

3. Rifornire il Mercato: Aggiungete la carta dalla cima del mazzo al mercato a faccia in su. Il primo giocatore fa avanzare il segnalino stagione di uno spazio nella plancia stagione.

Fase Kodama

Dopo che ogni giocatore ha effettuato quattro turni in una stagione, tutti i giocatori conteggeranno una carta Kodama. In ordine di turno, ogni giocatore sceglie una delle sue carte Kodama e ottiene i punti in base alle condizioni indicate sulla carta. Dopo essere stata conteggiata, la carta Kodama viene scartata dal gioco e rimessa nella scatola.

Dopo che ogni giocatore ha ottenuto punti vittoria dalla carta Kodama, il primo giocatore passa il gettone primo giocatore a quello con il punteggio più basso, oppure lo tiene se ha il punteggio più basso rispetto agli altri giocatori. In caso di parità il gettone primo giocatore viene passato al giocatore che si trova più vicino a sinistra in senso orario al primo giocatore del turno in corso. Poi si procede con la successiva Fase Decreto.

Fine del Gioco

Alla fine della terza fase Kodama il gioco termina. I giocatori resteranno con una carta Kodama inutilizzata in mano. Il giocatore con più punti ha reso i suoi Kodama felici e rigogliosi! La foresta crescerà verdeggiante e generosa grazie al suo lavoro.

Un gioco di
Daniel Solis

Sviluppato da
Nick Little and Travis R. Chance

Editor
Jim Spivey

Edizione italiana a cura di
Alexandra Grygorash

Traduzione
Alberto Ferraresi

Edito in Italia da Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6, 20122 Milano
- www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com
in collaborazione con Excalibur Games - www.excalibur.eu.

Tutti i diritti sono riservati. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. I componenti potrebbero variare durante la produzione finale da quanto illustrato sul regolamento e sulla scatola

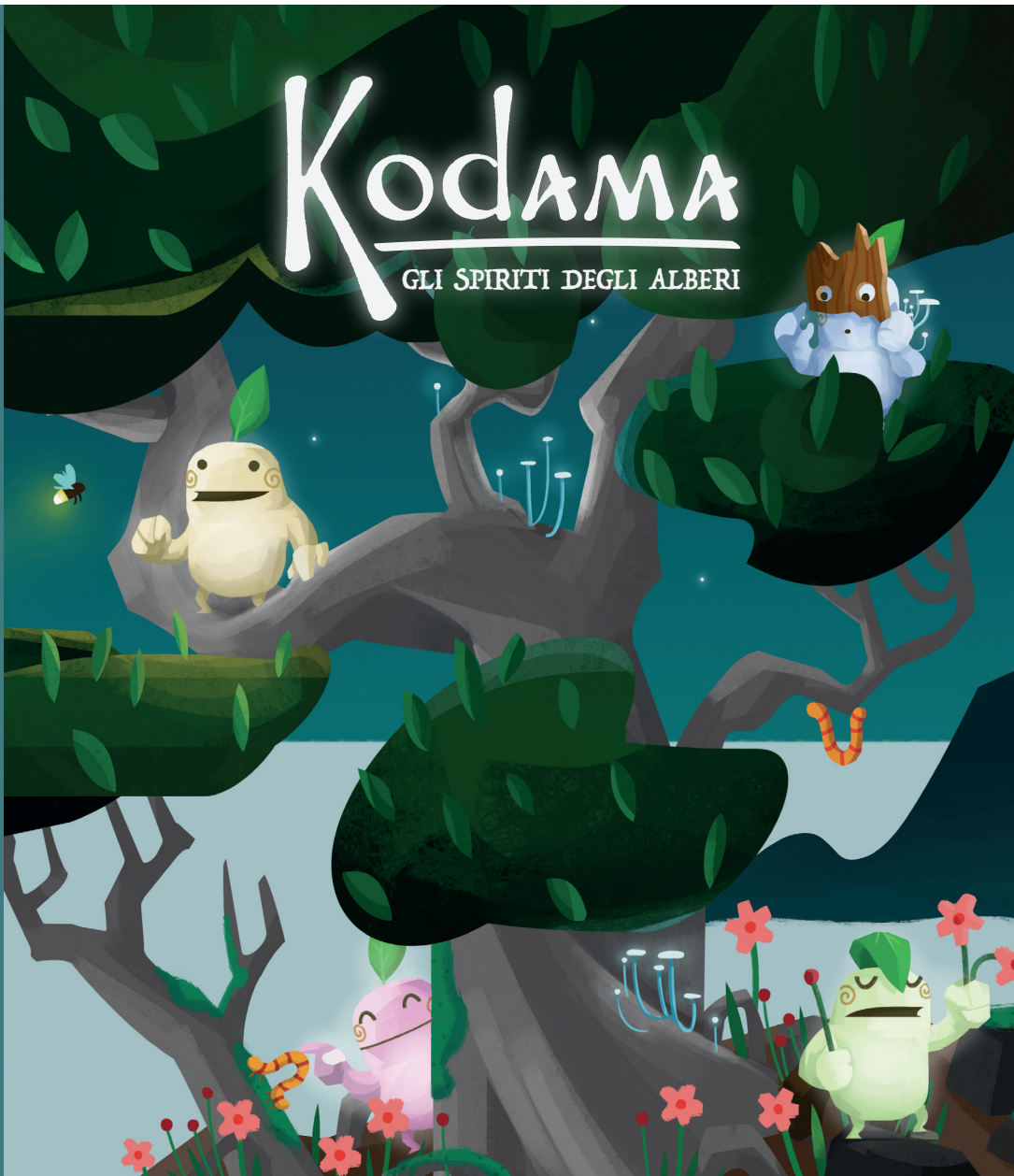
ATTENZIONE: Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Fabbricato in Cina.

© 2016 Lone Oak Games - Oakland, CA 94610. Tutti i diritti riservati.

Kodama

GLI SPIRITI DEGLI ALBERI



La foresta sta crescendo rapidamente. In qualità di custodi dei Kodama, gli spiriti degli alberi, il vostro compito è quello di preservare la foresta in modo che sia una casa sana e rigogliosa per i vostri piccoli amici. Nel corso di tre stagioni dovrete far crescere gli alberi con un giusto mix di fiori, insetti e disposizione dei rami per rendere i vostri Kodama il più possibile felici. Chi si prenderà cura meglio dei propri Kodama sarà ricordato per generazioni!

Kodama: gli Spiriti degli Alberi permette ai giocatori di far crescere un albero posizionando al meglio le carte ramo, stando attenti a lasciare spazio sufficiente per una futura crescita. Alla fine di ogni round uno spirito Kodama vi premierà con punti vittoria in base a quanto il vostro albero soddisferà i suoi bisogni. Grazie alle bellissime illustrazioni e alle tattiche innovative, **Kodama** è un gioco perfetto per tutta la famiglia.

Il vincitore di **Kodama** è il giocatore che ottiene più punti, rappresentati come 🌿. I giocatori ottengono i punti vittoria in due modi:

- Posizionando carte ramo con icone che corrispondano a quelle dei rami a cui si collegano.
- Giocando le carte Kodama (alla fine di ogni round).

Componenti



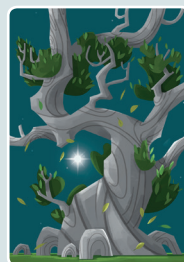
65 carte Kodama



23 carte Kodama
+9 carte Mini-Kodama



15 carte Decreto
(5 Primavera, 5 Estate,
5 Autunno)



6 carte Tronco



6 gettoni giocatore



1 gettone stagione



5 '50/100' segnalini punti



1 plancia segnapunti



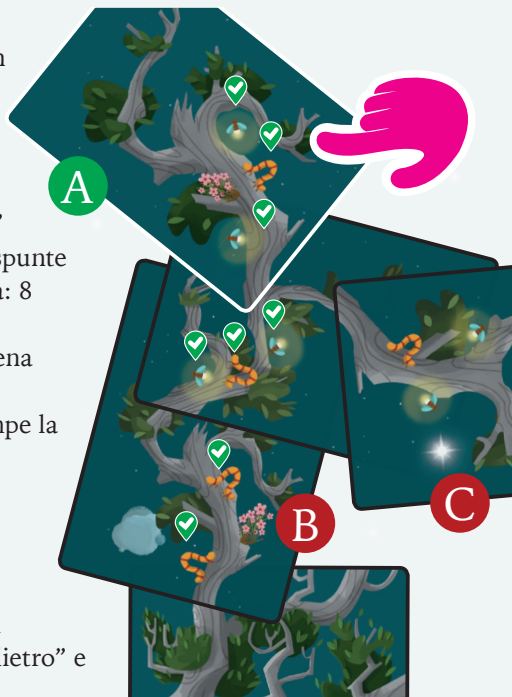
1 gettone
primo giocatore

2. Ottenere punti: Dopo aver posizionato una carta Ramo, guardate le icone di questa carta. Ottenete 1 punto per ogni simbolo uguale che si trova nelle carte che formano la “linea continua” del ramo. Non ottenete punti per altri simboli di questa icona se non fanno parte della “linea continua” del ramo.

- Ottenete punti solo in base alle icone della carta Ramo che avete giocato in questo turno. Per ottenere i punti di un'icona, tale icona deve essere presente sulla carta ramo toccata dalla carta appena giocata. Le icone che sono presenti solo sulla carta appena giocata ma non sulla carta che tocca daranno zero punti.
- Queste icone devono far parte della “linea continua” del ramo con la carta appena giocata. Tutte le altre icone dell'albero non generano i punti vittoria.
- La “linea continua” di carte si estende, a partire dalla carta appena giocata, fino al tronco o fino all'ultima carta in cui siano presenti icone uguali a quelle della carta appena giocata.

Esempio di punteggiaggio

- A. Hai appena posizionato una carta con un bruco, due lucciole e un fiore. Percorrendo questa linea di carte fino al tronco, ottieni 1 punto per ogni lucciola e bruco presenti sulle carte che formano la “linea continua” del ramo (indicati qui a destra dalle spunte verdi), inclusa la carta appena giocata: 8 punti in totale!
- B. Anche se hai un fiore sulla carta appena giocata, non ottieni punti per i fiori, perché la carta appena sotto interrompe la “linea continua” del ramo.
- C. Non ottieni punti per le lucciole su questa carta (C) perché non fa parte della “linea continua” di carte che partono dalla carta appena giocata e prosegue verso il tronco. Quando si contano i punti non si torna mai “indietro” e non si conteggiano le biforcazioni.



Fase della Crescita

Partendo dal primo giocatore, andando in senso orario, i giocatori eseguono i loro turni. Nel vostro turno eseguite le seguenti azioni in quest'ordine:

1. **Giocare una carta Ramo:** Scegliete una carta Ramo dal mercato.

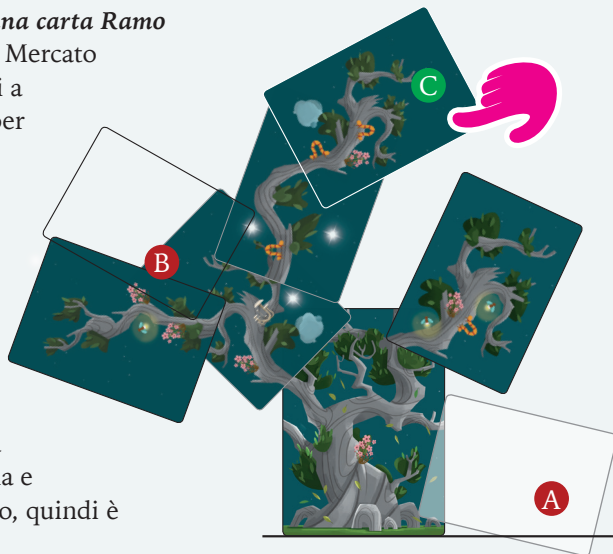
Collegate questa carta al vostro albero. Quando posizionate una carta Ramo, dovete seguire le seguenti regole:

- Vedete il punto in cui il ramo si estende verso il bordo della carta? Quella parte deve toccare la corteccia di un'altra carta (In altre parole, deve sembrare che il ramo cresca). La larghezza della corteccia dove le due carte ramo si toccano non devono per forza coincidere.
- La carta appena giocata può toccare solo un'altra carta.
- Non potete mai coprire le icone di un'altra carta Ramo.
- La vostra carta Ramo non deve mai uscire dal bordo del tavolo (vedi esempio A).
- Non potete mai posizionare una carta Ramo che vi consenta di ottenere più di 10 punti in un turno (vedi Ottenere Punti nella pagina successiva). Il limite di 10 punti non include i punti ottenuti dalle carte Decreto.
- Cercate di non muovere mai le carte dell'albero. Una volta che la carta Ramo è stata posizionata e i punti sono stati calcolati, non la si può più muovere.

Esempio di posizionamento di una carta Ramo

Hai appena preso una carta dal Mercato e la vuoi collegare all'albero qui a destra. Provi alcune posizioni per vedere se sono consentite.

- A. Esce dal bordo del tavolo, quindi non è consentito.
- B. Si sovrappone a più di una carta e copre parzialmente un'icona di una carta al di sotto, quindi non è consentito.
- C. Tocca direttamente una sola carta, non copre alcuna icona e non esce dal bordo del tavolo, quindi è consentito.



Descrizione delle Carte



Carte Tronco

Ogni carta Tronco mostra un'icona, presente esclusivamente su quel tronco. Diversi rami emergono dal tronco e si estendono oltre i bordi della carta.

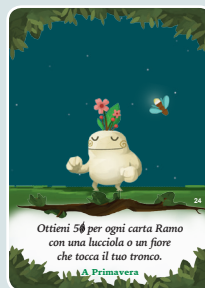


Carte Ramo

Ogni carta Ramo mostra un assortimento di 6 possibili icone: bruchi, nuvole, lucciole, fiori, funghi e stelle. I rami potranno essere di diverse forme e collocati in differenti posizioni.



Scegli una carta sul tuo albero.
Ottieni 4♣ per ogni carta con una stella che tocca la carta scelta.



Ottieni 5♣ per ogni carta Ramo con una lucciola o un fiore che tocca il tuo tronco.

A Primavera

Carte Kodama e carte Mini-Kodama

Ogni carta Kodama illustra uno spirito degli alberi e le condizioni che quest'ultimo preferisce per la sua nuova casa.

Le carte Mini-Kodama sono speciali e dovrebbero essere usate quando si gioca con i bambini. Vi sono illustrati degli spiriti Kodama più piccoli. Invece di distribuire le carte Kodama ai bambini, date a ciascuno di loro un set di carte Mini-Kodama che hanno la stessa lettera sul fondo della carta. Sugerite loro di giocare ogni carta durante la stagione scritta sulla carta.



Metamorfosi

Durante la Fase della Crescita,
conta i bruchi come se fossero lucciole.

3

Carte Decreto

Ogni Decreto stabilisce una nuova regola di gioco per la Primavera, l'Estate o l'Autunno. Notate che le tre stagioni hanno tutte un retro differente.

Preparazione

1. Collocate la plancia segnapunti sul tavolo. Mettete il gettone stagione sulla plancia segnapunti sopra il simbolo “Primavera.”
2. Consegnate a ogni giocatore una carta Tronco in modo casuale. Collocate la vostra carta Tronco in modo che la carta sia vicino al bordo del tavolo.
3. Collocate il gettone giocatore con l'icona che corrisponde a quella del vostro tronco sui due spazi identificati con “0” sulla plancia segnapunti. Esempio: se il vostro Tronco contiene il fungo, i vostri segnalini giocatore saranno i due che presentano l'icona dei funghi.
4. Mescolate tutte le carte Kodama, dopodiché distribuitene **quattro** a ogni giocatore.
5. Mescolate le carte Decreto per ogni stagione separatamente. Preparate una carta Decreto per ogni stagione a faccia in giù accanto all'area di gioco.
6. Riponete ogni carta Kodama, Decreto, Tronco e gli eventuali gettoni giocatore inutilizzati nella scatola.
7. Mescolate tutte le carte Ramo insieme e formate un mazzo di pesca. Tenetelo a faccia in giù vicino all'area di gioco.
8. Pescate quattro carte Ramo dalla cima del mazzo di pesca e disponetele a faccia in su al centro del tavolo per formare il Mercato.
9. Il giocatore che indossa più vestiti verdi inizia la partita e prende il gettone primo giocatore.



Svolgimento del Gioco

Kodama: *gli Spiriti degli Alberi* si sviluppa durante tre Stagioni. Ogni Stagione è divisa in Fase Decreto, Fase della Crescita e Fase Kodama.

Nella Fase Decreto, i Guardiani della Foresta determinano condizioni uniche per i giocatori.

Durante ogni Fase della Crescita, i giocatori fanno crescere i propri alberi per renderli più allettanti per i loro Kodama. La Fase della Crescita è divisa in quattro round nei quali ogni giocatore, nel proprio turno, fa crescere il suo albero.

Durante la Fase Kodama, ciascun giocatore sceglie uno dei propri Kodama per farlo vivere nell'albero: quel Kodama lo ricompenserà con dei punti vittoria.

Fase Decreto

Il primo giocatore scopre la carta Decreto e la legge ad alta voce a tutti i giocatori. Questa carta determina la regola speciale che dovranno seguire tutti i giocatori durante la stagione in corso. Da questo momento bisogna tenere la carta Decreto visibile e accessibile a tutti i giocatori. All'inizio delle fasi Decreto dell'Estate e dell'Autunno, scartate la carta Decreto della stagione precedente.

I termini per le carte Decreto e Kodama

“Carta Estremità”

Una carta Estremità è una carta Ramo che tocca soltanto un'altra carta.

“Entro due carte dal tuo Tronco”

Una carta è considerata “entro due carte del tuo tronco” se tocca la tua carta tronco o una carta che tocca la tua carta tronco.



*Esempio di una carta Decreto
Primavera rivelata*

'50/100' segnalini punti

Potete ottenere fino a 49 punti usando la plancia segnapunti. Una volta che il vostro punteggio raggiunge 50 punti resettate il vostro segnapunti a 0 e prendete un segnalino da 50 punti. Se raggiungete i 100 punti, girate quel segnalino dal lato 100 punti.

