che state vendendo) di questo tipo che sono visibili tra tutti i giocatori e il : prendete la stessa quantità di monete dalla riserva. Collocate le monete nel vostro . Se la riserva di monete si esaurisce, usate qualcos'altro come sostituto.

Quando vendete una carta Frutta che ha un  nel suo angolo in alto a destra, prendete **1 moneta aggiuntiva** (vedere la sezione "Frutta preziosa" in fondo a questa pagina per ulteriori dettagli).

ESEMPIO DI UNA VENDITA:

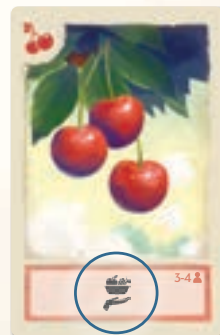
TU	GIOCATORE 2	GIOCATORE 3	MERCATO 
 (1)  (2) 	 (3)  	 (4)  	 (5)   
TOTALE:	 → 		

AZIONI DELLE CARTE FRUTTA

Quando vendete una carta Frutta durante la Fase 1: Vendere, ottenete anche l'azione frutta mostrata in fondo alla carta venduta.

In qualsiasi momento durante la Fase 2, potete usare l'azione frutta della carta Frutta venduta. (Vedere "Azioni delle Carte Frutta" sul retro di questo regolamento per ulteriori informazioni su ogni azione frutta.)

Se decidete di usarla, dovete effettuare questa azione nella sua interezza prima di effettuare un'altra azione. Quindi, ruotate questa carta Frutta di 90° per indicare che avete usato il suo effetto.



EFFETTO DI VENDITA AGGIUNTIVA




Alcune carte Gilda e Frutta vi permettono di vendere delle carte Frutta aggiuntive.

Seguite le regole standard della Fase 1: Vendere, con queste due eccezioni:

- La carta Frutta **deve essere di un tipo diverso** rispetto a qualsiasi altra frutta che avete venduto in questo turno.
- **Non potete usare l'azione frutta** delle carte Frutta vendute con questo effetto aggiuntivo.

FRUTTA PREZIOSA

Ogni volta che vendete una carta Frutta con un  nel suo angolo in alto a destra, quella carta viene **sempre** venduta per +1 moneta. Questo si applica anche quando usate l'effetto di vendita aggiuntiva.



Ignorate questa icona se si trova su una qualsiasi altra carta diversa da quella che state vendendo.

FASE 2: COSTRUIRE

Durante la Fase 2, potete costruire quanti livelli di carte Gilda che potete permettervi spendendo monete dal vostro . Non potete mai spendere monete dal vostro ; potete usarle solo nel vostro prossimo turno (vedere "Fase 3: Riposare" a pagina 6).

Carte Gilda

Il fronte di ogni carta Gilda mostra il progetto di un edificio e i simboli **a** che rappresentano la gilda alla quale appartengono. Ogni carta ha tra gli 1 e i 3 e tre livelli (livello 1 , livello 2 e livello 3). Ogni livello ha un costo **b**, un effetto **c** (se presente) e un valore in punti **d**.

Il retro della carta mostra la carta Gilda completata con un promemoria del suo effetto di calcolo del punteggio del livello 3 (se presente), oppure il suo valore in punti **e**, così come il suo numero di **e**.

Costruire una Carta/Livello della Gilda

Per poter costruire una carta Gilda dal , dovete per prima cosa pagare il costo del livello di quella carta Gilda. Dopodiché collocatela nella **sezione Continuativa** della vostra plancia Giocatore e collocate immediatamente 1 dei vostri segnalini Albero disponibili sul livello . Potete avere un massimo di 3 carte Gilda nella vostra sezione Continuativa.

Le carte Gilda nella fila in alto del costano sempre 1 aggiuntivo; **questo costo aggiuntivo non può essere ridotto da alcun effetto**.

Tutte le monete spese per pagare i livelli delle carte Gilda vengono rimesse nella riserva delle monete.

Per costruire i livelli e , dovete pagare il costo di quel livello, quindi muovere verso l'alto il segnalino Albero. Potete costruire quante carte e livelli desiderate e che potete pagare, a patto che trovino spazio nella vostra sezione Continuativa. Tuttavia, dovete sempre costruire il livello prima del livello .

Completare una Carta Gilda

Una volta che il segnalino Albero raggiunge il livello di una carta Gilda, quella gilda è ora completata (e viene immediatamente considerata parte della vostra sezione Completata). Liberare la casella della vostra sezione Continuativa rimuovendo il segnalino Albero e girando la carta Gilda sul suo lato completato (il suo retro) nella vostra . Collocate la vostra carta Gilda completata esposta in modo che il sia facile da vedere per tutti. Le gilde dello stesso tipo non devono essere raggruppate insieme nella vostra .



NOTA

Le carte Gilda del vengono rifornite solo alla fine del turno di un giocatore (vedere "Fase 3: Riposare" per ulteriori dettagli).



Effetti dei Livelli

La maggior parte dei livelli delle carte Gilda mostra un effetto. Potete usare l'effetto di un livello solamente quando quel livello viene costruito (con l'eccezione degli effetti continuativi). Potete ignorare qualsiasi effetto se non desiderate usarlo. Altrimenti, dovete usarlo immediatamente e nella sua interezza.

Alcuni livelli delle carte Gilda non hanno effetti; mostrano una linea invece di un effetto. (Per ulteriori dettagli sugli effetti, vedere "Effetti delle Carte Gilda" a pagina 7).

NOTA

Se avete già 3 carte Gilda e l'effetto del livello $\wedge\wedge\wedge$ di una di esse vi permette di costruire delle nuove carte Gilda, applicate prima l'effetto della carta completata. Dopodiché rimuovete il segnalino Albero e collocate la carta completata nella vostra \checkmark . Infine, collocate la nuova carta Gilda nella vostra sezione Continuativa.

ESEMPI DI SINERGIA TRA GLI EFFETTI DEI LIVELLI

- 1 Pagate 3 monete per costruire il livello $\wedge\wedge$ di questa carta Gilda \wedge . Il suo effetto vi permette di costruire il livello \wedge , $\wedge\wedge$ oppure $\wedge\wedge\wedge$ di un'altra \wedge per la metà del suo costo.
- 2 Dopodiché pagate 2 monete invece di 4 per costruire il livello $\wedge\wedge\wedge$ di questa \wedge . Dal momento che ora è completata, questa \wedge viene immediatamente considerata parte della vostra \checkmark . Di conseguenza, ottenete un \odot per il suo \odot e ogni altro \odot nella vostra \checkmark . Infine, collocate la \wedge nella vostra \checkmark .

Se avete abbastanza monete nel vostro \odot , potete persino costruire un'altra \wedge oppure altri livelli della vostra \wedge attuale. Altrimenti, proseguite con la Fase 3.



Scartare una Carta Gilda

A prescindere che sia per liberare dello spazio nella vostra sezione Continuativa o per attivare un effetto di un livello, potete scartare una qualsiasi delle vostre carte Gilda in qualsiasi momento nella Fase 2. Se scartate una carta continuativa, il segnalino Albero corrispondente diventa immediatamente disponibile, ma non vi vengono restituite le monete spese precedentemente per quella gilda. Le carte Gilda scartate vengono collocate nella pila degli scarti volontariamente o come risultato di un effetto.

A meno che non venga specificato, potete scartare una gilda dalla vostra sezione Continuativa oppure dalla vostra \checkmark .

FASE 3: RIPOSARE

La Fase 3: Riposare consiste in 3 passi che devono essere realizzati in questo ordine:

Passo 1

Tutte le carte Frutta vendute durante la Fase 2 vengono collocate a faccia in giù nella vostra sezione vendite \odot per il resto della partita. (Potete guardare le vostre carte Frutta vendute in qualsiasi momento.) Dopodiché, prendete esattamente 1 carta Frutta a faccia in su a vostra scelta dal \odot e collocatela sulla vostra plancia Giocatore. Rifornite immediatamente il mercato come di norma.

Di conseguenza, avrete sempre almeno 1 carta Frutta a faccia in su sulla vostra plancia Giocatore alla fine del vostro turno. Non c'è limite al numero di carte Frutta che potete avere. (Disponetele sulla sinistra se necessario.)

Passo 2

Effettuare un controllo monete: come prima cosa riducete il vostro \odot a 2 monete rimettendo le monete in eccesso nella riserva \odot 1. **Quindi muovete tutte le monete dal vostro \odot alla vostra \odot 2.**

Passo 3

Rifornite le carte Gilda nel \odot (se necessario). Come prima cosa muovete le carte Gilda dalla fila in alto alle caselle vuote direttamente al di sotto di esse \odot 3. Quindi, a partire da sinistra in basso, pescate le carte dal mazzo delle gilde per riempire tutte le caselle vuote \odot 4. Se il mazzo delle gilde è vuoto, mescolate la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo delle gilde.

Una volta che questo passo è completato, il giocatore successivo effettua il suo turno e così via, fino a che non viene innescata la fine della partita.




CONTROLLO MONETE




RIFORMIRE LE CARTE GILDA









FINE DELLA PARTITA

La fine della partita viene innescata non appena un giocatore ha 6 o più  nella sua . **Terminate il round in corso e giocate un intero round finale dopo di questo, in modo che tutti i giocatori abbiano giocato lo stesso numero di turni.** Per una partita più avanzata, la fine della partita può venire innescata a 7 o più .

Fine della partita alternativa: Nel raro caso in cui l'ultima carta Frutta venga pescata dal mazzo della frutta, la partita termina non appena finisce il round in corso. Se non ci sono altre carte Frutta rimaste nel  durante questo round, nessuna può essere presa.

Rimuovete le carte Gilda dal  e giratelo sul lato del tracciato segnapunti. Quindi sommate i vostri punti come segue:

Calcolate il punteggio di ogni gilda nella vostra sezione Continuativa in base al suo livello costruito più alto. Quindi calcolate il punteggio di ogni gilda nella vostra sezione  in base al suo livello .

Ogni livello mostra un valore di punti fisso  oppure variabile . Un livello con  viene calcolato in base al suo effetto. Una singola carta può essere contata più volte per diversi effetti. Fate riferimento al lato frontale di una carta per il suo effetto del livello  se necessario.

Le monete e le carte Frutta non valgono alcun punto prese da sole, ma alcune carte Gilda possono far ottenere dei punti per esse.

Il giocatore con il maggiore numero di punti vince. In caso di parità, il giocatore in parità che ha giocato per ultimo in ordine di turno vince.



EFFETTI DELLE CARTE GILDA

Non appena costruite un livello, potete decidere di usare il suo effetto oppure no. **Un effetto deve essere usato immediatamente e nella sua interezza prima che costruiate il livello successivo di questa o di qualsiasi altra carta Gilda.** Gli effetti non hanno mai luogo nello stesso momento e non possono essere accumulati.

Ci sono 3 tipi di effetto:

EFFETTI STANDARD

Gli effetti senza una specifica sono degli effetti standard.






Se scegliete di usare questo effetto, dovete usarlo non appena costruite questo livello oppure rinunciare.

EFFETTI CONTINUATIVI

Questi effetti sono attivi finché il vostro segnalino Albero rimane sul livello corrispondente. Se costruite il livello successivo di questa carta Gilda oppure la scartate, non potete più usare il suo effetto continuativo.

EFFETTI DI FINE PARTITA


Questi effetti si applicano solo durante la fine della partita.

Il simbolo  si riferisce a ogni  nella vostra , laddove la casa  si riferisce a ogni carta Gilda nella vostra sezione .


I BOTANICI E GLI ESPLORATORI

Una volta che siete a vostro agio con il gioco, potete sostituire i dei mazzi con il mazzo dei botanici o degli esploratori. Potete persino sostituire 2 dei mazzi per includerli entrambi. Create la vostra combinazione personale di mazzo con la quale volete giocare. Di seguito è presentata una panoramica dei nuovi effetti di queste 2 gilde più avanzate:

EFFETTI OBBLIGATORI

Dovete soddisfare questi effetti per costruire il livello corrispondente. Se non volete o se non è possibile soddisfare l'effetto, non potete costruire quel livello. 

EFFETTI RIVELAZIONE

Questi effetti vi permettono di rivelare carte Gilda o Frutta. Dopo avere rivelato il numero indicato di carte, tutte le carte che non conservate vengono rimescolate nel proprio mazzo corrispondente. 

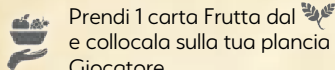
AZIONI DELLE CARTE FRUTTA




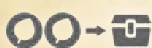
Vendi 1 carta Frutta. Questa carta Frutta **deve essere di un tipo diverso** da qualsiasi altra frutta che hai venduto in questo turno e **non puoi effettuare la sua azione frutta**.




Scarta 1 fila di carte Gilda dal  e riforniscilo. Segui le regole della Fase 3 quando rifornisci il .



Prendi 1 carta Frutta dal  e collocala sulla tua plancia Giocatore.





Aggiungi il numero raffigurato di monete al tuo .






Il costo di un qualsiasi livello viene ridotto di 2 monete.

PROMEMORIA

Ogni volta che una carta Frutta viene presa dal , rifornite immediatamente il  in base al numero dei giocatori.

IMPORTANTE

- Non c'è limite al numero di carte Frutta che potete tenere sulla vostra plancia Giocatore.
- Se vendete una carta Frutta con un , ricevete +1 moneta.
- Le monete possono essere collocate nel vostro  solo quando un effetto mostra .
- Un'azione frutta inutilizzata è perduta alla fine del vostro turno.

LEGENDA



Carta Gilda



Gilda completata



Sezione vendite



Scarta una Gilda



Metà del costo



Frutta invenduta



Simbolo Gilda



Simboli di gilde differenti



Frutta di diversi tipi



Mercato



Simbolo della gilda della quale ne hai il maggior numero



Tipo di frutta della quale ne hai venduto il maggior numero



Carta Frutta

RICONOSCIMENTI

AUTORI DEL GIOCO

Matthew Dunstan
& Brett J. Gilbert

REVISIONE

Pierre-Olivier Gravel
& André Bierth

ILLUSTRAZIONI

Chris Quilliams

PROGETTO GRAFICO

Emeline D'Aoust,
Adrian Harper
e Vincent Fugère

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Massimo Bianchini
Adat. Grafico: Mario Brunelli

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



Tutti i diritti riservati
© 2024 Plan B Games Inc.
4001 F.-X.-Tessier, suite 100
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5
Canada
www.nextmovegames.com

Next Move, Next Move Games, Next Move Games & Design sono dei marchi registrati di Plan B Games Inc.