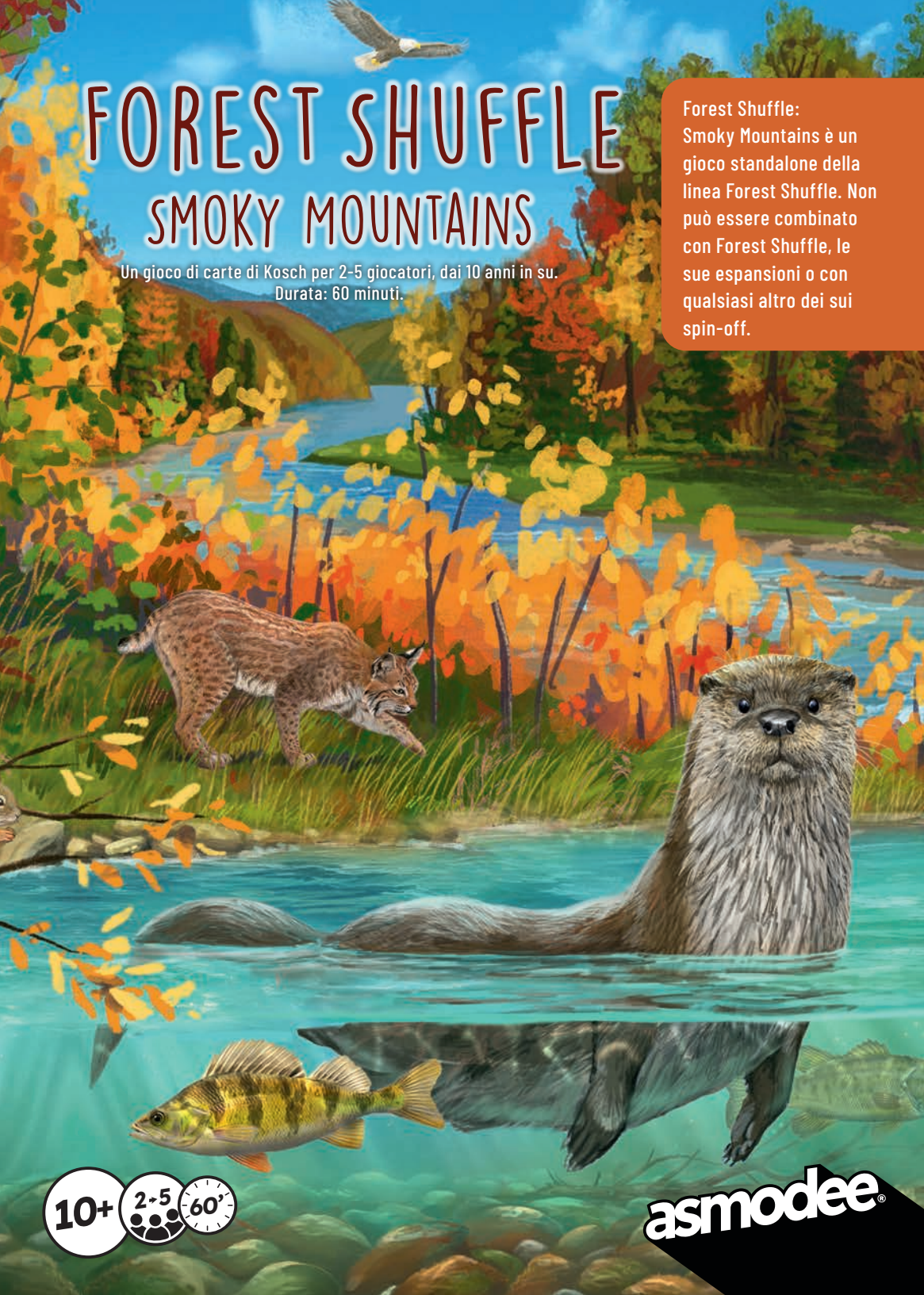


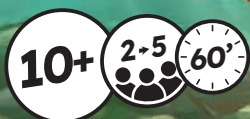
The background of the entire image is a vibrant, painterly illustration of a forest scene in autumn. In the foreground, a river flows through the landscape. A beaver is partially submerged in the water, looking towards the viewer. To the left of the beaver, a bobcat is walking along the grassy bank. The trees are filled with bright orange and yellow autumn leaves. In the distance, a blue river winds through a valley under a clear blue sky with a few birds flying. The title 'FOREST SHUFFLE' is written in large, stylized, brown-outlined letters at the top, with 'SMOKY MOUNTAINS' in a similar but slightly smaller font below it.

FOREST SHUFFLE

SMOKY MOUNTAINS

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

Forest Shuffle:
Smoky Mountains è un
gioco standalone della
linea Forest Shuffle. Non
può essere combinato
con Forest Shuffle, le
sue espansioni o con
qualsiasi altro dei suoi
spin-off.



asmodee®

OBIETTIVO DEL GIOCO

Nelle Great Smoky Mountains, nella parte orientale degli Stati Uniti, fiumi e torrenti si fanno strada attraverso foreste rigogliose, offrendo un habitat variegato sia agli animali che alle piante. Le aquile di mare testabianca volano maestosamente nel cielo, gli scoiattoli grigi sfrecciano di ramo in ramo e gli orsi neri vagano lungo le rive dei corsi d'acqua mentre i salmerini di fonte nuotano tranquillamente seguendo la corrente.

Create una foresta secondo la vostra visione: vi concentrerete su filari di alberi fitti o su variegati paesaggi fluviali? Collocate abilmente animali e piante sugli alberi e lungo i corsi d'acqua per ottenere il maggior numero di punti. Che si tratti di un potente predatore, di un umile raccoglitore o di un abitante dell'acqua, ogni creatura ha le sue preferenze uniche.

CONTENUTO

180 carte:



58 carte divise in due
(alto/basso)



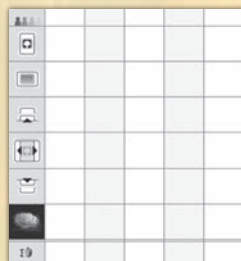
49 carte divise in due
(sinistra/destra)



9 carte terreno (corsi d'acqua)



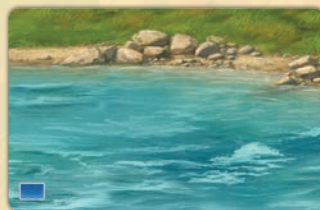
3 carte inverno



1 blocchetto segnapunti



56 carte albero



retro



1 plancia radura



5 carte caverna

PREPARAZIONE

Se conoscete già Forest Shuffle, potete saltare gran parte di questo regolamento. Il testo contrassegnato dal simbolo **NUOVO** indica che si tratta di una regola nuova rispetto al gioco base di Forest Shuffle.

1 Collocate la **radura** (ovvero, la *plancia*) al centro dell'area di gioco, a portata di tutti i giocatori.

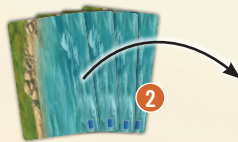
2 **NUOVO** Mettete da parte le **3 carte inverno** e le **carte caverna**. Mescolate le carte rimanenti e rimettetene una parte nella scatola, **senza guardarle**, in base al numero dei giocatori:

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.

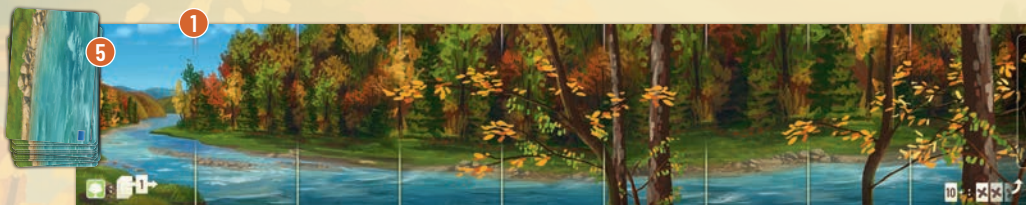
4 Mescolate **due** carte inverno in **una** delle pile e mettete la **terza** carta inverno **in cima** a quella pila.



5 Collocate le altre due pile sopra a quella che contiene le carte inverno, formando così un unico **mazzo**, e collocatelo accanto alla radura.

6 Ogni giocatore pesca **6 carte**, le mette nella sua mano e colloca 1 carta caverna davanti a sé, a faccia in su.

7 Il giocatore che più di recente ha fatto una passeggiata nella foresta inizia la partita.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

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

A) PESCARRE 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) PESCARRE 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 1 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:



Ogni carta **albero** mostra **esattamente un tipo** di albero e fornisce slot per animali e piante su ognuno dei suoi quattro lati.



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 **corso d'acqua**). Inoltre, tutti i retri delle carte mostrano un **corso d'acqua generico**. I corsi d'acqua generici si comportano come i terreni e forniscono anch'essi degli slot per animali e piante in alto e in basso.

NUOVO Importante: I corsi d'acqua generici, tuttavia, non possono essere giocati così facilmente, ma **solo quando si gioca un albero** (vedere pagina 5) oppure attraverso **degli effetti o dei bonus** che lo permettono (vedere pagina 12).



Tutte le altre carte mostrano **animali e piante** e sono **divise in due**: orizzontalmente oppure verticalmente.

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 (vedere "Bonus" a pagina 8).

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 o a un terreno.

Alberi e Corsi d'Acqua

NUOVO Ogni volta che, come vostra azione, giocate un albero (ovvero, una carta con il simbolo 🌳), potete scegliere se:

- Giocare l'albero **da solo**
- oppure -
- In aggiunta, giocare **un'altra carta** dalla vostra mano a faccia in giù al di sotto di quell'albero come **corso d'acqua generico**; un simbolo nell'angolo in alto a sinistra di ogni albero vi ricorda questa regola durante la partita (vedere illustrazione sulla destra).

Se giocate l'albero senza il corso d'acqua, a quest'albero non potrete aggiungere un corso d'acqua in seguito.



Alberi, corsi d'acqua e alberi con il corso d'acqua forniscono diversi modi di aggiungere le carte divise a metà.



Gli alberi senza il corso d'acqua forniscono degli slot carte su ognuno dei loro quattro lati: sopra, sotto, a sinistra e a destra.



NUOVO Anche i corsi d'acqua forniscono quattro slot carte: due sopra e due sotto. Non potete collocare nessuna carta né a sinistra né a destra.



NUOVO Gli alberi con il corso d'acqua forniscono cinque slot carte: uno a sinistra, uno a destra, uno sopra e due sotto.

Ogni volta che giocate un **albero** (con o senza il corso d'acqua), dovete anche **pescare la carta in cima al mazzo** e collocarla **a faccia in su** nella radura. Un simbolo sulla plancia radura  vi ricorda questa regola durante la partita. **Nota:** Se pescate una carta inverno, procedete come descritto a pagina 4.



Esempio:

- 1 Giocate un Tiglio Americano.
- 2 Per pagarlo, collocate una carta dalla vostra mano a faccia in su nella radura.
- 3 Decidete di aggiungere un corso d'acqua generico a quell'albero, quindi giocate una carta aggiuntiva dalla vostra mano a faccia in giù al di sotto dell'albero.
- 4 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** (ovvero uno slot su cui non è stata collocata nessuna carta) sul **lato corrispondente** di un albero o corso d'acqua presente nella vostra foresta. Per giocare un abitante della foresta nella parte superiore di un albero o di un corso d'acqua, fate scorrere il lato inutilizzato della carta sotto a quell'albero o a quel corso d'acqua. La stessa regola si applica 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 questo Glaucomio del Sud alla vostra foresta facendo scorrere la parte in basso della carta al di sotto della Betulla Gialla.*



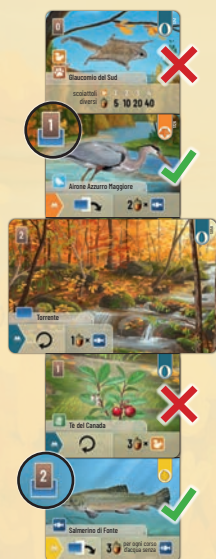
Importante: Le carte divise a metà possono essere giocate soltanto se una delle vostre carte adatte (albero o corso d'acqua) ha uno slot carta vuoto disponibile sul lato corrispondente.

NUOVO Alcune carte divise a metà mostrano un **requisito acqua** sotto al loro costo:

I corsi d'acqua generici accettano solo carte **con** il requisito acqua.



Gli alberi senza il corso d'acqua accettano solo carte **senza** il requisito acqua.



Gli alberi con il corso d'acqua accettano **qualsiasi carta** (con o senza il requisito acqua) sopra, a sinistra e a destra. Tuttavia, sotto al corso d'acqua potete collocare solo carte **con** il requisito acqua.



Effetto e Bonus

Dopo aver pagato la carta (e, se avete giocato un albero, collocato una carta nella radura), risolvete prima il suo **effetto** (se disponibile) e poi il suo **bonus** (se disponibile).

Gli effetti e i bonus della carta sono descritti in brevi testi e/o attraverso icone sulle carte.

Potete trovare una panoramica di tutti i simboli utilizzati sull'ultima pagina di questo regolamento.

Effetti

Ci sono due tipi di effetti:

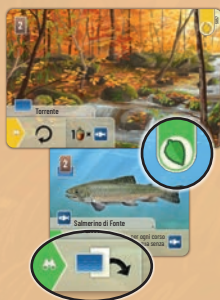
- La maggior parte delle carte fornisce un **effetto istantaneo** che potete utilizzare **una sola volta**. Alcune di esse vi permettono di collocare carte nella vostra caverna.
- Altre carte forniscono un **effetto permanente** che potete utilizzare da questo momento in poi per il **resto della partita**.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

***Esempio:** Avete appena giocato un Tordo dei Boschi. 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 richiesto.



***Esempio:** State per giocare questo Salmerino di Fonte.*

- ① Per attivare il bonus, pagate con un Topo dai Piedi Bianchi e una Betulla Gialla. Entrambe le carte hanno lo stesso colore del Salmerino di Fonte (infatti, entrambe mostrano il simbolo Betulla Gialla).
- ② Se avete pagato con un Acero Saccarino invece di una Betulla Gialla, non activate il bonus.

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 rimettetele nella scatola.

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 ↻.

CASO SPECIALE:

NUOVO Nella rara eventualità che **non possiate effettuare nessuna delle due azioni (A o B)**, rivelate la vostra mano di carte. Scegliete fino a 2 carte dalla vostra mano e collocatele nella vostra caverna, poi pescate lo stesso numero di carte dal mazzo. A questo punto il vostro turno è terminato.

FINE DELLA PARTITA

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

Calcolo del punteggio: Sommate i punti 🌰 di tutte le carte visibili nella vostra foresta e aggiungete 1 punto per ogni carta nella vostra caverna. Utilizzate il blocchetto segnapunti per determinare il vostro punteggio complessivo.

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

RICONOSCIMENTI

Autore: Kosch

Illustrazioni: Toni Llobet, Judit Piella

Progettazione Grafica: Klemens Franz

Layout: Andrea Kattinig

R&D: Maren Holderbaum

Edizione Italiana Asmodee

Traduzione: Sara Conato, Chiara Turchi

Revisione: Sara Conato, Chiara Turchi

Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



© 2026 Lookout GmbH.
Forest Shuffle, asmodee®,
i marchi e le immagini
commerciali a essi associati
sono di proprietà delle
entità asmodee. Tutti i diritti
riservati.
Fabbricato da:
Lookout GmbH
Elsheimer Strabe 23
55270 Schwabenheim
an der Selz, Germania
www.lookout-games.com

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

Nessuna parte di questo regolamento può essere riprodotta o utilizzata, in qualsiasi forma, per addestrare tecnologie o sistemi di intelligenza artificiale.

Vorremmo esprimere la nostra gratitudine a tutti i fantastici playtester che hanno giocato a questo gioco con noi, sia al tavolo che su boardgamearena.com. **Un ringraziamento speciale a:** Colin Pfister, Fabian Vollrath, Isa Katte e Mike Wilson. **Le parole di Kosch:** Vorrei ringraziare la mia famiglia per il sostegno e il tempo che mi ha dedicato. Un ringraziamento speciale va a Lilly, la mia cagnolina, per la sua fedeltà e il suo affetto. Sören, sei un amico meraviglioso, un biologo e un "bon vivant" che ha sempre reso divertenti i test e le partite. E, naturalmente, grazie a tutti gli instancabili playtester che hanno perfezionato questo gioco. Infine, ma non meno importante, un grande e caloroso grazie a tutti i fan là fuori! Siete i migliori!

Esempio di calcolo del punteggio: Questa composizione di carte fa ottenere un totale di 258 🍄.



Sopra

- Airone Azzurro Maggiore 6 🍄
- Aquila di Mare Testabianca 10 🍄
- Callitriche Heterophylla 8 🍄
- Oecanthus Fultoni 8 🍄 (4 ciascuno)

Sotto

- Salamandra Alligatore 20 🍄 (10 ciascuno)
- Ranatra Fusca 2 🍄
- Etheostoma Blennioides 12 🍄
- Perca Gialla Americana 2 🍄
- Micropterus Dolomieu 9 🍄

Sinistra/Destra

- Coyote 30 🍄
- Orso Nero 30 🍄
- Cervo della Virginia 8 🍄
- Arvicola delle Rocce 5 🍄
- Lontra Canadese 18 🍄
- Cercheris Clypeata 10 🍄

Scoiattoli: Scoiattolo Rosso Nordamericano
Scoiattolo Grigio Nordamericano
Glaucomio del Sud
Tamia Striato

40 🍄



Alberi

- Ippocastano Giallo 20 (10 ciascuno)
- Pecan 10
- Tupelo Nero 5

Corsi d'Acqua

- Ansa del Fiume 0
- Torrente 3

Caverna 2



Entra nello straordinario mondo dei giocatori

Iscriviti e approfitta di vantaggi esclusivi

My asmodee
players only

www.myasmodee.com

PANORAMICA

Simboli speciali



Requisito acqua
(vedere pagina 7)



Corso d'acqua
facoltativo
(vedere pagina 5)

Tipo di simbolo



Anfibio



Albero



Insetto



Topo



Animale con
Zoccoli



Pianta



Animale con
Zampe



Uccello



Pesce



Scoiattolo

Simbolo habitat



Corso d'Acqua

Effetti e bonus

1

Pescate 1 carta dalla cima del mazzo.*

1

dalla radura

Prendete 1 carta dalla radura e collocatela nella vostra mano.

2

colloca 1 di esse nella tua caverna

Pescate 2 carte dal mazzo di pesca.* Collocate 1 di queste carte nella vostra caverna e aggiungete l'altra carta alla vostra mano.

1



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



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



Giocate una carta che mostra il tipo di simbolo indicato (per esempio) dalla vostra mano nella vostra foresta, senza pagarne il costo. Non potete utilizzare il suo effetto e il suo bonus. Se non avete carte con il tipo di simbolo indicato nella vostra mano, ignorate questo effetto.



3*



NUOVO Giocate una carta dalla radura nella vostra foresta senza pagare alcun costo e senza utilizzare il suo effetto e il suo bonus. Se nella radura quel tipo di carta non è presente, aggiungete carte dal mazzo alla radura fino a quando non ne trovate una oppure fino a quando non avete aggiunto 3 carte in totale, la prima opzione che vi capita delle due. Dopodiché, se quel tipo di carta non è ancora presente nella radura, grazie a questo effetto non giocherete nessuna carta.



NUOVO Giocate una carta qualsiasi dalla vostra mano come un corso d'acqua generico **a faccia in giù** nella vostra foresta. Non potete collocarla al di sotto di un albero.

* **Nota:** Se pescate una carta inverno, procedete come descritto a pagina 4.

Simboli albero



Tiglio Americano



Tupelo Nero



Cicuta della Carolina



Abete di Fraser



Pecan



Betulla Gialla



Acero Saccharino



Ippocastano Giallo