

**Importante!** Per promuovere il tema del gioco e permettere una lettura più facile, le parole “segnalino” e “indicatore” sono state omesse. Per esempio, invece di dire “segnalino lavanda” o “indicatore coccinella”, troverete indicato solo “lavanda” o “coccinella”.

# Pergola



Non dovete per forza leggere questo regolamento. Guardate un video che spiega le regole.

## CONTENUTO

plancia azione



4 tipi di attrezzi:

15 pale



15 rastrelli



15 vanghe



18 zappe



plancia stagno



plancia foglia



contenitore per segnalini e altri componenti



blocchetto segnapunti



contenitore per attrezzi



## REGOLAMENTO

### PIANTE:

20 clematidi  
(10 per colore)



33 fiori di malvarosa  
(11 per colore)



26 magnolie  
(12 x ramo singolo,  
14 x ramo doppio)



19 foglie di lavanda



9 fiori di lavanda



30 foglie (6 per colore)



### INSETTI E ALTRO:

9 libellule piccole



8 libellule medie e  
4 libellule grandi



30 farfalle



30 coccinelle



40 api



16 lanterne  
(4 per tipo)

### PER OGNI GIOCATORE (4 set):

plancia giardino



plancia punteggio



plancia cascata



plancia pergola



2 gocce d'acqua



4 vasetti di miele



rana



casetta per uccelli



vaso per attrezzi giocatore



**Importante!** Prima della vostra prima partita, sistemate le piante e gli insetti nel contenitore per segnalini come mostrato nell'immagine.



## PREPARAZIONE

**Importante!** Prima della vostra prima partita, collocate i seguenti componenti in ogni vaso per attrezzi: 2 gocce d'acqua, 4 vasetti di miele, 1 rana e 1 casetta per uccelli (la rana e la casetta per uccelli devono essere dello stesso colore).



### Preparazione per i giocatori

Ogni giocatore prende una plancia giardino **A**, una plancia pergola **B**, una plancia cascata **C** e una plancia punteggio **D**. Disponete questi elementi come mostrato nell'immagine a lato.

Ogni giocatore riceve anche un vaso **E** con i seguenti componenti: 1 rana **F**, 2 gocce d'acqua **G**, 4 vasetti di miele **H** e 1 casetta per uccelli **I**. Collocate questi elementi sulla vostra plancia come segue:

**Rana.** Collocatela nel vostro giardino.

**2 gocce d'acqua.** Collocatele negli slot in cima alla cascata.

**4 vasetti di miele.** Collocateli sulla panca davanti alla vostra pergola, con il lato vuoto a faccia in su.

**Casetta per uccelli.** Collocatela nel vostro giardino.

**Vaso per attrezzi.** Dopo aver preso tutti i componenti dal vaso e averli collocati sulle plance, collocate il vaso accanto alla vostra plancia giardino. Il vaso dovrebbe avere una copertura di cartone con 15 fessure che utilizzerete per riporre gli attrezzi che otterrete durante la partita.

Rimettete nella scatola i vasi inutilizzati e tutti i componenti al loro interno.

### Contenitore per segnalini **J**

Prendete il contenitore grande per segnalini dalla scatola, insieme alla plancia stagno, e collocatelo al centro del tavolo a portata di mano di tutti giocatori.

### Plancia foglia **K**

Mescolate le foglie, poi create 3 pile con lo stesso numero di componenti e collocatele sulla plancia foglia. Collocate la plancia accanto al contenitore per segnalini.





### Plancia azione e attrezzi **L**

Collocate la plancia azione a portata di mano di tutti i giocatori, con il lato per 2-4 giocatori visibile. Dividete gli attrezzi per tipo e collocateli accanto alla plancia azione. A seconda del numero di giocatori, utilizzate gli attrezzi seguenti nell'ordine indicato:

2 giocatori:



3 giocatori:



4 giocatori:



Collocate gli attrezzi inutilizzati nel contenitore per segnalini (sotto la plancia stagno).

Mescolate gli attrezzi per tipo (per esempio, in una partita con 2 giocatori mescolate separatamente solo le vanghe e le zappe) e collocateli nel contenitore per attrezzi **M** nell'ordine indicato. Poi prendete 4 vanghe e collocatele sopra alla plancia azione in modo che ci sia 1 vanga sopra a ogni casella azione.

### Stagno **N**

Dividete le libellule medie e grandi in 4 pile in base al loro tipo (3 libellule per tipo). Potete riconoscere il tipo dall'immagine raffigurata sulle libellule. In base al numero dei giocatori, le libellule dovrebbero essere collocate divise per tipo nel seguente modo:

**Partita con 2 e con 3 giocatori.** Collocate una pila di 2 libellule su ogni foglia chiara di ninfea. La libellula grande deve stare sopra a quella media. Collocate le libellule rimanenti nel contenitore per segnalini sotto la plancia stagno: non verranno utilizzate in questa partita.

### Partita con 4 giocatori.

Collocate una pila di 3 libellule su ogni foglia chiara di ninfea. La libellula grande deve stare sopra alle 2 libellule medie.



Collocamento delle libellule in una partita con 4 giocatori

**Ora siete pronti per giocare!**



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### CHI SIETE E COSA STATE FACENDO

In *Pergola* siete dei giardinieri e coltivate piante che attraggono bellissimi insetti. Il vostro successo dipenderà sia dall'aspetto del vostro giardino sia da come lo riempirete.

Durante il corso della partita sceglierete attrezzi che vi forniranno piante, insetti o lanterne ed effettuerete azioni associate a essi: *volo dell'uccello*, *salto della rana*, *caduta della goccia* o *svolazzo dell'insetto*.

Ognuno di voi effettuerà 15 turni, dopo i quali calcolerete i vostri punti.

Il vostro risultato finale dipenderà da come avrete creato il vostro giardino.

Potete trovare le regole per la modalità in solitario alle pagine 14 e 15.

### TURNO DEL GIOCATORE

La persona che ha lavorato in un giardino più di recente è il primo giocatore (se non c'è nessuno con questa caratteristica, il primo giocatore è la persona vestita in modo più colorato). Poi effettuate i vostri turni in senso orario.

Il turno di un giocatore è formato da 4 passi:

- 1 Scegliere un attrezzo,
- 2 Arricchire il proprio giardino,
- 3 Effettuare un'azione,
- 4 Riordinare.



### 1 Scegliere un attrezzo

Scegliete 1 qualsiasi attrezzo tra i 4 disponibili sopra alla plancia azione e collocatelo accanto al vostro giardino. Poi prendete i componenti indicati sull'attrezzo: per esempio, un attrezzo che mostra una foglia di lavanda e un fiore di malvarosa blu vi fa guadagnare una foglia di lavanda e un fiore di malvarosa blu. Potete prendere i componenti sull'attrezzo in qualsiasi ordine.



**Importante!** Ogni attrezzo si trova esattamente sopra a una casella azione. Quando scegliete un attrezzo, scegliete anche l'azione sotto di esso, che effettuerete nel passo 3 del vostro turno (vedere Effettuare un'azione a pagina 5).



**Esempio:** Serena sceglie l'attrezzo che si trova sopra all'azione *caduta della goccia* e lo prende. Poi prende gli elementi indicati sull'attrezzo dal contenitore, ovvero una foglia di lavanda e un fiore di malvarosa blu.

## 2 Arricchire il proprio giardino

Collocate nel vostro giardino i componenti che avete preso.

**Importante!** Non tutti i componenti vengono collocati nel giardino nello stesso modo. Le piante vengono collocate secondo le regole descritte alle pagine 6-9. Gli insetti possono essere collocati sugli slot indicati sulle piante ma non è obbligatorio. Le regole dettagliate sul collocamento dei componenti e sul calcolo del punteggio degli insetti possono essere trovate alle pagine 6-9.



**Esempio:** Nel passo precedente Serena ha preso i componenti indicati: una foglia di lavanda e un fiore di malvarosa blu. Ora li colloca nel suo giardino.

## 3 Effettuare un'azione

L'attrezzo che avete scelto nel passo 1 si trovava sopra a una specifica casella azione (vedere sotto). Ora dovete effettuare l'azione raffigurata.

Ci sono 4 azioni disponibili sulla plancia:



Svolazzo dell'insetto  
(0, 1 o 2 insetti).



Volo dell'uccello.



Caduta della goccia.



Salto della rana.

Le descrizioni dettagliate delle azioni si trovano alle pagine 10-11.



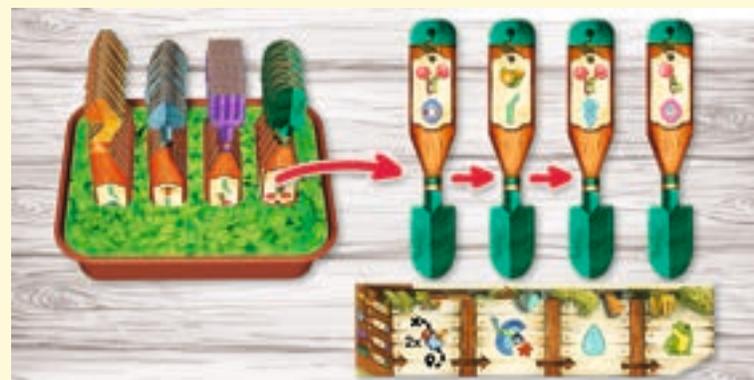
**Esempio:** Serena ha preso un attrezzo che si trovava sopra l'azione *caduta della goccia*, quindi ora deve effettuare questa azione.

## 4 Riordinare

Ora c'è uno spazio vuoto nella fila con gli attrezzi. Per riempirlo, fate scivolare gli attrezzi nella direzione indicata sulla plancia azione.

Poi prendete un nuovo attrezzo dal contenitore e collocatelo sopra alla casella azione *svolazzo dell'insetto*.

Collocate l'attrezzo utilizzato in una fessura vuota del vostro vaso per attrezzi. Il numero di attrezzi presenti nel vaso indica il numero di turni che avete giocato.



Se non ci sono più attrezzi di un determinato tipo nel contenitore, sostituite l'attrezzo mancante sopra alla plancia con un attrezzo di tipo diverso. L'ordine in cui collocare gli attrezzi dipende dal numero di giocatori.

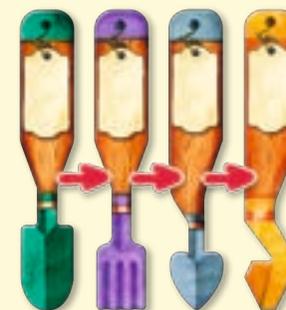
2 giocatori:



3 giocatori:



4 giocatori:



Se nel momento di rifornire la plancia azione non avete più attrezzi nel contenitore, significa che la partita è terminata e ognuno di voi ha effettuato 15 turni (vedere *Fine della partita*, sotto).



## FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo che ogni giocatore ha effettuato 15 turni, e di conseguenza ha 15 attrezzi nel proprio vaso attrezzi.

È il momento di calcolare i vostri punti: ogni giocatore prende una pagina dal blocchetto segnapunti e annota i punti ottenuti per ogni categoria.

Le regole dettagliate per il calcolo del punteggio possono essere trovate nelle pagine seguenti, accanto alla descrizione dei componenti di gioco.

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti vittoria.

In caso di parità, i giocatori in parità condividono la vittoria!

## PIANTE E INSETTI



### MALVAROSA

Il tipo di pianta alcea più popolare è l'alcea rosea (malvarosa), che sembra essere sempre esistita nei giardini. Nonostante il suo nome, cresce in vari colori. Non si sa con certezza come sia arrivata nei nostri giardini. È possibile che sia stata importata dalla Cina, ma nemmeno lì è possibile trovarla in natura. È probabile che si tratti di un ibrido creato artificialmente a partire da altre specie di alcea. Se la trovate in un prato o vicino a una strada, significa che è cresciuta lì grazie ai semi trasportati dal vento.

#### COME COLTIVARLA?

I fiori di malvarosa sono presenti in 3 colori (blu, giallo e rosso). Ogni colore crea una pianta separata. Non potete piantare una malvarosa multicolore nel vostro giardino.

Potete collocare il primo fiore di malvarosa di un dato colore ovunque vogliate nel vostro giardino. Il successivo fiore di malvarosa dello stesso colore deve essere aggiunto a una malvarosa già esistente.

Ogni fiore di malvarosa ha uno slot dedicato con un simbolo dove potete collocare una farfalla.

**Esempio:** Serena aggiunge un fiore di malvarosa blu a una colonna di fiori di malvarosa blu nel suo giardino.



#### COME CALCOLARNE IL PUNTEGGIO?



I fiori di malvarosa vengono calcolati in set. Ogni set è composto da una fila di fiori di malvarosa di colori diversi.

Ogni set di 3 fiori di malvarosa in 3 colori diversi fa ottenere 6 punti.

Ogni set di 2 fiori di malvarosa in 2 colori diversi fa ottenere 3 punti.

Ogni singolo fiore di malvarosa rimanente fa ottenere 1 punto.

**Esempio:** Serena ha 2 set di fiori di malvarosa di 3 diversi colori (cosa che le fa ottenere 12 punti in totale, 6 per ogni set), 1 set di 2 diversi colori (cosa che le fa ottenere 3 punti) e 1 fiore di malvarosa che non fa parte di un set (cosa che le fa ottenere 1 punto). Alla fine della partita Serena ottiene  $6 + 6 + 3 + 1 = 16$  punti in totale per i fiori di malvarosa nel suo giardino.



## FARFALLE

Le farfalle sono sempre le benvenute nei giardini. Non solo sono belle, ma contribuiscono anche all'impollinazione dei fiori quando si spostano da uno stelo all'altro e bevono il nettare con la loro lunga proboscide. Tuttavia, i giovani bruchi fanno molta più fatica a entrare nelle grazie dei loro vicini umani. Oltre a mangiare le foglie dei fiori, raramente vengono considerati belli in questa forma.

#### DOVE SI POSANO?

Le farfalle si posano sui fiori di malvarosa.

Ogni fiore di malvarosa possiede uno slot su cui una farfalla può posarsi. Ci può essere solo 1 farfalla per fiore di malvarosa. Potete collocare le farfalle su qualsiasi slot di una pianta di malvarosa che non abbia già una farfalla.



Non è necessario collocare le farfalle dal basso verso l'alto o in un particolare ordine. Se c'è uno slot libero su una malvarosa, potete collocare una farfalla lì.



Se una farfalla non ha uno slot su cui posarsi, potete collocarla nel giardino a volare liberamente.

In seguito, potete collocare una farfalla volante su una malvarosa con un'azione di svolazzo dell'insetto in uno dei vostri turni.

#### COME CALCOLARNE IL PUNTEGGIO?



Ogni farfalla viene calcolata separatamente. Il valore di ogni farfalla dipende dal livello del fiore di malvarosa su cui si trova.

- Se la farfalla si trova sul 1° livello, fa ottenere 1 punto.
- Se la farfalla si trova sul 2° o sul 3° livello, fa ottenere 2 punti.
- Se la farfalla si trova sul 4° livello o su un livello superiore, fa ottenere 3 punti.

**Esempio:** Serena ha 6 farfalle, 1 delle quali sta volando liberamente (e fa ottenere 0 punti). Alla fine della partita Serena ottiene  $1 + 2 + 2 + 2 + 3 = 10$  punti in totale per le farfalle nel suo giardino.



Uno dei vasetti di miele sulla plancia pergola fa ottenere 1 punto per ogni farfalla presente nel giardino, a prescindere dalla sua posizione.



C'è un bonus in fondo alla cascata che fa ottenere 1 punto per ogni set di una farfalla, una coccinella e un'ape nel giardino, a prescindere dalla loro posizione.





## MAGNOLIE

La magnolia proviene dall'Asia e dall'America, anche se è popolare in tutto il mondo. I suoi maestosi fiori bianchi o rosa compaiono a inizio primavera, quando gli altri alberi stanno appena iniziando a germogliare. Questa pianta è anche fiorita relativamente presto nella storia del nostro pianeta: si ritiene che sia apparsa 95 milioni di anni fa. All'epoca veniva impollinata dagli scarabei, una tradizione che continua ancora oggi.

### COME COLTIVARLE?

Le magnolie crescono come 1 albero. Nel gioco, la magnolia appare come un singolo ramo o come un doppio ramo che permette all'albero di crescere. La prima magnolia può essere collocata ovunque vogliate nel vostro giardino. Poi si aggiungono i livelli successivi alle gemme libere delle magnolie collocate in precedenza (vedere l'immagine).

Ogni ramo di magnolia ha uno slot dedicato con un simbolo su cui è possibile collocare una coccinella.

**Esempio:** Serena colloca un'altra magnolia. Può collocarla in un qualsiasi punto contrassegnato da una stella.



### COME CALCOLARNE IL PUNTEGGIO?



Le magnolie fanno ottenere punti a seconda del livello in cui si trovano.

I **livelli 1-3** fanno ottenere 1 punto per ogni magnolia presente su quei livelli.

Il **livello 4** fa ottenere 2 punti per ogni magnolia su questo livello.

Il **livello 5 e i livelli superiori** fanno ottenere 3 punti per ogni magnolia presente su questi livelli.

Ai fini del punteggio, i tipi di magnolia (ramo singolo o ramo doppio) non hanno importanza. Viene conteggiato solo il componente di gioco fisico.

**Esempio:** Serena ha 4 magnolie ai livelli 1, 2 e 3 (che fanno ottenere 1 punto ognuna), 2 al livello 4 (che fanno ottenere 2 punti ognuna) e 1 al livello 5 (che fa ottenere 3 punti). Alla fine della partita Serena ottiene  $1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 3 = 11$  punti in totale per le magnolie nel suo giardino.



## COCCINELLE

I colori contrastanti delle coccinelle sono in realtà un avvertimento per i predatori che dice: "Attenzione, posseggo una sostanza irritante e dal sapore sgradevole!". Se un uccello lo ignora e cerca di mangiare una coccinella, probabilmente ricorderà la lezione a lungo. Sfortunatamente, questo non aiuterà questa specifica coccinella, ma potrebbe salvarne altre in futuro. Il numero di punti sul dorso della coccinella è specifico della specie. La coccinella più diffusa in Europa è la coccinella a sette punti.

### DOVE SI POSANO?

Le coccinelle si posano sulle magnolie.

Ogni magnolia ha uno slot per una coccinella. Ogni slot può contenere 1 sola coccinella. Potete collocare le coccinelle su qualsiasi slot di una magnolia che non abbia già una coccinella.

Non è necessario collocare le coccinelle dal basso verso l'alto o in un particolare ordine. Se c'è uno slot libero su una magnolia, potete collocare una coccinella lì.



Se una coccinella non ha uno slot su cui posarsi, potete collocarla nel giardino a volare liberamente.

In seguito, potete collocare una coccinella volante su una magnolia con un'azione di svolazzo dell'insetto in uno dei vostri turni.



### COME CALCOLARNE IL PUNTEGGIO?



Ogni coccinella viene calcolata separatamente. Tuttavia, il valore di 1 coccinella dipende dal **numero totale di coccinelle** su un determinato livello.

- Se c'è 1 coccinella su un determinato livello, quella coccinella fa ottenere 1 punto.
- Se ci sono 2 coccinelle su un determinato livello, ognuna di esse fa ottenere 2 punti.
- Se ci sono almeno 3 coccinelle su un determinato livello, ognuna di esse fa ottenere 3 punti.



**Esempio:** Serena ha 4 coccinelle. Tre di esse si trovano sullo stesso livello (quindi ognuna di esse fa ottenere 3 punti), mentre 1 si trova da sola (fa ottenere 1 punto). Alla fine della partita Serena ottiene  $3 + 3 + 3 + 1 = 10$  punti in totale per le coccinelle del suo giardino.



Uno dei vasetti di miele sulla plancia pergola fa ottenere 1 punto per ogni coccinella presente nel giardino, a prescindere dalla sua posizione.



C'è un bonus in fondo alla cascata che fa ottenere 1 punto per ogni set di una farfalla, una coccinella e unape nel giardino, a prescindere dalla loro posizione.





## CLEMATIDI

Le clematidi che coltiviamo nei nostri giardini sono piante rampicanti, che crescono "arrampicandosi" su un supporto. Poiché si aggrappano con viticci prensili, non sono in grado di crescere su pareti piane. Tuttavia, sono perfette per le recinzioni in metallo e in legno, per i pannelli a muro e, naturalmente, per le pergole. I giardinieri amano così tanto queste bellissime piante che ne hanno creato alcune migliaia di varietà multicolori.

### COME COLTIVARLE?

Nel gioco ci sono due tipi di clematidi: piccola (viola) e grande (blu). Vengono collocate sulla pergola sopra l'alveare.

Ogni clematide ha uno slot dedicato (o 2 slot nel caso della clematide più grande blu) con un simbolo dove potete collocare un'ape.

Quando collocate un'ape su una clematide, questa inizia a produrre miele (vedere *Vasetti di miele* a pagina 12).



### COME CALCOLARNE IL PUNTEGGIO?



Ogni coppia di clematidi di dimensioni diverse fa ottenere 3 punti (che ci sia o meno un'ape).

**Esempio:** Serena ha 2 coppie di clematidi di dimensioni diverse (ogni coppia fa ottenere 3 punti) e 1 clematide non in coppia (che non fa ottenere alcun punto). Alla fine della partita Serena ottiene  $3 + 3 = 6$  punti in totale per le clematidi nel suo giardino.



## API

Non c'è altro insetto che sia stato più utile all'uomo dell'ape mellifera. È stata addomesticata nell'antichità e da allora ha condiviso con noi il suo miele e la sua cera in cambio di riparo e cure. Una famiglia di api perfettamente coordinata, con migliaia di api sottomesse a una regina, è stata per anni un simbolo di diligenza. E quando si tratta di impollinare le piante, le api sono assolutamente impareggiabili sia per i giardini selvatici sia per quelli coltivati.

### DOVE SI POSANO?

Le api si posano su 2 piante: le clematidi e i fiori di lavanda.

- Può esserci solo 1 ape su una clematide piccola.
- Possono esserci solo 2 api su una clematide grande.
- Possono esserci un massimo di 3 api su un fiore di lavanda.



Se un'ape non ha uno slot su cui posarsi, potete collocarla nel giardino a volare liberamente.

In seguito, potete collocare un'ape volante su una pianta con un'azione di svolo di un insetto in uno dei vostri turni.



### COME CALCOLARNE IL PUNTEGGIO?

Le api fanno ottenere punti solo per le piante che sono completamente occupate. Se, per esempio, ci sono solo 2 api su un fiore di lavanda (invece di 3), non ottenete alcun punto.



- Un'ape su una clematide piccola fa ottenere 2 punti.
- Due api su una clematide grande fanno ottenere 4 punti.
- Tre api su un fiore di lavanda fanno ottenere 8 punti.

**Esempio:** Serena ha 7 api. Due clematidi sono completamente occupate, quindi le fanno ottenere 6 punti (2 punti per quella piccola e 4 punti per quella grande). C'è anche un fiore di lavanda completamente occupato che fa ottenere a Serena 8 punti. Il secondo fiore di lavanda ha solo 1 ape, quindi non fa ottenere alcun punto. Serena riceve  $2 + 4 + 8 = 14$  punti.



C'è un bonus in fondo alla cascata che fa ottenere 1 punto per ogni set di una farfalla, una coccinella e un'ape nel giardino, a prescindere dalla loro posizione.





## LAVANDE (FOGLIE E FIORE)

È sempre bello osservare le lavande. Le foglie sono verdi anche in inverno e i piccoli fiori (di un bel colore viola che prende il nome dal fiore stesso, "lavanda") attirano api e bombi durante tutta l'estate. Viene anche molto coltivata nei campi, dove crea sconfinati tappeti di fiori viola che si stagliano all'orizzonte. I fiori vengono lavorati per ottenere l'olio di lavanda, utilizzato nell'industria dei profumi e dei cosmetici.

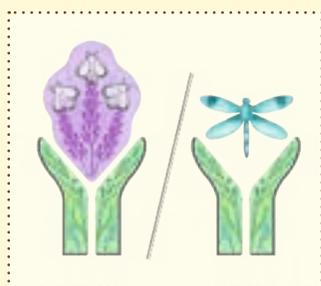
### COME COLTIVARLE?

La base di ogni lavanda è una coppia di 2 foglie.

Ogni volta che create una coppia di 2 foglie di lavanda, potete prendere un fiore di lavanda o una libellula piccola. Collocate l'elemento scelto tra la coppia di foglie. Una volta collocato, il componente rimane lì fino alla fine della partita: non potete spostarlo o sostituirlo.

Ogni fiore di lavanda ha 3 slot su cui è possibile collocare le api.

**Esempio:** Serena prende la sua sesta foglia di lavanda. Questo crea un'altra coppia di foglie di lavanda, la terza. In precedenza, Serena aveva deciso di collocare le libellule, ma questa volta sceglie un fiore di lavanda e lo colloca tra le foglie.



### COME CALCOLARNE IL PUNTEGGIO?



Ogni foglia di lavanda fa ottenere 2 punti.

Un fiore di lavanda non fa ottenere alcun punto, tuttavia aiuta a ottenere punti per le api collocate (vedere *Api* a pagina 8).

Il calcolo del punteggio delle libellule è descritto nei paragrafi seguenti.

**Esempio:** Serena ha 7 foglie (ognuna le fa ottenere 2 punti). Alla fine della partita Serena ottiene  $2 \times 7 = 14$  punti in totale per le foglie di lavanda nel suo giardino.



## LIBELLULE

Quattro ali trasparenti, un lungo addome, un paio di grandi occhi: le libellule non possono essere confuse con nessun altro animale. Nel mondo degli insetti, la sola vista di una libellula dovrebbe incutere timore, poiché si tratta di cacciatori molto abili che catturano le loro prede in volo. Tuttavia, prima di diventare grandi abbastanza da poter vagare nei giardini, trascorrono la loro giovinezza come larve che vivono sott'acqua. Ma anche in questa forma sono cacciatrici spietate.

### DOVE SI POSANO?

Le libellule piccole si posano sulle coppie di foglie di lavanda. Le libellule medie e le libellule grandi non si posano su nessuna pianta, ma volano liberamente nei giardini.

**Importante!** Non si può muovere una libellula con un'azione di svolazzo dell'insetto.



Potete ricevere una libellula piccola quando create una coppia di foglie di lavanda. Ricevete le libellule medie e le libellule grandi quando effettuate azioni di salto della rana e ne soddisfatte i requisiti (vedere *Salto della rana* a pagina 11).

### COME CALCOLARNE IL PUNTEGGIO?



Ogni libellula viene calcolata separatamente.

- Una libellula grande fa ottenere 5 punti.
- Una libellula media fa ottenere 3 punti.
- Una libellula piccola fa ottenere 1 punto.

**Esempio:** Serena ha 4 libellule: 2 grandi (ognuna fa ottenere 5 punti), 1 media (che fa ottenere 3 punti) e 1 piccola (che fa ottenere 1 punto). Serena ottiene  $5 + 5 + 3 + 1 = 14$  punti.



C'è un bonus in fondo alla cascata che fa ottenere 1 punto per ogni libellula nel giardino, a prescindere dalla sua dimensione.



## AZIONI

### SVOLAZZO DELL'INSETTO

#### COME FUNZIONA?

Prendete 2 insetti qualsiasi dal vostro giardino (coccinella, ape o farfalla) e collocateli su qualsiasi pianta che abbia degli slot liberi per l'insetto specifico.

*Non siete obbligati a effettuare un'azione svolazzo dell'insetto nella sua interezza. Se volete, potete muovere solo 1 insetto o addirittura nessuno! Con questa azione potete muovere sia gli insetti che si trovano già sulle vostre piante, sia gli insetti che stanno volando liberamente nel vostro giardino. Ricordate che le libellule non possono cambiare la loro posizione: potete muovere solo le coccinelle, le api e le farfalle.*

**Esempio:** Serena effettua l'azione *svolazzo dell'insetto*. Nei turni precedenti ha ottenuto molte nuove magnolie e ora ha a disposizione slot dove collocare le sue coccinelle. Muove 2 coccinelle in modo che si trovino sullo stesso livello della terza coccinella. Ora ogni coccinella fa ottenere a Serena 3 punti.



**Esempio:** Serena ha una farfalla che sta volando liberamente nel suo giardino (non si trova su nessuna delle piante), quindi utilizza la sua azione *svolazzo dell'insetto* per collocarla su un fiore di malvarosa collocato in alto. Poi muove 1 ape dalla sua clematide e la colloca su un fiore di lavanda. Questo non fa perdere a Serena il vasetto di miele che aveva già ottenuto (vedere *Vasetti di miele* a pagina 12).



### VOLO DELL'UCCELLO E FOGLIE

#### COME FUNZIONA?

Prendete la foglia in cima a una qualsiasi delle 3 pile.

Ogni foglia mostra un insetto, potrebbe essere una coccinella, un'ape o una farfalla. Dopo aver preso la foglia, collocatela sulla casetta per uccelli, poi prendete l'insetto raffigurato sulla foglia e collocatelo nel vostro giardino (su una pianta designata o a volare liberamente).

Alcune delle foglie contengono anche un'azione *svolazzo dell'insetto* aggiuntiva. Funziona nello stesso modo dell'azione *svolazzo dell'insetto* normale descritta sulla sinistra, ma **potete muovere 1 solo insetto**. Effettuate l'azione subito dopo aver preso quella specifica foglia.

*Nel raro caso in cui non ci siano più foglie rimanenti, durante un'azione volo dell'uccello potete prendere una farfalla, una coccinella o un'ape. Siete voi a scegliere l'insetto che volete prendere.*

**Esempio:** Serena effettua l'azione *volo dell'uccello*. Prende una foglia da una delle pile. Prende la farfalla raffigurata e la colloca su un fiore di malvarosa. Poi colloca la foglia sulla casetta per uccelli accanto alla foglia presa precedentemente.



#### COME CALCOLARE IL PUNTEGGIO DELLE FOGLIE?

Alla fine della partita, ogni foglia di **colore diverso** su una casetta per uccelli vi fa ottenere 1 punto.

**Esempio:** Serena ha ottenuto 6 foglie in 4 colori nel corso della partita; ogni colore le fa ottenere 1 punto. Serena ottiene 4 punti.



*Uno dei vasetti di miele sulla plancia pergola fa ottenere 1 punto per ogni 2 foglie sulla vostra casetta per uccelli, a prescindere dal loro colore.*





## SALTO DELLA RANA

Quando effettuate questa azione per la prima volta, prendete la rana dal vostro giardino e collocatela su una foglia di ninfea qualsiasi nello stagno. Se la vostra rana si trova già nello stagno, salta sulla foglia di ninfea adiacente (adiacente significa che le foglie di ninfea si trovano direttamente l'una accanto all'altra).

### FOGLIA DI NINFEA CON UN INSETTO

Ci sono dei simboli insetto sulle foglie di ninfea. Quando saltate su questo tipo di foglia, ricevete immediatamente l'insetto raffigurato, dopodiché lo collocate nel vostro giardino su una pianta designata o a volare liberamente.

**Esempio:** Serena fa saltare la sua rana su una foglia di ninfea con un'icona ape. Dopodiché prende un'ape dal contenitore e la colloca su una pianta designata o nel suo giardino se non ci sono slot liberi.



### FOGLIA DI NINFEA CON UNA LIBELLULA

L'eccezione alla regola soprastante sono le foglie di ninfea con libellule. Per poter saltare sopra una foglia di questo tipo, **dovete prima soddisfare il requisito** raffigurato su quelle libellule. Se non lo soddisfatte, non potete effettuare quel salto.

I requisiti sono i seguenti:

-  • Dovete avere almeno 4 magnolie nel vostro giardino (il numero di rami non conta).
-  • Dovete avere almeno 4 fiori di malvarosa nel vostro giardino (il colore non conta).
-  • Dovete avere almeno 4 clematidi nel vostro giardino (la dimensione non conta).
-  • Dovete avere almeno 4 foglie di lavanda nel vostro giardino.

Se soddisfatte il requisito della libellula come descritto sopra, potete effettuare il *salto della rana* sulla foglia di ninfea con raffigurata quella libellula. Se ci sono più libellule sulla foglia, prendete la libellula in cima e poi collocatela nel vostro giardino. Se non ci sono libellule sulla foglia, il salto non ha alcun effetto.

**Importante!** Potete ottenere solo 1 libellula per ogni tipo di requisito. Se volete ottenere un'altra libellula, dovete soddisfare un requisito diverso.



Se questo è il vostro primo salto (nel senso che la vostra rana non si trova ancora nello stagno), potete saltare immediatamente su una foglia di ninfea con libellule, se soddisfatte il suo requisito.



**Esempio:** Serena salta su una foglia di ninfea con libellule che richiedono almeno 4 fiori di malvarosa. Potrebbe farlo perché ha già 6 fiori di malvarosa. Ci sono 2 libellule sulla ninfea, quindi Serena prende la libellula grande e la mette a volare liberamente nel suo giardino. A prescindere dal numero di fiori di malvarosa che Serena possiede, in questa partita non può prendere un'altra libellula con il requisito dei fiori di malvarosa.



## CADUTA DELLA GOCCIA

Muovete 1 delle vostre 2 gocce d'acqua di 1 slot verso il fondo della cascata. Le gocce d'acqua si muovono lungo i percorsi formati dai ruscelli visibili tra le rocce. Una goccia d'acqua si muove giù lungo un percorso finché non raggiunge la casella ai piedi della cascata.



Non possono esserci 2 gocce d'acqua nello stesso slot. Se entrambe le gocce d'acqua sono giunte sul fondo della cascata, quando effettuate questa azione, invece di muovere una goccia d'acqua, potete prendere una farfalla, una coccinella o un'ape e collocarla nel vostro giardino.

### UNA GOCCIA D'ACQUA SU UNA PIETRA

Ogni pietra che prevede uno slot goccia ha un simbolo insetto. Quando muovete una goccia d'acqua sullo slot associato a una pietra di questo tipo, prendete immediatamente l'insetto corrispondente e collocatelo nel vostro giardino su una pianta designata oppure a volare liberamente.

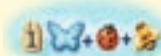
**Esempio:** Serena vuole prendere una coccinella. Muove quindi una goccia d'acqua sullo slot di una pietra con il simbolo della coccinella, prende una coccinella dal contenitore e la colloca nel suo giardino.



### UNA GOCCIA D'ACQUA IN FONDO ALLA CASCATA

Quando la goccia d'acqua raggiunge il fondo della cascata (ovvero quando la muovete sull'ultima casella), prendete una farfalla, una coccinella o un'ape. Il fondo della cascata vi permette anche di ricevere un bonus che vi farà ottenere punti alla fine della partita.

Potete ottenere **un massimo di 2 bonus** durante la partita.



Ottenete 1 punto per ogni set di una farfalla + una coccinella + un'ape nel vostro giardino, a prescindere dalla loro posizione (l'insetto che avete in minor quantità rappresenta il numero di set che possedete).



Ottenete 1 punto per ogni libellula presente nel vostro giardino, a prescindere dalle sue dimensioni.



Ottenete 2 punti per ogni vasetto di miele pieno.

**Importante!** Potete scegliere ogni bonus una sola volta. Se entrambe le vostre gocce d'acqua arrivano in fondo alla cascata, dovete collocarle su caselle bonus diverse.



**Esempio:** Serena muove la sua goccia d'acqua sul fondo. Può scegliere uno qualsiasi dei 3 insetti, quindi sceglie una farfalla. Come bonus, sceglie punti aggiuntivi per i suoi set di insetti e colloca la goccia d'acqua sulla casella bonus per indicarlo.



## VARIE



### LANTERNE

#### COME FUNZIONANO?

Quando ottenete una lanterna, collocatela ovunque vogliate nel vostro giardino con l'icona a faccia in su.

Ogni lanterna fornisce un bonus valido una volta sola. Potete ottenere il bonus **solo nel vostro turno** e quando è applicabile (vedere le descrizioni delle lanterne di seguito).

Dopo aver utilizzato una lanterna, giratela in modo da non vederne più il simbolo.

Ci sono 4 tipi di lanterne nel gioco:



Dopo aver effettuato un'azione *caduta della goccia*, effettuate di nuovo l'azione (con la stessa goccia d'acqua o con una goccia d'acqua diversa).



Dopo aver effettuato un'azione *salto della rana*, effettuate un altro salto della rana.



Quando prendete una coccinella, una farfalla o un'ape, prendete un altro insetto **dello stesso tipo**.



Quando scegliete un attrezzo, potete effettuare un'azione diversa da quella associata a questo attrezzo.



*Potete avere più di 1 lanterna dello stesso tipo. Potete usare più di 1 lanterna nello stesso turno. Potete anche usare la lanterna nello stesso turno in cui l'avete ottenuta.*

#### COME CALCOLARNE IL PUNTEGGIO?

Le lanterne non fanno ottenere punti alla fine della partita, a meno che non riempiate uno specifico vasetto di miele (vedere *Vasetti di miele* sulla destra).

**Esempio:** Serena effettua un'azione *salto della rana* e salta verso una foglia di ninfea con libellule per ottenere una libellula grande. Poi utilizza il suo bonus lanterna che le permette di effettuare un ulteriore *salto della rana* e salta verso una foglia di ninfea con un simbolo farfalla che le permette di prendere una farfalla e di collocarla nel suo giardino.



*Uno dei vasetti di miele sulla plancia pergola fa ottenere 1 punto per ogni lanterna utilizzata e ogni lanterna inutilizzata nel vostro giardino.*



### VASETTI DI MIELE

#### COME FUNZIONANO?

Quando è presente un certo numero di api **sulle clematidi della pergola**, nel vostro turno potete in aggiunta riempire un vasetto di miele.

Potete riempire un massimo di 3 vasetti di miele durante la partita. Per contrassegnare un vasetto di miele come riempito, giratelo sul lato che mostra il miele. Potete riempire i vasetti di miele in base alle api che si posano sulle clematidi della vostra pergola.

- Riempite il primo vasetto dopo aver collocato 4 api.
- Riempite il secondo vasetto dopo aver collocato 7 api.
- Riempite il terzo vasetto dopo aver collocato 9 api.



Non è necessario collocare da capo le api per ogni nuovo vasetto: le api utilizzate per riempire un vasetto contano ancora quando volete riempire un altro vasetto.



*Quando riempite un vasetto di miele, dovete avere un determinato numero di api sulle vostre clematidi. Nei vostri turni successivi, potete muovere quelle api con un'azione *svolazzo* dell'insetto senza perdere i vasetti di miele già riempiti, ma per poter riempire un altro vasetto di miele, avrete bisogno del numero successivo di api sulle clematidi.*

#### COME CALCOLARNE IL PUNTEGGIO?

Ogni vasetto di miele fa ottenere punti per i componenti raffigurati su di esso:



1 punto per ogni farfalla nel vostro giardino (sui fiori di malvarosa o che volano liberamente).



1 punto per ogni 2 foglie raccolte, a prescindere dal loro colore.



1 punto per ogni coccinella nel vostro giardino (sulle magnolie o che volano liberamente).



1 punto per ogni lanterna utilizzata e inutilizzata nel vostro giardino.

**Esempio:** Serena ha un vasetto di miele che le dà 1 punto aggiuntivo per ogni farfalla presente nel suo giardino. Ha 5 farfalle sui fiori di malvarosa e 1 che vola liberamente, quindi ha 6 farfalle. Questo fa ottenere a Serena 6 punti alla fine della partita.



*C'è un bonus in fondo alla cascata che fa ottenere 2 punti per ogni vasetto di miele riempito.*



## ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO A FINE PARTITA

Questa è la plancia di Serena alla fine della partita.



Serena conta i suoi punti sulla pagina del blocchetto segnapunti e ottiene:

- fiori di malvarosa – 13 punti (6 + 6 + 1)
- farfalle – 5 punti (1 + 2 + 2)
- magnolie – 10 punti (6 × 1 + 2 × 2)
- coccinelle – 17 punti (2 × 2 + 3 × 3 + 2 × 2)
- clematidi – 3 punti (1 × 3)
- api – 14 punti (3 × 4 + 1 × 2)
- foglie di lavanda – 10 punti (5 × 2)
- libellule – 9 punti (1 + 3 + 5)
- vasetti di miele – 10 punti (7 + 3)
- gocce d'acqua – 7 punti (3 + 4)
- foglie di colori diversi – 2 punti

Serena ha ottenuto un totale di 100 punti e può confrontare il suo risultato con quello degli altri giocatori. Se ha giocato una partita in solitario, può registrare il suo risultato sulla tabella sfide accanto alla sfida scelta per questa partita.



## MODALITÀ IN SOLITARIO

### PREPARAZIONE

Preparate la partita seguendo la preparazione standard, ma con le seguenti modifiche. Girate la plancia azione sul lato della variante in solitario.

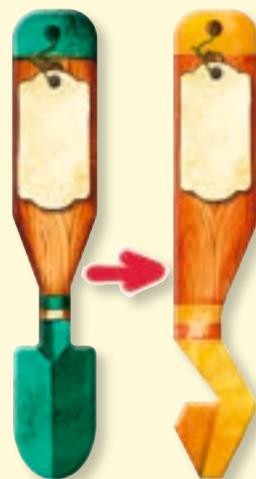


Prendete 4 libellule di tipi diversi, 2 delle quali devono essere medie e 2 devono essere grandi.

Poi collocatele sulla plancia stagno su 4 foglie chiare di ninfea.



In una partita in solitario utilizzerete 2 tipi di attrezzo: prima le vanghe, poi le zappe. Mescolate ogni tipo separatamente e collocate gli attrezzi nell'ordine corretto nel contenitore per attrezzi. Poi prendete 4 vanghe e collocatele sopra alla plancia azione in modo che ogni vanga si trovi sopra a 1 casella azione.



### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita in solitario è uguale a una partita standard. Tuttavia, ci sono alcune modifiche.

Prima di ogni partita scegliete una sfida dalla tabella nella pagina successiva. Cercherete di raggiungere gli obiettivi della sfida nel corso della partita.

Iniziate la partita ed effettuate il vostro turno. Al termine del vostro turno, prima che muoviate gli attrezzi e ne aggiungete un altro, il vostro vicino dall'altra parte della recinzione effettua il proprio turno automatico.

Il vicino scarta un attrezzo dalla plancia azione dalla stessa metà del tabellone da cui avete scelto il vostro attrezzo (mettete pure l'attrezzo da parte, non verrà più utilizzato in questa partita). Ci saranno solo 2 attrezzi sopra la plancia. Spostate gli attrezzi a destra o riempite immediatamente gli spazi vuoti in base al posizionamento attuale degli attrezzi rimanenti. Effettuate il vostro prossimo turno nello stesso modo. La partita termina quando avete effettuato 15 turni e rimangono solo 3 attrezzi accanto alla plancia azione.

### FINE DELLA PARTITA

Calcolate i vostri punti seguendo le regole standard.

Poi controllate se siete riusciti a soddisfare i requisiti della sfida.

Se siete riusciti a soddisfarli, scrivete il vostro risultato nella tabella nella pagina successiva in corrispondenza della sfida scelta. Se invece non siete riusciti a soddisfare la sfida, annotate il vostro risultato nella casella "Partita libera".

Le sfide nella tabella includono anche i risultati dei vostri vicini di casa, Przemek e Gołab. Se il vostro risultato è migliore del loro, il vostro giardino sarà l'orgoglio dell'intero quartiere. In caso contrario, riprovate!

### CLUB 1000

Se siete riusciti a completare tutte e 10 le sfide, è il momento di verificare se fate parte del prestigioso club 1000. Se il totale di tutti i vostri punti è almeno 1000, riceverete il Distintivo di Platino del Super Giardiniere. Se non siete riusciti a ottenere 1000 punti in totale, riprovate le sfide in cui avete ottenuto meno punti.





## SFIDE

### 1. UNA COCCINELLA SU OGNI LIVELLO MAGNOLIA

Devi avere almeno 1 coccinella su ciascuno di almeno 3 livelli magnolia.

Risultato di Przemek: **102** Risultato di Gołęb: **100**

Il tuo risultato:

### 2. UTILIZZARE 4 LANTERNE

Devi utilizzare almeno 4 lanterne nel corso della partita.

Risultato di Przemek: **99** Risultato di Gołęb: **103**

Il tuo risultato:

### 3. ALMENO 4 INSETTI DI OGNI TIPO (ESCLUSE LE LIBELLULE)

Devi avere almeno 4 coccinelle, 4 api e 4 farfalle da qualche parte nel tuo giardino.

Risultato di Przemek: **102** Risultato di Gołęb: **102**

Il tuo risultato:

### 4. ALMENO 5 PUNTI DAI BONUS CASCATA

Devi muovere almeno 1 goccia d'acqua fino al fondo della cascata e ottenere almeno 5 punti dal bonus scelto.

Risultato di Przemek: **104** Risultato di Gołęb: **105**

Il tuo risultato:

### 5. ALMENO 5 PUNTI PER UN VASETTO DI MIELE

Devi ottenere almeno 5 punti per un vasetto di miele riempito.

Risultato di Przemek: **106** Risultato di Gołęb: **102**

Il tuo risultato:

### 6. ALMENO 4 FIORI PIENI DI API

Devi avere almeno 4 fiori che siano pieni di api (possono essere fiori di lavanda o clematidi).

Risultato di Przemek: **107** Risultato di Gołęb: **103**

Il tuo risultato:

### 7. ALMENO 2 FARFALLE DAL VALORE DI 3 PUNTI

Devi avere almeno 2 farfalle sui fiori di malvarosa che ti diano almeno 3 punti ognuna.

Risultato di Przemek: **105** Risultato di Gołęb: **106**

Il tuo risultato:

### 8. UN SET DI 5 FOGLIE DIVERSE

Devi avere almeno 1 foglia in ognuno dei 5 colori.

Risultato di Przemek: **98** Risultato di Gołęb: **101**

Il tuo risultato:

### 9. ALMENO 4 LIBELLULE

Devi avere almeno 4 libellule (la dimensione non conta).

Risultato di Przemek: **101** Risultato di Gołęb: **101**

Il tuo risultato:

### 10. PARTITA LIBERA

Partita standard senza nessun obiettivo aggiuntivo.

Risultato di Przemek: **105** Risultato di Gołęb: **104**

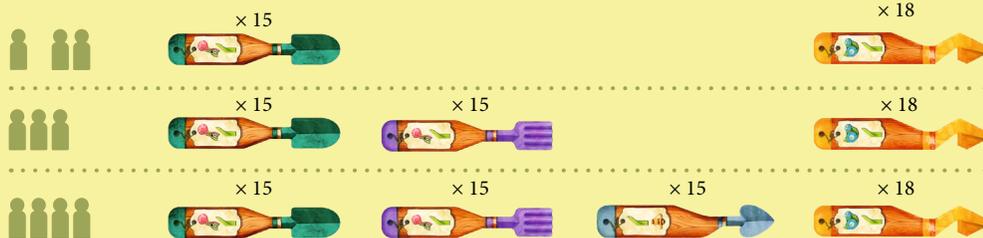
Il tuo risultato:

## CLUB 1000 – DISTINTIVO PLATINO DEL SUPER GIARDINIERE

Ottieni un totale di almeno 1000 punti giocando le sfide soprastanti!

## RIEPILOGO

### ORDINE DEGLI ATTREZZI



#### Svolazzo dell'insetto

Prendete 2 insetti qualsiasi dal vostro giardino (coccinella, ape o farfalla) e collocali su qualsiasi pianta designata che abbia degli slot liberi.

#### Volo dell'uccello

Prendete una foglia da una qualsiasi delle 3 pile, poi prendete un insetto raffigurato sulla foglia dal contenitore per segnalini. Infine collocate la foglia su una casetta per uccelli nel vostro giardino.

#### Caduta della goccia

Muovete 1 delle vostre 2 gocce d'acqua di 1 slot verso il fondo della cascata. Prendete l'insetto indicato sulla roccia corrispondente a quello slot.

#### Salto della rana

Fate saltare la vostra rana su una foglia di ninfea adiacente e poi prendete un insetto o una libellula (se soddisfatte il suo requisito).

### TURNO DEL GIOCATORE



### LANTERNE

- Quando scegliete un attrezzo, potete effettuare un'azione diversa da quella associata a questo attrezzo.
- Quando prendete una coccinella, una farfalla o un'ape, prendete un altro insetto dello stesso tipo.
- Dopo aver effettuato un'azione *caduta della goccia*, effettuate di nuovo l'azione.
- Dopo aver effettuato un'azione *salto della rana*, effettuate un altro salto.

### VASETTI DI MIELE

- 1 punto per ogni 2 foglie raccolte, a prescindere dai loro colori.
- 1 punto per ogni coccinella nel vostro giardino (sulle magnolie oppure che volano liberamente).
- 1 punto per ogni farfalla nel vostro giardino (sui fiori di malvarosa oppure che volano liberamente).
- 1 punto per ogni lanterna utilizzata e ogni lanterna inutilizzata nel vostro giardino.

### LIBELLULE

- Dovete avere almeno 4 magnolie nel vostro giardino, il numero di rami non conta.
- Dovete avere almeno 4 foglie di lavanda nel vostro giardino.
- Dovete avere almeno 4 clematidi nel vostro giardino, la dimensione non conta.
- Dovete avere almeno 4 fiori di malvarosa nel vostro giardino, il colore non conta.

### BONUS CASCATA

- Ottenete 1 punto per ogni set di farfalla + coccinella + ape nel vostro giardino, a prescindere dalla loro posizione (l'insetto di cui possedete il minor numero rappresenta quanti set avete).
- Ottenete 1 punto per ogni libellula nel vostro giardino, a prescindere dalla sua dimensione.
- Ottenete 2 punti per ogni vasetto di miele riempito.

## RICONOSCIMENTI

#### DESIGN DEL GIOCO

Michał Gołąb Gołębiowski  
Przemek Wojtkowiak

#### ILLUSTRAZIONI

Karolina Kijak-Dzikońska

#### PROGETTO GRAFICO

Karolina Kijak-Dzikońska  
Ka Leszczyńska

#### SVILUPPO

Michał Szewczyk

#### REGOLAMENTO

Michał Gołąb Gołębiowski  
Przemek Wojtkowiak

#### COORDINAMENTO DEL PROGETTO

Przemek Wojtkowiak

#### IMPAGINAZIONE

Ka Leszczyńska  
Adam Strzelecki

#### DESIGN ORGANIZZAZIONE BOX

Game Trayz

**gametrays**   
control your chaos

#### RINGRAZIAMENTI

Przemek Fornal  
Asia Flisowska  
Kuba Gołębiowski  
Adam Kwapiński  
Anna Turczyńska  
Sylwia Smolińska

Sandra Socha  
Urszula Świat  
Michał Szewczyk  
Waldemar Marer  
Wojciech Grajkowski  
**Roboty Planszowe group:**  
Arkadiusz Dymalski  
Jędrzej Modrzyński  
Bartosz Wyrwał  
Jarosław Piersiała  
Marcin Kowalski  
Michał Długaj  
Jakub Prażmowski  
Jeremi Prażmowski  
Vogliamo ringraziare il gruppo **Świtala** per tutte le consulenze sull'aspetto visivo del gioco.

Vorremmo ringraziare in particolare **Michał Szewczyk** per il suo incredibile impegno nel progetto, i suoi commenti precisi e la sua coinvolgente presentazione del prototipo a tutti gli eventi. Grazie Windziarz!

#### EDIZIONE ITALIANA

**TRADUZIONE**  
Denise Venanzetti

#### REVISIONE

Aurora Casaro,  
Vittoria Vincenzi

#### ADATTAMENTO GRAFICO

Deborah Dicuonzo

#### DIREZIONE EDITORIALE

Massimo Bianchini

**rebel**

Rebel sp. z o.o.  
Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polonia  
www.wydawnictwo.rebel.pl  
wydawnictwo@rebel.pl

**rebel**  
STUDIO

studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu