

FOREST SHUFFLE

DARTMOOR

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

Forest Shuffle:
Dartmoor è un gioco
standalone della linea
Forest Shuffle. Non
può essere combinato
con Forest Shuffle e le
sue espansioni.

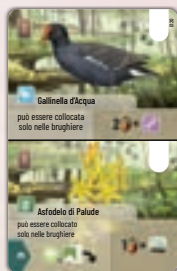
OBBIETTIVO DEL GIOCO

Il paesaggio collinoso di Dartmoor offre diversi habitat per piante e animali. Mentre le libellule e altri insetti si avvicinano nei pressi del torrente, i pony e le pecore pascolano nella brughiera aperta. Potete anche scoprire molte creature nell'aria e nel sottobosco.

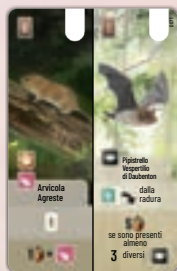
Create un paesaggio di brughiera unico in termini di flora e fauna. Raccogliete punti considerando le preferenze delle varie creature: alcuni animali amano stare in compagnia dei loro simili, mentre altri vogliono essere lasciati tranquilli oppure vivere in un habitat specifico.

CONTENUTO

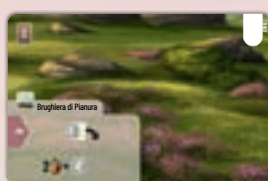
180 carte:



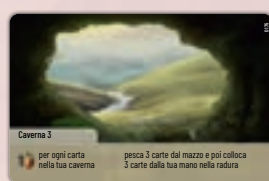
56 carte divise in
due (alto/basso)



45 carte divise in
due (sinistra/destra)



27 carte terreno (brughiera)



5 carte caverna



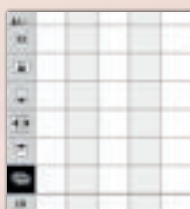
3 carte inverno



retro



44 carte albero
e arbusto



1 blocchetto
segnapunti

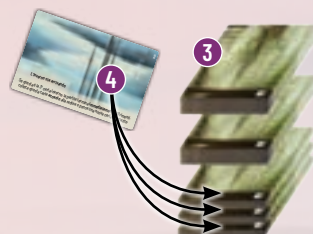


1 plancia radura

PREPARAZIONE

Se conoscete già Forest Shuffle, non dovete leggere l'intero regolamento, ma solo i passaggi contrassegnati con questo simbolo **NUOVO**.

- 1 Collocate la radura (ovvero, la *plancia*) al centro dell'area di gioco, a portata di tutti i giocatori.
- 2 **NUOVO** Mettete da parte le **3 carte inverno** e le carte caverna. Mescolate le carte rimanenti e rimettetene una parte nella scatola, **senza guardarle**, in base al numero dei giocatori:
 - con 2 giocatori → 45 carte
 - con 3 giocatori → 30 carte
 - con 4 giocatori → 15 carte
 - con 5 giocatori → Nessuna, giocate con tutte le carte
- 3 Suddividete le carte rimanenti in **tre pile** a faccia in giù di dimensioni simili.
- 4 Mescolate **due** carte inverno in **una** delle pile e mettete la **terza** carta inverno **in cima** a quella pila.
- 5 Collocate le altre due pile sopra a quella che contiene le carte inverno, formando così un unico mazzo, e collocatelo sul lato sinistro della radura.
- 6 Ogni giocatore pesca **6 carte** e le mette nella sua mano.
- 7 **NUOVO** Mescolate le 5 carte caverna e collocatele nella radura, una per ogni giocatore. Se giocate con meno di 5 giocatori, le carte rimanenti vengono rimesse nella scatola.
- 8 L'ultimo giocatore che ha visitato una brughiera inizia la partita.



LE CAVERNE

NUOVO Le carte caverna vengono distribuite **prima che la partita inizi**.

Procedendo in senso antiorario, prendete una carta caverna dalla radura e collocatela a faccia in su davanti a voi.

Poi risolvete l'effetto di questa carta caverna (*sul lato destro della carta*), anche questo in senso antiorario. L'effetto della caverna n. 4 viene risolto solo alla fine della partita. Poi la partita ha inizio.

Esempio: Scegliete la carta caverna n. 3 e pescate 3 carte aggiuntive dal mazzo. Poi dovete scartare 3 delle vostre 9 carte che avete ora in mano e collocarle a faccia in su nella radura.



Punti per le carte nella vostra caverna alla fine della partita

Effetto

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A partire dal primo giocatore, ogni giocatore svolge il proprio turno in senso orario. Nel vostro turno, dovete effettuare **esattamente una** delle due azioni possibili:

A) PESCARE DUE CARTE

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

OPPURE

B) GIOCARE UNA CARTA E CONTROLLARE LA RADURA

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

A) PESCARE DUE CARTE

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

Importante: Il limite della vostra mano è di 10 carte. Se avete 9 carte nella vostra mano, potete pescare una sola carta. Se avete già raggiunto il vostro limite di mano, non potete scegliere questa azione.

Carte Inverno



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

B) GIOCARE UNA CARTA E CONTROLLARE LA RADURA

Nel gioco sono presenti tre tipi di carte:

- Tutte le carte **albero** e **arbusto** mostrano **esattamente un tipo** di albero o di arbusto. Potete collocare animali e piante su ognuno dei loro quattro lati. Alberi e arbusti sono le basi della vostra foresta.
- NUOVO** I terreni vengono collocati nella vostra foresta orizzontalmente e forniscono slot solamente per animali e piante in alto e in basso. I terreni hanno un simbolo habitat (in questo gioco è l'habitat **brughiera** ). Inoltre, tutti i retri delle carte mostrano una **brughiera universale**. Queste brughiere universali si comportano come i terreni e forniscono anch'esse degli slot per animali e piante in alto e in basso.

NUOVO Importante: Le brughiere universali, tuttavia, non possono essere giocate così facilmente, ma **solo attraverso degli effetti o dei bonus** (vedi pagina 6).

- Tutte le altre carte sono **divise in due**: orizzontalmente, mostrando un abitante della foresta in alto e uno in basso, oppure verticalmente, mostrandone uno a sinistra e uno a destra.

Tutte le carte sono configurate in questo modo:



Giocare Una Carta

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

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

Poi, collocate la carta **a faccia in su** davanti a voi. La vostra collezione di carte giocate rappresenta la vostra **foresta**.

Nota: Le carte divise a metà devono sempre essere collocate accanto a un albero, a un arbusto o a un terreno.

Alberi, Arbusti e Terreni

Gli alberi e gli arbusti forniscono degli **slot carte** per le carte divise a metà su ognuno dei loro quattro lati: al di sopra, al di sotto, a sinistra e a destra.

Anche i **terreni** forniscono quattro **slot carte**: due al di sopra e due al di sotto. Non potete collocare carte a sinistra o a destra.

Fintanto che non è presente alcuna carta in uno degli slot carte, il componente (albero, arbusto o terreno) viene considerato vuoto; viene invece considerato completamente occupato se è presente almeno una carta in ognuno dei suoi quattro slot.



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

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



Esempio:

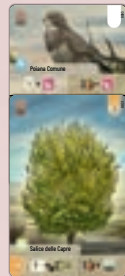
- 1 Volete giocare un Ontano Nero.
- 2 Per pagarlo, collocate due carte dalla vostra mano a faccia in su nella radura.
- 3 Dal momento che avete giocato un albero, ora collocate anche la carta in cima al mazzo a faccia in su nella radura.

Animali e Piante

Le carte divise a metà mostrano i diversi abitanti della foresta: animali o piante.

Quando giocate una carta divisa a metà, dovete collocarla in uno slot vuoto sul lato corrispondente di un albero, arbusto o terreno presente nella vostra foresta. Se desiderate giocare un abitante della foresta che si trova nella parte superiore di una carta, questa deve essere collocata nello slot superiore di un albero, arbusto o terreno; per farlo, fate scorrere il lato inutilizzato della carta sotto all'albero, all'arbusto o al terreno. Le stesse regole si applicano agli abitanti della foresta sulla metà destra, sinistra o in basso delle carte.

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



Esempio: Avete appena aggiunto questa Poiana Comune alla vostra foresta facendo scorrere la parte in basso della carta sotto al Salice delle Capre.

Importante: Le carte divise a metà possono essere giocate soltanto se una delle vostre carte adatte (albero, arbusto o terreno) ha uno slot carta vuoto disponibile sul lato corrispondente.

Effetto e Bonus

Dopo aver pagato la carta (e, se necessario, collocato una carta nella radura) ora utilizzate il suo **effetto** (se disponibile) e poi il suo **bonus** (se disponibile).

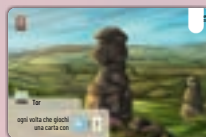
Gli effetti e i bonus della carta sono descritti in brevi testi oppure attraverso icone sulle carte. Potete trovare una panoramica di tutti i simboli sull'ultima pagina di questo regolamento.

Effetti

Ci sono due tipi di effetti:

- La maggior parte delle carte fornisce un **effetto istantaneo** che potete utilizzare **una sola volta**. Alcune di esse vi permettono di collocare carte nella vostra caverna.
- Alcune carte, tuttavia, forniscono un **effetto permanente** che potete utilizzare da questo momento in poi per il **resto della partita**. Esse innescano un effetto quando determinate carte vengono collocate nella vostra foresta. Ogni volta che collocate una carta di questo tipo nella vostra foresta, utilizzate l'effetto immediatamente.

***Esempio:** Avete appena collocato un Tor. Dal vostro prossimo turno in poi, ogni volta che giocate un uccello, pescate la carta in cima al mazzo.*



Bonus

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



***Esempio:** Avete giocato una Lucertola Vivipara nella vostra foresta.*

- 1 Per attivare il bonus, pagate con un Picchio Muratore e un Melo Selvatico. Entrambe le carte hanno lo stesso colore (infatti, entrambe mostrano il simbolo Melo Selvatico) della Lucertola Vivipara.
- 2 Se avete pagato con un Salice delle Capre invece di un Melo selvatico, non activate il bonus.

Caso speciale:

NUOVO Nel raro caso in cui non possiate effettuare nessuna delle due azioni (A o B), rivelate la vostra mano. Scartate 2 delle vostre carte e pescate 2 nuove carte dal mazzo. Questo fa terminare il vostro turno.

Controllare la Radura

Alla fine del vostro turno, se nella radura ci sono **10 o più carte**, dovete svuotarla. Rimuovete tutte le carte dalla radura e collocatele in una pila degli scarti separata.

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

Quando la **3ª carta inverno** viene rivelata, la **partita termina immediatamente** e procedete con il calcolo del punteggio. **Non potete** terminare il vostro turno.

Sommate i punti 🍌 di tutte le carte visibili nella vostra foresta e sommate il numero di carte nella vostra caverna, se ne avete. Questo è il vostro punteggio.

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

Esempio di calcolo del punteggio: Questa composizione di carte fa ottenere un totale di 127 🍷.



- Libellula Verdina Boreale
- Libellula Frecciazzurra Minore
- Libellula Scintilla Zamperosse
- Libellula Azzurrina di Mercurio
- Culbianco 5 🍓
- Poiana Comune 4 🍓

15 🍂

- *Castoreo Europeo* 10 🍷
- *Brugo* 5 🍷
- *Carabo Intricato* 5 🍷
- *Erba Coltella dei Fossi* 8 🍷
- *Asfodelo di Palude* 3 🍷

- Fagiano Comune 3 🍌
- Topo Selvatico 2 🍌
- Toporagno Acquatico di Miller 1 🍌
- Capriolo 15 🍌
- Coniglio Selvatico Europeo di Dartmoor 4 🍌
- Tasso Europeo di Dartmoor 12 🍌

- *Valle Paludosa* 10 🍷
- *Bosco Umido* 6 🍷

- *Melo Selvatico* 8 🍷
- *Betulla Pelosa* 1 🍷

PANORAMICA

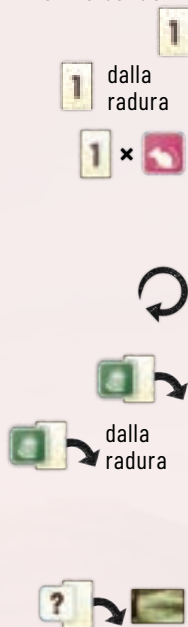
Tipo di simbolo

-  Anfibio
-  Albero
-  Pipistrello
-  Insetto
-  Libellula
-  Topo
-  Animale con Zoccoli
-  Pianta
-  Animale con Zampe
-  Arbusto
-  Uccello

Simbolo habitat

-  Brughiera

Effetti e bonus



Pescate 1 carta dalla cima del mazzo oppure dalla radura.*

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

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

NUOVO Collocate una carta che mostra il tipo di simbolo indicato (per esempio ) dalla vostra mano oppure dalla radura nella vostra foresta. Non dovete pagarla, ma non potete utilizzare il suo effetto o il suo bonus. Se non ci sono carte con il tipo di simbolo indicato nella radura, non potete utilizzare questo effetto.

NUOVO Collocate una qualsiasi carta dalla vostra mano a faccia in giù nella vostra foresta come una brughiera universale. Non dovete pagarla.

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

Simboli albero

-  Melo Selvatico
-  Ontano Nero
-  Frassino Comune
-  Betulla Pelosa
-  Rovere
-  Salice delle Capre

RICONOSCIMENTI

Autore: Kosch

Illustrazioni: Toni Llobet, Judit Piella

Progettazione Grafica: Klemens Franz | atelier198

R&D: Maren Holderbaum

Kosch ringrazia Andi Haberl per aver fornito informazioni sul paesaggio della brughiera; ringrazia inoltre il gruppo di playtesting "Klex" di Greifswald e i suoi amici Lars, Leder, Carlos, Daniel, Max e Corinna, nonché le sue sorelle Tanja, Natascha e Katharina. Un ringraziamento speciale alle brughiere. Proteggete le brughiere: sono incredibilmente importanti!



© 2025 Lookout GmbH
 Fabbricato da:
 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 difettosi?
 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



Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Sara Conato, Chiara Turchi

Adattamento Grafico: Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

