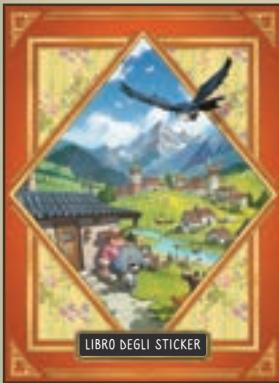


Cozy Sticker Ville

Contenuto



1 Libro degli Sticker



1 Libro della Storia



120 Carte Evento
(10 mazzi da 12 carte)



1 Dado



1 Scatola di Salvataggio



60 Carte Catalogo
Non mescolare



12 Cibi



12 Legni



12 Ori



6 Minerali



1 Carta di
Consultazione



1 Mappa (a due lati)

Introduzione

In *Cozy Stickerville*, i giocatori collaboreranno per creare un villaggio. In questo gioco non c'è modo di perdere, ma le decisioni prese in ogni partita causeranno cambiamenti permanenti con effetti positivi o negativi sul villaggio. Tra titoli da raggiungere e felicità da ottenere, prenderà forma un vero e proprio villaggio dei sogni.

Il gioco si svolge nel corso di 10 anni, e ogni anno richiede dai 30 ai 60 minuti per essere completato.

Come Iniziare

Prima di ogni partita, svolgere i passi seguenti:

- Collocare la Mappa:** Collocare la mappa al centro del tavolo. Per la prima partita, scegliere un lato della mappa e **collocare 8 sticker iniziali** su di essa (vedi "Preparazione della Prima Partita" a seguire). Si utilizza lo stesso lato della mappa per tutti e 10 gli anni.
- Creare la Riserva di Segnalini:** Collocare tutti i segnalini accanto alla mappa. Se si sta riprendendo una partita salvata, ottenere tutte le risorse e le carte dalla scatola di salvataggio (descritta in seguito).
- Collocare il Catalogo delle Carte:** Collocare le carte catalogo (numerate da 1 a 57) accanto alla mappa.
Importante: Non mescolare questo mazzo.
- Preparazione di Inizio Anno:** Leggere le regole di preparazione dell'anno corrente dal libro della storia. Per la prima partita, leggere "Preparazione dell'Anno 1" a pagina 1, dove i giocatori riceveranno un mazzo degli eventi, le risorse iniziali, la storia e altre sorprese.

PREPARAZIONE DELLA PRIMA PARTITA

Prima di iniziare l'anno 1 di una nuova partita, collocare **8 sticker iniziali** sulla mappa. Per farlo, i giocatori si alternano collocando gli sticker trovati a **pagina 9** del libro degli sticker. Collocare 1 sticker da ogni coppia contrassegnata dall'indicazione "OPPURE".



Colloca 1 di questi sticker.
L'altro non sarà utilizzato per questa partita.

I giocatori possono collocare questi sticker dove vogliono, purché rispettino tutte le regole di collocamento (vedi "Collocare gli Sticker" alla pagina seguente). È importante ricordare che il primo sticker collocato determinerà il lato del fiume dove si potrà costruire.

Promemoria: Ricordarsi di leggere le istruzioni per la "Preparazione dell'Anno 1" a pagina 1 del libro della storia.

COLLOCARE GLI STICKER

Molti effetti collocano sulla mappa uno sticker, indicando un numero di pagina seguito da una lettera. Per esempio, "Colloca lo sticker **3C**" significa che i giocatori devono aprire il libro degli sticker a pagina 3, trovare lo sticker **C** e collocarlo sulla mappa.

UN LATO DEL FIUME



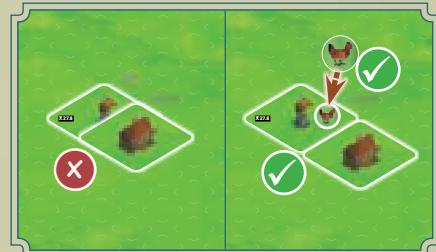
Tutti gli sticker sull'erba devono trovarsi sullo **stesso lato** del fiume finché non viene costruito un ponte. Il lato (**A** o **B**) dipende da dove viene collocato il primo sticker durante la preparazione.

SEGUIRE LO SFONDO



Lo sfondo di uno sticker deve corrispondere alla mappa. Per esempio, non si può collocare sull'acqua né sulle rocce uno sticker con l'erba sullo sfondo (o viceversa).

NON COPRIRE GLI STICKER



Gli sticker trasparenti possono essere collocati su altri sticker, altrimenti si può coprire uno sticker solo quando espressamente indicato.

SEGUIRE LA GRIGLIA



La griglia aiuta ad allineare gli sticker gli uni con gli altri.

NON COPRIRE LE PIEGHE DELLA MAPPA



Farlo renderebbe difficile ripiegare la mappa. Alcuni sticker strada consentono espressamente di coprire una piega.

È consigliabile collocare gli sticker trasparenti sugli altri sticker per questioni di spazio, facendo attenzione a non coprire le icone.

Se uno sticker grande viene coperto, verranno coperti anche tutti gli sticker trasparenti su di esso (per esempio, se i giocatori migliorano la loro casa).

Svolgimento

In *Cozy Stickerville*, ogni giorno è pieno di sorprese! Durante una partita i giocatori si alternano nello svolgere il proprio turno, procedendo in senso orario attorno al tavolo finché il mazzo degli eventi non esaurisce le carte.

Ogni turno è composto da due passi: la **mattina** (in cui si pesca 1 carta evento) e il **pomeriggio** (in cui si effettua 1 azione). I passi sono descritti nelle pagine a seguire.

PASSO 1 – MATTINA

Il turno comincia con la mattina, quando si scoprono eventi inaspettati.

Ogni anno ha il proprio mazzo degli eventi. Il giocatore di turno non deve far altro che pescare 1 carta dalla cima del mazzo e leggerla a voce alta, da cima a fondo.

Se la carta richiede di scegliere **A** o **B**, occorre effettuare la scelta **prima** di leggere l'esito (scritto alla rovescia). Le scelte possono avere conseguenze durature, pertanto è preferibile consultarsi con gli altri giocatori, anche se l'ultima parola su ogni decisione è presa dal giocatore di turno.

Importante: Non risolvere ancora gli effetti **X** sulla carta.

I giocatori possono collocare gli sticker dove preferiscono (rispettando le restrizioni a seguire). Il collocamento degli sticker non impatta negativamente sulle partite, quindi largo alla creatività!

Se lo sticker ha un'azione su di esso (per esempio **X 7.1**) **non** risolverla quando lo si colloca. L'azione potrà essere usata in futuro.

ESEMPIO DI EVENTO 1

- Leggere questo testo a voce alta, da cima a fondo.



- Dopo aver scelto **A**, **B** o **C**, leggere il testo corrispondente alla scelta fatta.

ESEMPIO DI EVENTO 2

- Leggere questo testo a voce alta, da cima a fondo.



- Non** risolvere questa sezione. L'icona **X** indica un'azione che può essere risolta in seguito.

Ogni carta specifica se va scartata o tenuta in gioco. Quando una carta viene scartata, collocarla a faccia in su in una pila accanto al mazzo degli eventi.

Se la carta indica di tenerla in gioco, farla scorrere sotto la mappa in modo che sia visibile solo la porzione inferiore. Sarà possibile usare questa carta nel passo 2 del turno oppure un qualsiasi altro giocatore potrà usarla durante il proprio turno.



PASSO 2 – POMERIGGIO

Durante il pomeriggio, il giocatore decide cosa vuol portare avanti effettuando 1 azione a sua scelta. Questo è il modo in cui si esplorano i luoghi, si collocano gli edifici e molto altro!

Tutte le azioni sono indicate dall'icona **☒**. Queste icone si trovano sia sulle carte che sugli sticker collocati sulla mappa. Esistono tre tipi di azione principali:

☒ #.# Leggere la Storia: Questa indicazione richiede di leggere uno specifico brano dal libro della storia. Il primo numero (quello prima del punto) è il numero della pagina, mentre il secondo (quello dopo il punto) è il brano nella pagina. Sulle carte, questa indicazione è scritta con l'espressione "leggi ☒ #.#".



Leggere il brano a voce alta. È necessario prendere tutte le decisioni prima di conoscere i possibili esiti (nei riquadri verdi).

☒ # Pescare 1 Carta: Alcune azioni indicano di pescare una specifica carta dal mazzo del catalogo. Tenere questo mazzo in ordine, in modo da trovare agevolmente le carte quando necessario.



Quando una carta catalogo viene scartata, collocarla nella stessa pila degli scarti delle carte evento scartate (i giocatori non ne avranno più bisogno).

Esistono più copie di alcune carte. Per esempio, ci sono 2 carte contrassegnate come "3" (3a e 3b). Usare la carta "3a" la prima volta che si affronta il gioco (approfondimenti in seguito).

Se i giocatori notano su una carta un elemento non ancora spiegato (per esempio un'icona, un testo sottolineato o lo spazio per uno sticker), scopriranno cosa fa quando ne avranno bisogno.

☒ Capacità della Carta: Alcune carte hanno un'azione su di esse. Come azione, il giocatore può seguire le istruzioni sulla carta.

Per esempio, la carta a destra offre 2 opzioni: spendere 5 legni per costruire un municipio **oppure** spendere 4 legni e 1 oro per costruire una fattoria. Il giocatore potrà costruire solo 1 degli edifici.

Una carta va scartata solo quando viene indicato di farlo. Alcune carte possono essere usate più volte.



Fine del Turno

Dopo aver effettuato un'azione, il turno del giocatore termina e il giocatore alla sua sinistra inizia il proprio turno.

Risorse

Esistono quattro tipi di risorse: legno, cibo, oro e minerale. Molti effetti forniscono risorse (per esempio: "Ottieni 1 legno"). Quando succede, prendere 1 segnalino di quel tipo e collocarlo nella pila di risorse disponibili (separata dalla riserva di risorse inutilizzate).



Le risorse sono condivise tra tutti i giocatori. Non è possibile ottenere più risorse di quanti siano i segnalini disponibili.

Alcune carte richiedono di spendere risorse. Per farlo, rimettere nella riserva delle risorse inutilizzate l'ammontare di risorse richiesto.

Se un'opzione richiede di **spendere** risorse, non è possibile sceglierla a meno che il giocatore non spenda l'intero ammontare. Se un effetto fa **perdere** risorse, perderne il maggior numero possibile.

FINE ANNO

Se non ci sono carte rimaste nel mazzo degli eventi alla fine di un turno, l'anno termina.

A questo punto, risolvere tutti gli effetti "Fine Anno" sulle carte in gioco. Se occorre fare una scelta, i giocatori decidono insieme.

Poi decidere se si vuole continuare a giocare o salvare la partita:

☛ Continuare a Giocare: Leggere la preparazione di inizio anno per l'anno seguente (da pagina 2 a pagina 5 del libro della storia). Conservare tutte le risorse e le carte degli anni precedenti.

☛ Salvare la Partita: Collocare nella scatola di salvataggio tutti i segnalini risorsa disponibili e tutte le carte in gioco (le carte sotto la mappa). Contrassegnare l'anno appena completato con uno sticker progresso (da collocare sul lato della scatola con l'illustrazione corrispondente alla mappa). I giocatori inizieranno la partita successiva con tutte le risorse e le carte nella scatola di salvataggio.



Fine dell'Anno 10

Alla fine dell'anno 10, i giocatori leggeranno la conclusione della loro storia. Anche se non c'è modo di perdere, esistono 5 finali diversi che dipendono dalle scelte fatte.

Dopo l'anno 10, i giocatori sbloccheranno la possibilità di rigiocare la storia usando l'altro lato della mappa (spiegato dopo l'anno 10).

GLOSSARIO DI TERMINI E STICKER SPECIALI

Il gioco utilizza i termini seguenti:

Felicità

La felicità rappresenta la condizione emotiva del villaggio. Quando i giocatori ottengono felicità, collocare 1 sticker cuore (che si trova a pagina 1 del libro degli sticker) sulla casella vuota più in basso del tracciato della felicità (sul lato destro della mappa).

Quando i giocatori perdono felicità, rimuovere 1 sticker cuore dal tracciato (staccandolo e cestinarlo).

Alcuni effetti usano gli sticker cuore per altri scopi. Gli sticker cuore contano come felicità solo se si trovano sul tracciato della felicità.

Titoli

I titoli sono sticker speciali che si ricevono come riconoscimento per i risultati e le conseguenze delle azioni. Per esempio, se una carta indica "Ottieni il titolo Pasticciere Famoso (argento)", trovare quello sticker titolo (a pagina 2 del libro degli sticker) e collocarlo in una casella vuota sul lato destro della mappa. Il colore tra parentesi indica il colore di sfondo dello sticker titolo.



Molti titoli hanno un sottotitolo a cui alcune carte potrebbero fare riferimento (come "Pasticceria 1" qui sopra). Le icone sui titoli non hanno effetti intrinseci, ma alcune capacità possono farvi riferimento.

Abitanti

Alcuni sticker mostrano personaggi chiave del villaggio. Ogni abitante ha la propria storia e la propria personalità, che i giocatori scopriranno nel corso degli anni.

Alcuni effetti richiedono di avere un certo numero di abitanti. Vanno considerate nel conteggio tutte le persone sugli sticker (a prescindere dall'età, contano anche i neonati). I giocatori non contano come abitanti.



TM® & © 2025 Unexpected Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM e © di Gamegenic GmbH, Germania. Fabbriacato da Asmodee North America, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113 USA - store.asmodee.com. Importato in UE e distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. Responsabile della sicurezza del prodotto: Asmodee Group, 18 Rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, 78280 Guyancourt, Francia - www.asmodee.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

Irritato e Progresso

Alcuni effetti collocano sticker irritato o progresso sulle carte, sulla mappa o sul libro della storia. Questi sticker non hanno effetti intrinseci, ma hanno invece vari effetti durante il gioco. Si trovano a pagina 1 del libro degli sticker.



Segnalini irritato e progresso

Alcuni effetti collocano uno sticker irritato accanto a un abitante: per farlo, collocarlo accanto alla sua illustrazione sulla mappa. Tutti gli abitanti con quello sticker sono considerati "irritati" ai fini degli effetti di gioco. È possibile coprire o rimuovere uno sticker irritato solo quando espressamente consentito.

Rimuovere gli Sticker

Quando viene indicato di **rimuovere** uno sticker, semplicemente staccarlo dalla mappa e cestinarlo.

SCELTE DELLA STORIA E INFORMAZIONI NASCOSTE

Per evitare di leggere accidentalmente gli esiti nascosti di una scelta durante il proprio turno, si può far leggere il brano a voce alta al giocatore alla sinistra del giocatore di turno.

In alternativa, alcuni gruppi potrebbero nominare un giocatore come "narratore" che legga a voce alta tutte le carte e i brani del libro della storia. Si tratta di una scelta particolarmente azzardata se si gioca con bambini piccoli o se un giocatore è appassionato di recitazione.

GRUPPI VARIABILI

Anche se è consigliabile giocare con lo stesso gruppo tutti e 10 gli anni, non è obbligatorio.

I giocatori possono unirsi o andarsene in qualsiasi momento, è sufficiente aggiornarli su quello che è accaduto fino a quel momento! È persino possibile far aggiungere giocatori nel corso di un anno.

Riconoscimenti

Design del Gioco e Testi: Corey Konieczka

Produzione: Josh Beppler

Progetto Grafico: InkVoltage (David Ardila con «Orca» Paula González)

Illustrazione di Copertina: Tomasz Morano

Illustrazioni Interne: Jonathan Aucomte, Giulia Calistro, Damien Mammoliti e Fagnere Olivier

Direzione Artistica: Tony Mastrangeli

Rendering 3D (Retro della Scatola): Dan Konieczka

Revisione: Timothy Meyer

Produzione: Estelle Gavin, Alex Schlee, Justin Anger e Austin Litzler

Playtester: Cory Anderson, Mary Beppler, Victoria Beppler, Anna Bredin, Lauren Chen, Webster Chen, James Connor, "Wild" AJ Cressman, Andrea Dell'Agnesse, Matt Delude, Kevin Ellenburg, Jennifer Feldman, Michael Feldman, Marieke Franssen, Wyatt Gray, Megan Hanson, Anita Hilberdink, Annie Konieczka, Ashley Konieczka, Dan Konieczka, Harper Konieczka, Shannon Konieczka, Steve Koontz, Karyann Kwasny, Tracy Krause, Scott Lewis, Kortnee Lewis, Jonas Lindgren, Emile de Maat, Timothy Meyer, Ryan Nickerson, Sharon O'Brien, Chris Podany, Todd Pressler, Syl "Fishmonger" Puglisi, Krystal Rose, Andrew Schaff, Kyle "Budding Birdwatcher" Stark, Clint Warren-Davey e Jorge Zhang

ASMODEE ITALIA

Traduzione: Bertrand Furcas

Revisione: Fabio Severino e Andrea De Pietri

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini