



a spasso nel bosco

gioco solitario in 9 carte

di
Mark Tuck



**Include le regole
per più giocatori**
(richiede una copia del gioco
per ogni giocatore)



Cerca cibo selvatico in diverse aree del bosco. Raccoglino più che puoi giocando carte in modo che le aree corrispondenti si sovrappongano.

Componenti

18 carte bosco

Ogni carta raffigura 3 diversi tipi di aree bosco: **rovo**, **fogliame** e **suolo**.

Ogni carta è divisa in 6 aree.

5 delle aree hanno cibo raccogliabile:

- **more** selvatiche che crescono sul cespuglio di rovi,
- **castagne** dolci che giacciono sul fogliame caduto,
- **funghi** commestibili che emergono dal suolo.

L'area rimanente è divisa diagonalmente in due dei tipi di area ed è **considerata di uno dei due tipi a scelta**. Questa area divisa **non presenta del cibo**.

I retri delle carte mostrano le **'ricette'**. Ignorale per la modalità standard (vedi **'Sfida della Ricetta'**).

15 dadi personalizzati

Ci sono 5 dadi per ciascun tipo di area/cibo. I pallini dei dadi rappresentano la quantità di cibo raccolto da quell'area. Ogni dado ha anche un topo selvatico.

1 segnalino Silvano De Topi

Preparazione

Tieni i dadi e il segnalino a portata di mano. Mescola le carte (con il lato ricetta a faccia in su) e dividile in due mazzi da 9 carte.

Metti un mazzo da parte – non sarà utilizzato per questa partita (una volta finita la partita potrai rigiocare subito usando quest'altro mazzo).

Metti il mazzo rimanente a faccia in giù (con il lato ricetta a faccia in su) per formare la pila di pesca.

Pesca la carta più in cima e mettila a faccia in su al centro della tua area di gioco per formare l'inizio del bosco.

Pesca due carte e aggiungile alla tua mano.

Ciascun turno consiste nel:

1. Giocare una carta
2. Piazzare i dadi
3. Pescare un'altra carta.

Giocare una carta

Posiziona nel bosco una carta dalla tua mano. Puoi ruotare la carta (di 90° o 180°) prima di posizionarla.

Almeno un'area della carta appena posizionata deve sovrapporsi a un'area del bosco.

2. Piazzare i dadi

A. Per ogni area **con del cibo su di essa** che si sovrappone a un'area dello **stesso tipo** (con o senza cibo):

- Se non ci sono dadi nell'area sottostante, allora piazza un dado sull'area sovrapposta con il lato '1' in cima. Il tipo di dado deve corrispondere all'area. Se non ti rimangono dadi di quel tipo, non piazzare alcun dado.
- Se c'è un dado dello **stesso tipo** sull'area sottostante, allora piazzalo sull'area sovrapposta, ruotandolo per aumentarne il valore (da 1 a 3, da 3 a 6, da 6 a 10, da 10 a 15).

B. Nel caso in cui l'area **senza cibo su di essa** si sovrappone a un'area dello **stesso tipo**:

- Se non ci sono dadi nell'area sottostante, allora **non piazzare alcun dado**.
- Se c'è un dado dello **stesso tipo** nell'area sottostante, allora piazzalo sull'area sovrapposta **senza cambiarne il valore**.

C. Per ogni area sovrapposta (con o senza cibo) nella carta appena piazzata che **non corrisponde** all'area o al dado al di sotto:

- Se c'è un dado sull'area sottostante, rimettilo nella pila dei dadi.

- Piazza un dado topo sull'area sovrapposta. Il tipo di dado deve corrispondere all'area. Se non ti rimangono dadi di quel tipo, puoi scegliere di piazzare al suo posto, se disponibile, il segnalino Silvano De Topi. Altrimenti, non puoi piazzare la carta in quella posizione.

Un'area con un dado topo non può fare da base per un'altra sovrapposizione (tranne se usi Silvano De Topi – vedi sotto).

3. Pescare un'altra carta

Pesca una nuova carta dalla cima della pila di pesca (se disponibile) per tornare ad avere due carte in mano.

Silvano De Topi

Se non hai già usato Silvano De Topi allora puoi, una volta per partita, piazzare una carta così che un'area si sovrapponga a un'area che ha un dado topo su di essa. L'area sovrapposta deve corrispondere al tipo di dado.

Rimuovi il dado topo e rimettilo nella pila dei dadi.

Metti Silvano De Topi sull'area. Ha spaventato il topino più piccolo.

Un'area con Silvano De Topi non può fare da base per altre sovrapposizioni.

Turni di esempio



L'inizio del bosco.



Turno 1: Vengono piazzati un dado castagna, un dado fungo e un dado mora. **Non** vengono piazzati dadi sull'area sovrapposta divisa a metà.



Turno 2: Il valore di ogni dado viene aumentato a '3' e si piazza un altro dado castagna.



Turno 3: Il valore del dado mora viene aumentato a '6' e si piazza un altro dado fungo. **Non** si aumenta il valore del dado castagna sull'area sovrapposta divisa in due.

Fine della partita

Una volta posizionata la carta finale, ed eventuali dadi su di essa, la partita ha termine.

Punteggio

Somma tutti i dadi nel bosco per scoprire quanto cibo hai raccolto.

Sottrai 1 per ogni dado su un'area divisa.

Sottrai 2 per ogni dado che mostra un topo (sono fuggiti con un po' del tuo cibo).

Sottrai 5 se Silvano De Topi è nel bosco.

Com'è andata la raccolta?

< 30 Colto in castagna a poltrire!

30-34 C'è del mangime di miglio-rametto

35-39 Una raccolta soddisfungina

40-44 Abete un raccolto piuttosto buono

45-49 Perbacca, che bottino moraviglioso!

50+ È ufficialbero: Avete un raccolto impereggiabile

Sfida della Ricetta

I retri delle carte mostrano delle 'ricette'. Si usano per aggiungere una condizione di vittoria/sconfitta alla partita.

Mescola le 18 carte. Tienine casualmente 2 da parte con il lato ricetta a faccia in su.

Ogni ricetta mostra una condizione che fa fare punti, e i punti che riceverai a fine partita se soddisfi la condizione.

Ogni carta ricetta ha un numero in cima. Somma i numeri delle due carte per determinare l'**Obiettivo** della partita.

Prendi 9 carte e gioca la partita seguendo le regole standard.

Al termine del gioco, se il tuo punteggio finale eguaglia o supera l'Obiettivo, hai vinto!

Nota che alcune carte hanno una parola descrittiva invece del nome di una ricetta. Quindi, le tue 2 carte potrebbero essere 2 ricette (per esempio Zuppa di Castagne e Risotto ai Funghi), una ricetta descritta (per esempio Torta di More della Nonna) o la descrizione di un piatto non meglio specificato (per esempio Pluripremiato e Fatto in Casa).

A spasso nel bosco in più giocatori

Questa modalità usa i numeri sul lato ricetta delle carte e segue le regole in solitario per piazzare carte, dadi e segnalino. Ciascun giocatore ha una copia del gioco e pesca le stesse carte nello stesso ordine.

Un giocatore, la Quercia, mescola le proprie carte e ne mette 9 a faccia in giù di fronte a sé a formare il proprio mazzo.

Gli altri giocatori ordinano le proprie carte in ordine numerico crescente.

La Quercia pesca la carta in cima dal proprio mazzo e ne legge il numero ad alta voce. Gli altri giocatori individuano la carta numerata nei propri mazzi e la mettono a faccia in su a formare l'inizio del loro bosco.

Poi, la Quercia pesca 2 carte e ne legge i numeri ad alta voce. Gli altri giocatori trovano quelle carte, così che ciascuno abbia la stessa mano iniziale.

Per ogni round:

I giocatori giocano simultaneamente una carta dalla propria mano nel proprio bosco (e posizionano dadi/segналino se necessario). Dopo che tutti hanno giocato una carta, la Quercia ne pesca un'altra, annuncia il numero ad alta voce e ciascuno prende la carta corrispondente dal proprio mazzo per aggiungerla alla mano.

I round continuano in questo modo finché tutti hanno giocato la propria ultima carta. Il giocatore con il punteggio di raccolto maggiore vince. In caso di parità, vince chi ha usato più dadi.

Le Sfide Ricetta funzionano a loro volta anche in più giocatori, nel qual caso tutti i giocatori usano le stesse 2 Ricette all'inizio della partita.



Riconoscimenti

A spasso nel bosco: Gioco Solitario in 9 Carte è di © 2023 **Side Room Games LLC**. Tutti i diritti riservati a livello globale

Ideato da **Mark Tuck**

Immagini di **Mark Tuck**

SideRoomGames.com

facebook.com/SideRoomGames

twitter.com/SideRoomGames



Edizione italiana a cura di
Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone 6, 20122 Milano (MI)
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com



Traduzione di **Alex Grisafi**

Revisione di **Silvio Negri-Clementi**

Impaginazione di **Delia Arnone**