

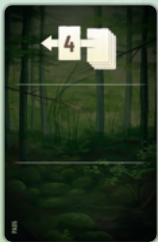
FOREST SHUFFLE

EXPLORATION

Scoprite Forest Shuffle in una nuova veste: esplorate da soli la foresta, avventuratevi in nuove caverne e incontrate specie provenienti da tutto il mondo.

CONTENUTO

55 carte:



20 carte Automa



3 carte divisorie



15 carte nuove e rare



12 carte sfida



5 carte caverna



FOREST SHUFFLE: **EXPLORATION** vi accompagna in 3 diverse avventure nella foresta.


I. DA SOLI NELLA FORESTA

PREPARAZIONE

Potete giocare questa variante in solitario con il gioco base, con l'espansione *Alpine* oppure con entrambe le espansioni (*Alpine e Woodland Edge*). In questa variante giocate contro Anna, le cui azioni sono controllate dal mazzo di carte Automa.

Preparate il gioco come di norma, applicando le seguenti modifiche:



- Rimettete un determinato numero di carte dal mazzo di pesca alla scatola come in una partita a 2 giocatori:

Gioco Base 

→ 30 carte

Alpine 

→ 55 carte

Alpine  + *Woodland Edge* 

→ 90 carte






- È necessaria **1 sola carta inverno**, da mescolare con le ultime 10 carte del mazzo di pesca.
- Pescate **6 carte** e mettetele nella vostra mano; collocate **altre 5 carte** a faccia in su nella radura.
- Mescolate le **20 carte Automa** e collocatele a faccia in giù, formando un mazzo Automa.
- Scegliete una sfida e decidete quale livello volete raggiungere in questa partita: bronzo ★, argento ★★ oppure oro ★★★. Questo stabilirà il vostro obiettivo e il punteggio minimo.
- Siete sempre voi a svolgere il primo turno.


! Caso speciale: Quando giocate alla sfida *Riforestazione* con entrambe le espansioni, collocate un'Arvicola Acquatica Europea casuale nella vostra mano di partenza prima di rimuovere carte dal mazzo di pesca. Poi, quando pescate la vostra mano di partenza, pescate solamente 5 carte aggiuntive, per un totale di 6 carte nella vostra mano.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Svolgete i vostri turni come di norma. In ciascun turno di Anna, rivelate la carta in cima al **mazzo Automa** ed effettuate l'azione per conto di Anna:

 Collocate il numero di carte indicato dal mazzo di pesca nella radura. Aggiungete le carte sempre alla destra di eventuali carte presenti nella radura.

 Rimettete il numero di carte indicato dalla radura alla scatola. La freccia  indica da quale direzione dovete rimuovere quelle carte. Se nella riserva sono presenti meno carte rispetto a quelle che Anna deve rimuovere, rimuovete il maggior numero di carte possibile.

 Guardate la carta in cima al mazzo di pesca e rimettetela nella scatola.

Alla fine del turno di Anna, collocate la carta Automa in una pila degli scarti Automa. Se a quel punto il mazzo Automa è esaurito, mescolate la pila degli scarti Automa per formare un nuovo mazzo Automa.

Nota: Indipendentemente da chi svolge il turno, colmate sempre eventuali spazi vuoti nella radura spostando le carte insieme, senza cambiarne l'ordine.

SFIDE

Potete giocare le sfide in qualsiasi ordine. Per completare una sfida, al termine della partita dovete aver raggiunto sia l'**obiettivo** che il **punteggio minimo** definito in precedenza (*bronzo, argento, oro*).

Esempio: Per raggiungere il bronzo nella sfida Foresta del Pipistrello, devono esserci 4 o più pipistrelli nella vostra foresta al termine della partita e dovete aver raggiunto almeno 200 punti in totale.

	obiettivo	punteggio minimo		
1) Foresta del Pipistrello	4+ nella tua foresta	200	250	350
5+ nella tua foresta		200	275	350
Almeno 6+ nella tua foresta		200	300	400

FINE DELLA PARTITA

Quando viene pescata la carta inverno, **la partita termina immediatamente**, dopodiché procedete al calcolo del punteggio sommando i punti nella vostra foresta. Anna non accumula punti! Se superate la sfida, potete collocare la carta sfida dietro la carta divisoria corrispondente. Questo vi permette di salvare i vostri progressi per le partite successive.

Esempio: Nella sfida Foresta del Pipistrello avete soddisfatto tutti i requisiti per raggiungere il bronzo, quindi collocate la carta sfida dietro la carta divisoria bronzo.




Prendete nota delle seguenti **modifiche** riguardanti il Tiglio Europeo e il Picchio Rosso Maggiore nel calcolo del punteggio:

- Per ottenere 3 punti per ogni **Tiglio Europeo**, dovete avere almeno 3 Tigli Europei nella vostra foresta.
- Per ottenere 10 punti per il **Picchio Rosso Maggiore**, dovete avere almeno 10 alberi nella vostra foresta.

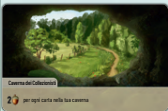
II. CAVERNE SPECIALI

In questa variante, sostituite le carte caverna del gioco base con le **carte caverna speciale** di questa espansione.

Dopo aver distribuito 6 carte a tutti i giocatori, collocate le 5 carte caverna al centro del tavolo. Partendo in senso antiorario, scegliete ognuno una carta caverna e collocatela davanti a voi. Se rimangono carte caverna dopo che ciascun giocatore ne ha scelta una, rimettete le rimanenti nella scatola.

Ogni carta caverna speciale vi fa ottenere sempre 1  per ogni carta che si trova in quella caverna alla fine della partita. In aggiunta, vi fa ottenere anche un **maggior numero di punti oppure un effetto permanente**, valido per l'intera durata della partita.

L'impatto delle carte caverna speciale non è rappresentato nei valori dei punti presenti sulle carte sfida della modalità in solitario. L'utilizzo di una carta caverna nella modalità in solitario non è vietato, ma farà ottenere punteggi più alti.



Caverna dei Collezionisti


2 per ogni carta nella tua caverna

Caverna dei Collezionisti: Ogni carta nella tua caverna fa ottenere 2  invece di 1 .



Caverna del Pipistrello



3 per ogni carta nella tua caverna +3 per ogni pipistrello nella tua foresta

Caverna del Pipistrello: Ogni pipistrello nella tua foresta fa ottenere 3  aggiuntive, anche se non possiedi 3 specie diverse di pipistrelli.



Caverna Solitaria

5 per ogni carta nella tua caverna 5 se non sono presenti carte nella tua caverna

Caverna Solitaria: Se alla fine della partita non sono presenti carte nella tua caverna, ottieni 5 . Diversamente, ottieni 1  per ogni carta presente nella tua caverna come di norma.



Caverna delle Provviste

3 per ogni carta nella tua caverna ogni volta che colli chi usa carta nella tua caverna 1

Caverna delle Provviste: Una volta per turno, quando collochi almeno 1 carta in questa caverna, pesca immediatamente 1 carta dal mazzo di pesca.



Caverna dei Contrabbandieri

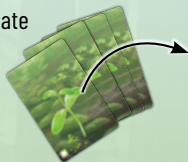
3 per ogni carta nella tua caverna ogni volta che ottieni un bonus colli chi 1 della carta che ha utilizzato come pagamento nella tua caverna

Caverna dei Contrabbandieri: Ogni volta che inneschi un bonus, colloca 1 delle carte pagate in questa caverna.

III. INTORNO AL GLOBO

PREPARAZIONE

Potete utilizzare 1 o più oppure tutte le **carte nuove e rare** in qualsiasi combinazione con le carte del **gioco base** e delle **espansioni**. Quando preparate la partita, mescolate le carte nuove e rare che vorreste includere con le altre carte. Poi rimettete il numero richiesto di carte nella scatola (*in base al numero di giocatori*), più 1 carta per ogni carta nuova e rara utilizzata.



Invece, per una distribuzione equa delle carte, all'inizio della partita distribuite 2 carte nuove e rare casuali a tutti i giocatori. Inizierete quindi con 8 carte nella vostra mano.

CHIARIMENTI

La partita si svolge seguendo le regole del gioco base.
Prestate attenzione ai chiarimenti seguenti:

Farfalla Cedronella: Solo se giocate con tutte e tre le espansioni avrete l'occasione di vedere in gioco 8 specie diverse di farfalle.


Salamandra Pezzata: Anche con 4 Salamandre Pezzate nella vostra foresta ottenete comunque solo 25 punti in totale.

Cinquefoglia delle Paludi: I simboli  e  non hanno alcun effetto.

Vischio: Quando il Vischio viene collocato su un albero, questo albero viene girato a faccia in giù (*sul lato arboscello*). Vale come un arboscello per il resto della partita. Se il Vischio viene giocato su un arboscello, l'arboscello rimane tale.


Betulla Pelosa, Cerro e Albero di Natale: Queste non sono considerate come tre nuove specie ma rispettivamente una Betulla, una Quercia e un Abete Bianco. Tuttavia, possono far ottenere un punteggio diverso rispetto alle rispettive controparti.


Palma: Questa è una nuova specie di albero con il proprio simbolo albero.


Panda Rosso: Il Bamboo non è un albero, quindi il simbolo  non ha alcun effetto.


Pyractomena Angulata: Vale come una lucciola. Anche con 5 lucciole nella foresta ottenete comunque solo 20 punti in totale.

Le illustrazioni sulle carte nuove e rare provengono dall'archivio di Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/wiki/>) e sono di pubblico dominio.


P006 - Pettiorosso -  File: Peters_Rotkehlchen.jpg


P007 - Cicogna Bianca -  File: Nederlandsche_vogelen_(KB)_-_Ciconia_ciconia_(174b).jpg

P008 - Cardinale Rosso -  File: Cardinalis_cardinalis_1876.jpg


P008 - Pyractomena Angulata -  File: Lightning Bug - Pyractomena angulata?, Leesylvania State Park, Woodbridge, Virginia.jpg


P011 - Alce -  File: The_deer_of_all_lands_(1898)_Elk_white_background.png


P011 - Troll -  File: John_Bauer_-_The_Princess_and_the_Trolls_-_Google_Art_Project.jpg

P012 - Vischio -  File: Köhler's Medizinal-Pflanzen in naturgetreuen Abbildungen mit kurz erläuterndem Texte (Plate 29) BHL303620.jpg

P012 - Tulipano dei Campi -  File: Flora_Europaea_inchoata_(Pl._51)_(6033193402).jpg

P016 - Volpe Artica -  File: White_fox_PK-T-AW-1341,_PK-T-AW-1764.tiff

P016 - Zibellino -  File: The_wild_beasts_of_the_world_(Pl._30)_(6505646823).jpg

P028 - Farfalla Cedronella -  File: Britishentomologyvolume5Plate173.jpg

P028 - Cinquefoglia delle Paludi -  File: Potentilla_palustris_Sturm20.jpg

RICONOSCIMENTI

Autore di Forest Shuffle: Kosch

Automa: Anna Triebert

Illustrazioni: Toni Lobet, Judit Piella, Britta Bartelds

Progettazione Grafica: Klemens Franz | atelier198

R&D: Maren Holderbaum

Edizione Italiana

Traduzione: Sara Conato

Revisione: Sara Conato, Chiara Turchi

Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo, Giacomo Pellini

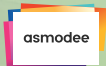
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



© 2025 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germania
www.lookout-games.de



Regole, domande, suggerimenti o critiche?
Contattaci: rules@lookout-games.de
Componenti mancanti o difettose?
Contattaci: servizioclienti@asmodee.com



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

