

REGOLAMENTO



**GARDEN
RUSH**

Ki Mansell

OBIETTIVO DEL GIOCO

Piantate abilmente le Verdure nel vostro Orto e raccoglietele secondo schemi specifici. Utilizzate gli Attrezzi per far fiorire rigoglioso il vostro Orto e ottenere il massimo da esso, oppure utilizzateli per dare fastidio al vostro avversario. Per vincere, dovete essere i più veloci a raccogliere le vostre Verdure!

CONTENUTO

-  questo regolamento
- A** 1 tracciato Punteggio (sul retro della scatola)
- B** 2 Gnomi (1 rosa e 1 blu)
- C** 1 pedina primo giocatore
- D** 1 tabellone
- E** 1 plancia Trampolino
- F** 1 sacchetto per segnalini
- G** 60 segnalini Verdura (12 di ogni tipo)
- H** 1 piccola busta di carta (contiene gli 8 segnalini Attrezzo da utilizzare dopo la vostra prima partita)

SEGNALINO VERDURA

Fronte
(Verdura Doppia)



Retro
(Verdura Singola)



PREPARAZIONE

1 Collocate il tabellone tra voi e il vostro avversario in modo da essere seduti uno di fronte all'altro, con uno degli Orti davanti a voi e l'altro Orto davanti al vostro avversario, e la Siepe al centro tra i due Orti. Poi collocate la plancia Trampolino accanto alla freccia raffigurata sul tabellone vicino alla Siepe.



2 Collocate il tracciato Punteggio vicino al tabellone, con i due Gnomi sulla casella 0.



Ci sono 4 caselle Attrezzo in ogni Orto.



3

Mettete i 60 segnalini Verdura nel sacchetto, poi pescatene 6 casuali. Collocate 1 segnalino Verdura sulla plancia Trampolino e gli altri 5 sulle 5 caselle Siepe.

IMPORTANTE:
I segnalini Verdura vengono sempre collocati con il lato Verdura Doppia a faccia in su sulla Siepe e sulla plancia Trampolino.

ORTO BLU

Aprite questa busta dopo la vostra prima partita (vedere pagine 8-10).

H



4

Il giocatore che ha mangiato un pomodoro più di recente effettua il primo turno. Prende la pedina Primo Giocatore, che conserva fino alla fine della partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO



La partita si svolge con i giocatori che si alternano effettuando turni finché non viene innescata la fine della partita.
A ogni turno, dovete effettuare **UNA** delle 2 azioni seguenti:

COLLOCARE 1 SEGNALINO

(vedere sotto)

← OPPURE →

RACCOGLIERE 1 LOTTO VERDURA

nel vostro Orto (vedere pagina 6)

COLLOCARE 1 SEGNALINO

1. Scegliete 1 dei 5 segnalini Verdura sulla Siepe e collocalo su una casella vuota nel vostro Orto:



Se scegliete di collocarlo su una casella che si trova nella **stessa colonna** in cui si trovava quando è stato preso dalla Siepe, lasciatelo con il lato Verdura Doppia a faccia in su.

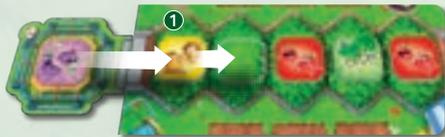


Se scegliete di collocarlo su una casella che si trova in una **colonna diversa**, giratelo sul suo lato Verdura Singola.

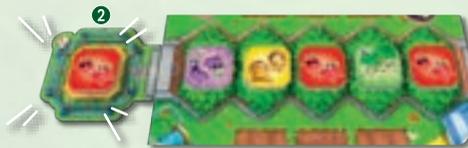
Nota: Una casella vuota è una casella senza nessun segnalino su di essa. Non potete né sostituire un segnalino esistente, né impilare un segnalino sopra l'altro.

2. Fate scorrere i segnalini nella direzione della freccia per riempire la casella vuota sulla Siepe, poi fate scorrere il segnalino dalla plancia Trampolino sulla casella accanto alla freccia ①. Pescate 1 segnalino dal sacchetto e collocalo sulla plancia Trampolino con il lato Verdura Doppia a faccia in su ②.

Prima



Dopo



3. Infine, se avete appena collocato un segnalino Verdura su 1 delle 4 caselle Attrezzo nel vostro Orto, potete applicare l'azione bonus corrispondente immediatamente (vedere pagina 7).



Esempi:

a. **Serena (blu)** colloca 1 segnalino Patata nella stessa colonna in cui si trovava quando è stato preso dalla Siepe: lo lascia quindi con il lato Verdura Doppia a faccia in su **1**, poi rifornisce la Siepe **2**.



b. Nel suo turno successivo, **Serena** prende il segnalino Patata dalla Siepe e lo colloca sulla casella **1**; dato che è stato collocato in una colonna diversa da quella in cui si trovava quando è stato preso dalla Siepe, viene girato sul suo lato Verdura Singola. Dopo aver rifornito la Siepe **2**, **Serena** effettua l'azione bonus della casella **2**, che le permette di collocare un altro segnalino. Sceglie il segnalino Carota che è appena stato spostato sulla Siepe e lo colloca con il lato Verdura Doppia a faccia in su nella stessa colonna in cui si trovava quando è stato preso dalla Siepe **3**.



IMPORTANTE: Non potete mai prendere un segnalino direttamente dalla plancia Trampolino per collocarlo nel vostro Orto. Potete scegliere solo tra i 5 segnalini presenti sulla Siepe.





RACCOGLIERE 1 LOTTO VERDURA

1. Per raccogliere un Lotto Verdura nel vostro Orto, quel Lotto **deve** corrispondere a uno degli schemi indicati per quella Verdura:



L'orientamento del Lotto Verdura non ha importanza; ciò significa che gli schemi del Lotto Verdura possono essere ruotati.

2. Quando raccogliete un Lotto Verdura, scartate i segnalini Verdura Singola e girate i segnalini Verdura Doppia sul loro lato Verdura Singola.
Nota: Solo i segnalini che fanno parte dello schema vengono influenzati. I segnalini scartati non vengono rimessi nel sacchetto.

3. Fate avanzare il vostro Gnomo sul tracciato Punteggio di un numero di punti pari alle caselle che compongono il vostro Lotto Verdura.

Esempio: Serena ha diverse opzioni: può raccogliere un Lotto Verdura formato da 2 segnalini Carota, da 1 o 3 segnalini Broccolo (con 2 possibili orientamenti), oppure da 1 segnalino Patata (i Lotti di dimensione 3 e 5 sono incompleti). Sceglie di raccogliere un Lotto con 3 segnalini Broccolo (delineato in bianco). Scarta i 2 segnalini Broccolo Singolo 1 e gira il segnalino Broccolo Doppio sul suo lato Broccolo Singolo 2. Infine, dato che ha raccolto un Lotto composto da 3 segnalini Verdura, fa avanzare il suo Gnomo di 3 punti sul tracciato Punteggio.



◀ **Prima di raccogliere:**

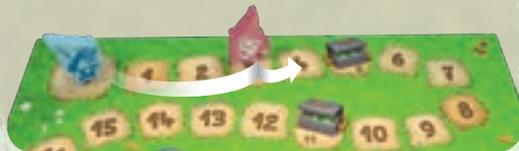
▼ **Dopo aver raccolto:**



IMPORTANTE: A eccezione della casella 0, i due Gnomi non possono mai stare contemporaneamente sulla stessa casella del tracciato Punteggio. Se il vostro Gnomo sta per finire sulla stessa casella del vostro avversario, fate invece avanzare il vostro Gnomo sulla casella successiva.

Esempio: Serena ottiene 3 punti ma, dato che la casella da 3 punti è occupata dallo Gnomo di Gabriele, Serena colloca il suo Gnomo sulla casella successiva (4).

4. Se il vostro Gnomo termina il suo movimento su una casella 🍷, potete applicare l'azione bonus di una qualsiasi casella Attrezzo visibile nel vostro Orto (vale a dire una casella Attrezzo non coperta da un segnalino Verdura).



FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando si deve rifornire la plancia Trampolino e non ci sono più segnalini nel sacchetto, oppure quando uno dei giocatori ha un punteggio di almeno 40 punti alla fine del proprio turno. Se questo si verifica alla fine del turno del primo giocatore, l'altro giocatore effettua un ultimo turno. Se il sacchetto è vuoto, non rifornite la Siepe o la plancia Trampolino. Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita.

AZIONI BONUS DELLE CASELLE ATTREZZO



Collocate 1 segnalino nel vostro Orto (identica all'azione descritta alle pagine 4 e 5).

Nota: Prima di applicare l'azione, ricordate di rifornire la Siepe, se necessario.



Raccogliete 1 Lotto Verdura nel vostro Orto (identica all'azione descritta a pagina 6).



Muovete 1 segnalino dal vostro Orto e collocatelo su un'altra casella nel vostro Orto. Non potete scegliere il segnalino che avete appena collocato su questa casella Attrezzo.

Nota: Se muovete un segnalino su una casella Attrezzo, potete applicare la sua azione bonus.



Girate 1 segnalino Verdura situato in un qualsiasi Orto.

Nota: Potete girare il segnalino Verdura che avete appena collocato su questa casella Attrezzo. Potete girare un segnalino Verdura dal suo lato Verdura Singola sul suo lato Verdura Doppia.

Le azioni bonus sono facoltative. Se scegliete di utilizzare l'azione, dovete farlo immediatamente e applicare l'effetto nella sua interezza.

Troverete un riassunto delle azioni bonus anche sul retro di questo regolamento.

Esempio: *Serena* colloca il segnalino Broccolo sulla casella  ①. Dopo aver rifornito la Siepe, muove il segnalino Carota sulla casella  ②, che le permette di raccogliere un Lotto. Sceglie di raccogliere il Lotto con 3 segnalini Broccolo ③.



Nel suo turno successivo, *Serena* colloca il segnalino Patata sulla casella  ①. Dopo aver rifornito la Siepe, sceglie di girare un segnalino Patata diverso ② sul suo lato Verdura Doppia.



STOP!
Leggete solo dopo aver
giocato la vostra prima partita.

PREPARATE I VOSTRI ATTREZZI E LE VOSTRE TALPE!

Dopo aver familiarizzato con Garden Rush, utilizzate gli 8 segnalini Attrezzo contenuti nella piccola busta di carta per movimentare le vostre partite!



PREPARAZIONE

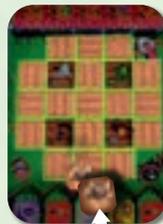
Dopo aver collocato 5 segnalini Verdura sulla Siepe e 1 segnalino Verdura sulla plancia Trampolino, aggiungete gli 8 segnalini Attrezzo nel sacchetto. Quando pescate un segnalino Attrezzo, **collocatelo sempre** sulla plancia Trampolino con il suo lato Attrezzo a faccia in su.

COLLOCARE 1 SEGNALINO

L'azione **Collocare 1 segnalino** vi permette di scegliere 1 segnalino Attrezzo dalla Siepe e collocarlo su una qualsiasi casella vuota del vostro Orto, **a eccezione delle caselle Attrezzo**; a differenza dei segnalini Verdura, non è importante in quale colonna lo collocate, rimarrà con il lato Attrezzo a faccia in su. Dopo aver rifornito la Siepe, applicate l'azione bonus del segnalino Attrezzo che avete appena collocato (vedere pagine 9 e 10).



In alternativa, potete usare l'azione **Collocare 1 segnalino** per girare un qualsiasi segnalino Attrezzo sulla Siepe sul suo lato Talpa e collocarlo su una qualsiasi casella vuota nell'Orto del vostro avversario, **a eccezione delle caselle Attrezzo**. Le Talpe non fanno nulla, se non occupare spazio!



Dopo che un segnalino Attrezzo/Talpa è stato collocato in un Orto, non potete MAI girarlo, per il resto della partita (a differenza dei segnalini Verdura).



Quando muovete un segnalino Attrezzo/Talpa, non potete MAI muoverlo su una casella Attrezzo.



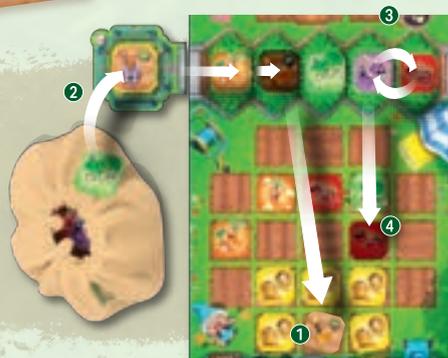
Quando il vostro Gnomo termina il movimento su una casella sul tracciato Punteggio, potete applicare l'azione bonus di un qualsiasi segnalino Attrezzo o casella Attrezzo visibili nel vostro Orto come di norma, oppure potete invece muovere un segnalino Talpa dal vostro Orto e collocarlo nell'Orto del vostro avversario (vedere pagina 10).

AZIONI BONUS DEI SEGNALINI ATTREZZO



Dopo aver rifornito la Siepe, scambiate di posto 2 segnalini adiacenti sulla Siepe, poi collocate **1 di questi segnalini** seguendo le regole per collocare un segnalino come descritto alle pagine 4 e 5.

Nota: Il segnalino sulla plancia Trampolino non può far parte dello scambio.

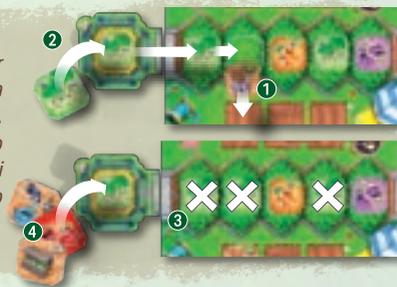


Esempio: Serena colloca il segnalino 🍅 nel suo Orto **1**. Dopo aver rifornito la Siepe **2**, scambia di posto i segnalini Melanzana e Pomodoro **3**. Poi colloca il segnalino Pomodoro nella stessa colonna in cui si trovava quando è stato preso dalla Siepe, lasciandolo quindi con il lato Verdura Doppia a faccia in su **4**. Successivamente, rifornisce di nuovo la Siepe.



Scartate **TUTTI** i segnalini Verdura di un singolo tipo dalla Siepe (**non dalla plancia Trampolino**) e ottenete **1 punto** per ogni segnalino scartato. Fate scorrere i segnalini rimanenti nella direzione della freccia, e rifornite la Siepe e la plancia Trampolino finché non sono di nuovo pieni.

Esempio: Serena colloca il segnalino 🍷 nel suo Orto **1**. Dopo aver rifornito la Siepe **2**, scarta 3 segnalini Broccolo (incluso quello che ha mosso dalla plancia Trampolino e collocato sulla Siepe) e ottiene 3 punti **3**. Tuttavia, il segnalino Broccolo sulla plancia Trampolino (appena pescato dal sacchetto), non viene scartato. I segnalini rimanenti vengono fatti scorrere nella direzione della freccia, e la Siepe e la plancia Trampolino vengono completamente rifornite **4**.





Girate **TUTTI** i segnalini Verdura da 1 qualsiasi colonna in entrambi gli Orti. Il segnalino sulla Siepe della colonna scelta non viene influenzato.

Nota: Solo i segnalini Verdura degli Orti vengono girati; i segnalini Attrezzo e Talpa non vengono influenzati. La colonna che scegliete non deve essere per forza quella dove è stato collocato questo segnalino Attrezzo.

Esempio: **Gabriele** colloca il segnalino  nel suo Orto **1**. Dopo aver rifornito la Siepe **2**, sceglie di applicare l'azione bonus alla colonna centrale. Gira il segnalino Carota, i segnalini Broccolo e il segnalino Melanzana nel suo Orto **3**. Tuttavia, non gira il segnalino Talpa. Poi gira anche il segnalino Pomodoro e il segnalino Patata nell'Orto di **Serena** (ma non il segnalino  **4**). Il segnalino Pomodoro sulla Siepe non viene influenzato dall'azione **5**.



Applicate al vostro Orto l'azione bonus di una qualsiasi casella Attrezzo o segnalino Attrezzo visibile nell'Orto del vostro **avversario**.

Nota: Non potete scegliere un Attrezzo  del vostro avversario.

Esempio: **Serena** colloca il segnalino  nel suo Orto **6**. Dopo aver rifornito la Siepe, riflette sulle azioni bonus delle caselle Attrezzo e dei segnalini Attrezzo visibili nell'Orto di **Gabriele** (, ,  e ). Sceglie di effettuare l'azione  raccogliendo 1 Lotto Verdura con 5 Patate nel suo Orto **7** per ottenere 5 punti.



Quando il vostro Gnomo termina il suo movimento su una casella  sul tracciato Punteggio, potete muovere un segnalino Talpa dal vostro Orto e collocarlo su una qualsiasi casella vuota nell'Orto del vostro avversario. Se lo fate, **non** applicate l'azione bonus di una casella Attrezzo o segnalino Attrezzo visibili nel vostro Orto.

Promemoria: Non potete mai collocare o muovere un segnalino Talpa su una casella Attrezzo.



PROMEMORIA

- ❊ Ci può essere 1 solo Gnomo su ogni casella del tracciato Punteggio, a eccezione della casella 0.
- ❊ I segnalini vengono sempre collocati sulla Siepe e sulla plancia Trampolino con il loro lato Verdura Doppia/Attrezzo a faccia in su. I segnalini Verdura Doppia vengono girati quando vengono raccolti, oppure quando vengono collocati in una colonna diversa da quella in cui si trovavano quando sono stati presi dalla Siepe. I segnalini Attrezzo vengono girati sul loro lato Talpa quando vengono collocati nell'Orto di un avversario.
- ❊ Se un'azione bonus (collocare, muovere o raccogliere) vi fornisce un'azione bonus aggiuntiva, dovete risolvere ogni azione bonus nella sua interezza prima di applicare quella successiva.
- ❊ Prima di effettuare un'azione bonus, ricordatevi di rifornire la Siepe, se necessario.
- ❊ Per raccogliere un Lotto Verdura, è necessario che lo schema per quella pianta corrisponda perfettamente, anche se può corrispondere in qualsiasi orientamento.
- ❊ I segnalini scartati (sia attraverso il raccolto sia attraverso l'azione bonus 🍄) non vengono rimessi nel sacchetto. Potete guardare quali segnalini sono stati già scartati in qualsiasi momento.
- ❊ I segnalini Attrezzo vengono aggiunti al sacchetto **dopo** la preparazione iniziale. Di conseguenza, non ci sono segnalini Attrezzo sulla Siepe o sulla plancia Trampolino all'inizio della partita.
- ❊ 🛠️ vi permette di muovere una Talpa dal vostro Orto e collocarla nell'Orto dell'avversario (invece di effettuare un'azione bonus).
- ❊ I segnalini Attrezzo e Talpa non possono mai essere collocati sulle caselle Attrezzo, né possono essere girati una volta collocati.



KI MANSELL



Benvenuti a *Garden Rush*, un ingegnoso gioco da tavolo per 2 giocatori nato durante il Lockdown per Covid in Nuova Zelanda! In quanto designer in erba, ho gettato i semi della creatività per dare vita a questa fantastica avventura orticola!

Fate a gara per far sbocciare l'orto più florido che si sia mai visto. A ogni turno dovrete prendere decisioni tattiche, ma scegliete con saggezza, perché il luogo in cui deciderete di piantare potrà portarvi a una vittoria piena di verdure o a un orto invaso da ortaggi infruttuosi! Preparatevi a estirpare la concorrenza, e che la corsa all'orto abbia inizio!



PAUL MAFAYON



NEL VOSTRO TURNO:

COLLOCARE 1 SEGNALINO

← **OPPURE** →

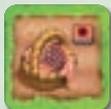
RACCOGLIERE 1 LOTTO VERDURA

nel vostro Orto

AZIONI BONUS DELLE CASELLE ATTREZZO



Colloca 1 segnalino nel tuo Orto.



Raccogli 1 Lotto Verdura nel tuo Orto.



Gira 1 segnalino Verdura situato in un qualsiasi Orto.



Muovi 1 segnalino dal tuo Orto e collocalo su un'altra casella nel tuo Orto (ma non il segnalino che hai appena collocato su questa casella Attrezzo).

AZIONI BONUS DEI SEGNALINI ATTREZZO



Scambia di posto 2 segnalini adiacenti sulla Siepe, poi colloca 1 di essi.



Scarta TUTTI i segnalini Verdura di un singolo tipo dalla Siepe (non dalla plancia Trampolino) e ottieni un numero di punti pari al numero di segnalini scartati.



Gira TUTTI i segnalini Verdura in una qualsiasi colonna a tua scelta (in entrambi gli Orti, ma non nella Siepe).



Applica al tuo Orto l'azione bonus di una qualsiasi casella Attrezzo o segnalino Attrezzo visibile nell'Orto del tuo avversario.



AZIONI BONUS DISPONIBILI SUL TRACCIATO PUNTEGGIO

Effettua un'azione bonus visibile nel tuo Orto

← **OPPURE** →



Muovi un segnalino Talpa dal tuo Orto e collocalo su una qualsiasi casella vuota nell'Orto del tuo avversario.

Promemoria: Non puoi muoverlo su una casella Attrezzo.