

Kodama

THE TREE SPIRITS



ACTION **P** **HASE**
GAMES

La foresta è in rapida crescita! Come custodi dei Kodama, gli spiriti degli alberi, è necessario mantenere la foresta sana e rigogliosa per i vostri piccoli amici. Durante tre stagioni di crescita, è necessario coltivare alberi con mix di fiori, gli animali e gestire le disposizioni dei rami per rendere i Kodama felici. Chi si prenderà cura di loro al meglio sarà ricordato per generazioni!

Kodama: The Tree Spirits permette ai giocatori di far crescere un albero posizionando al meglio i rami facendo attenzione a lasciare spazio per la futura crescita. Alla fine di ogni turno, un Kodama ti premierà con dei punti a seconda di quanto il tuo albero soddisferà i suoi bisogni. Con una bellissima grafica e tattiche innovative, Kodama è un gran gioco per tutta la famiglia. Il vincitore di Kodama è quello che ottiene più punti illustrati da 🍃

I giocatori ottengono punti in 2 modi:

- Il primo posizionando carte ramo con l'icona che corrisponde a quella del ramo a cui si collega.
- Il secondo giocando carte Kodama.

Componenti



65 Carte ramo



20 Carte Kodama



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



12 Gettoni Giocatore (2 per icona)



1 Gettone Stagione



1 Segnalino Primo Giocatore



6 Carte Tronco



1 Tracciato Punti

Descrizione delle Carte



Carte Ramo

Ogni carta Ramo è caratterizzata da 6 possibili icone: bruchi, nuvole, lucciole, fiori, funghi e stelle. Gli stessi rami sono presenti in diverse varietà di forme organiche.



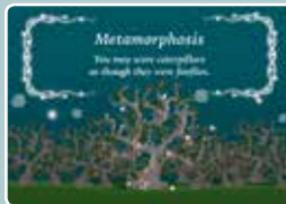
Carte Tronco

Ogni carta Tronco ha illustrata un'unica icona. Diversi rami si escono dal tronco e si estendono oltre il confine della carta.



Carte Kodama

Ogni carta Kodama card illustra uno spirito degli alberi e cosa preferisce sul suo albero.



Carta Decreto

Ogni carta Decreto imposta delle speciali condizioni di gioco per la stagione (Primavera, Estate, Autunno). Puoi riconoscere la stagione guardando il retro della carta.

Setup

1. Mettere il percorso punteggio sul tavolo e il gettone Stagione sulla parola "Primavera"
2. Consegna ad ogni giocatore una carta Tronco casuale. Ognuno posiziona la carta di fronte a se in modo che l'albero possa crescere dal giocatore verso il centro del tavolo
3. Posiziona il gettone Giocatore con l'icona corrispondente al proprio Tronco sullo spazio "0" del tracciato punti. Esempio: Se il tronco ha un fungo, il giocatore utilizzerà i 2 segnalini con il fungo disegnato.
4. Mescolare tutte le carte Kodama e consegnarne 4 ad ogni giocatore.
5. Mescolare le carte Decreto per ogni stagione separatamente. Prepara una carta Decreto per ogni Stagione coperta a fianco dell'area di gioco.
6. Riponi ogni carta Kodama, carte Decreto, carte Tronco e gettoni giocatore inutilizzate nella scatola
7. Mescola tutte le carte Ramo insieme e forma un mazzo di pesca. Tienilo vicino all'area di gioco coperto.
8. Pesca 3 carte Ramo dalla cima del mazzo e mettile a faccia in alto nel mezzo del tavolo a formare il display di pesca.
9. Il giocatore maggiormente vestito di verde comincia il gioco e prende il segnalino primo giocatore.

Percorso Punti



Gettone Stagione Gettone Giocatore

Display



Mazzo Rami



Kodama Avversario
(Tenere segreti)



Tronco avversario

I tuoi Kodama
(Tenere segreti)



Il tuo Tronco



Carte Decreto



Primo
Giocatore

IL GIOCO

Kodama: The Tree Spirits si gioca in 3 Stagioni. Ogni Stagione è divisa in Fase Decreto, Fase Crescita e Fase Kodama.

Nella fase Decreto, i Guardiani della Foresta impostano le condizioni di gioco per i giocatori.

Durante la Fase Crescita, i giocatori fanno crescere i propri alberi per renderli più allettanti per i loro Kodama. La Fase Crescita è divisa in 4 rounds durante i quali i giocatori faranno crescere a turno il proprio albero.

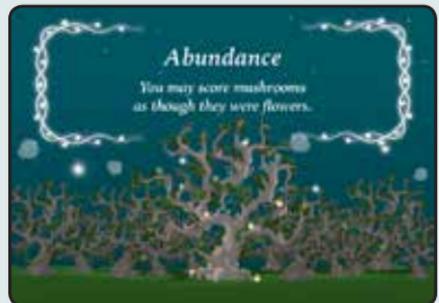
Nella fase Kodama, i giocatori scelgono una delle loro carte Kodama che consentirà ad uno spirito di vivere nell'albero facendo guadagnare punti vittoria.

Fase Decreto

Rivela una carta Decreto e il primo giocatore la leggerà ad alta voce per tutti i giocatori. Questa carta imposta delle regole da seguire durante la stagione in corso, questo avrà più senso una volta che avrai letto il resto delle regole. Per ora, tieni la carta Decreto per questa stagione visibile e accessibile da tutti i giocatori. Durante la seconda e terza fase Decreto, scarta la carta Decreto della stagione precedente.



Mazzo Decreti di Primavera



Carta Decreto rivelata in Primavera

Fase Crescita

Iniziando dal primo giocatore, in senso orario a turno ogni giocatore esegue questi passi in ordine:

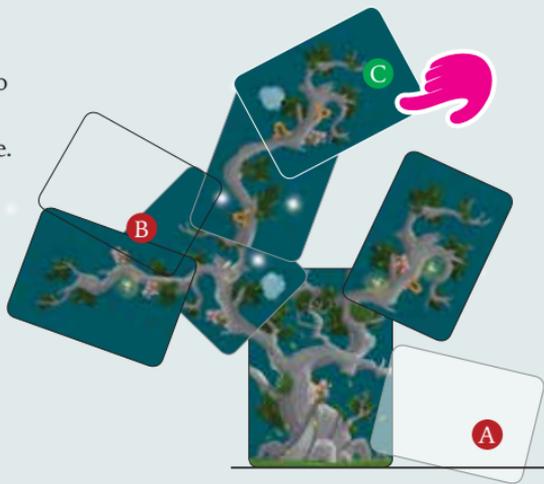
1. Gioca una carta Ramo: Scegli una carta Ramo dal display. Collega questa carta con il tuo albero. Quando posizioni una carta Ramo, devi seguire le seguenti regole:

- Vedi dove il ramo si estende oltre il bordo della carta? Questa parte deve toccare il Ramo di un'altra carta. (Cioè, deve sembrare che il Ramo cresca.)
- La nuova carta può toccare solo un'altra carta.
- Non deve coprire nessuna delle caratteristiche illustrate.
- La carta non deve essere sporgere dal tavolo.
- Non puoi posizionare un Ramo che ti consente di guadagnare più di 10 punti in questo turno. (vedi Passo 2 qui sotto) Il limite di 10 punti non include i punti guadagnati dalle carte Decreto.
- Cercate di non muovere le altre carte dell'albero. Una volta che un Ramo è posizionato non può essere spostato.

Esempio di piazzamento Ramo

Hai appena preso una carta dal display e vuoi aggiungerla al tuo albero a destra. Prima prova un alcune posizioni per vedere se sono consentite.

- A. Sporge dal tavolo, non ammesso.
- B. Si sovrappone a più di una carta e ricopre anche parzialmente una caratteristica di una carta sotto, non ammesso
- C. Tocca solo una carta, non copre caratteristiche e non sporge. Va bene!

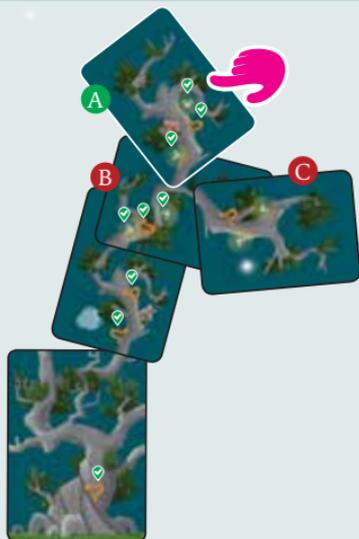


2. Ottenere Punti: Dopo aver posizionato il Ramo, guarda l'icona raffigurata. Guadagni 1 punto per ogni icona uguale che si trova nelle carte che formano la linea continua del ramo. Non ottieni punti se le icone non fanno parte della linea contigua di carte.

- Ottieni punti solo in base all'icona presente sulla carta appena aggiunta.
- Queste icone devono appartenere ad una linea di carte continua alla quale hai appena aggiunto la carta. Tutte le altre icone dell'albero non generano punti.
- La linea contigua di carte si estende dalla carta appena aggiunta, proseguendo verso il tronco o fino a quando le icone non appaiono nella carta.

Esempio di Punteggio:

- A. Hai appena posizionato una carta con 2 lucciole, 1 fiore rosa e 1 bruco. Percorrendo questa linea di carte fino al tronco, prendi 1 punto per ogni bruco e lucciola presenti nelle carte, inclusa quella appena posizionata. (Indicate dalle spunte verdi.) 9 punti in tutto!
- B. Anche se si dispone di un fiore sulla scheda appena posizionata, non genera punti, perché questa carta interrompe la linea contigua.
- C. Non tenere conto delle lucciole di questa carta, perché non è parte della linea contigua di carte che partono dalla scheda appena posizionata verso il tronco. Non si conteggiano le biforcazioni.



3. Rifornire il display: Aggiungere una carta dalla cima del mazzo per il display rivolta verso l'alto. Se sei il primo giocatore, fai avanzare la pedina della stagione di uno spazio nel percorso stagione.

Fase Kodama

Dopo che ogni giocatore ha effettuato 4 turni in una stagione, egli giocherà una carta Kodama. In ordine di Turno, ogni giocatore sceglie una delle sue carte Kodama e ottiene i punti a seconda delle condizioni indicate sulla stessa. Dopo essere stata conteggiata la carta Kodama viene tolta dal gioco.

Dopo che ogni giocatore ha conteggiato una carta Kodama, il primo giocatore passa il segnalino primo giocatore a quello con il punteggio più basso. Se c'è un pareggio passa al giocatore che si trova più vicino a in senso orario. Poi si procede con la prossima Fase Decreto.

FINE DEL GIOCO

Al termine della terza fase Kodama, il gioco termina. I giocatori resteranno con una carta Kodama inutilizzata in mano. Il giocatore con il maggior numero di punti ha reso i Kodama felici e prosperosi! La foresta crescerà verdeggiante e generosa grazie al suo lavoro.

Game Design

Daniel Solis

Game Development

Nick Little and Travis Chance

Art Direction and Graphic Design

Scott Hartman

Illustration

Kwanchai Moriya

Editor

Jim Spivey

Business Head

Brian Wyrick

Media and General Awesomeness

Kira Anne Peavley

Manufactured by

Strom Manufacturing, Inc.

Playtesting:

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario www.goblins.net

Italian Translation:

Mauro Dal Bianco

Special Thanks to:

© Action Phase Games 2015. All rights reserved.