

DAN CASSAR

ARBORETUM



REGOLAMENTO



8+



2-4



30

Da nessuna parte la bellezza della natura è così evidente come nei i colori splendenti di un arboreto. In **Arboretum**, dovrai pianificare attentamente la creazione di sentieri per i tuoi visitatori, così da farli passeggiare mentre ammirano l'esplosione colorata di gemme e foglie. L'allegro ciliegio in fiore, il corniolo profumato, la possente quercia, tutti hanno un posto in questo paradiso. Ma l'ambiente tranquillo nasconde il cuore competitivo del gioco. È necessario scegliere quali carte piantare nel tuo arboreto e quali tenere a portata di mano, poiché soltanto il curatore più esperto si aggiudicherà il riconoscimento universale dei naturalisti.

COLORE	SPECIE	COLORE	SPECIE
Blu	 <i>Blue Spruce (Abete)</i>	Arancione	 <i>Maple (Acero)</i>
Giallo	 <i>Cassia</i>	Marrone	 <i>Oak (Quercia)</i>
Rosa	 <i>Cherry Blossom (Ciliegio)</i>	Rosso	 <i>Royal Poinciana (Poinciana Regia)</i>
Grigio	 <i>Dogwood (Corniolo)</i>	Verde Chiaro	 <i>Tulip Poplar (Tulipifero)</i>
Viola	 <i>Jacaranda</i>	Verde Scuro	 <i>Willow (Salice)</i>

PREPARAZIONE

1. Preparare il Mazzo. Ci sono 80 **carte** in 10 **specie** diverse, con 8 carte (numerate da 1 a 8) per ogni specie. Usa un certo numero di specie, in base al numero di giocatori.

- partita a 4 giocatori > usa tutte le 10 specie (80 carte)
- partita a 3 giocatori > usa 8 specie (64 carte)
- partita a 2 giocatori > usa 6 specie (48 carte)

2. Scegliere il Giocatore Iniziale. Il giocatore che ha annaffiato più recentemente una pianta è nominato **giocatore iniziale** e farà il primo turno di gioco.

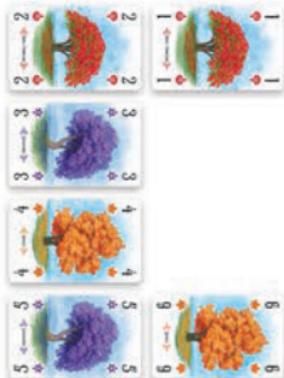
3. Distribuire le carte. Chiunque sia seduto alla destra del giocatore iniziale è il **mazziere**. Il mazziere mescola il mazzo e distribuisce 7 carte ad ogni giocatore, a faccia in giù, come **mano iniziale**. Il resto del mazzo è posto a faccia in giù al centro, come **mazzo di pesca**.

Esempio di partita a 3 giocatori

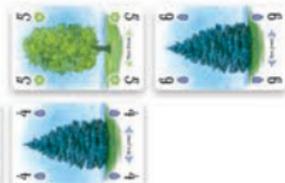


**Arboreto
Giocatore 1**

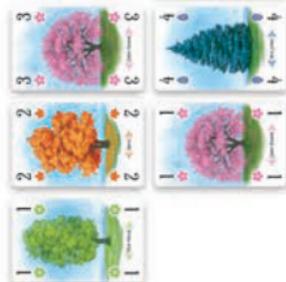
**Arboreto
Giocatore 2**



**Arboreto
Giocatore 3**



**Scarti
Giocatore 1**



**Scarti
Giocatore 2**



**Scarti
Giocatore 3**

Mazzo pesca



SVOLGIMENTO



I giocatori si alternano, iniziando dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario. Nel tuo turno, devi eseguire questi passaggi nell'ordine: pescare 2 carte, giocare 1 carta nel tuo arboreto, scartare 1 carta.

1. **Pescare 2 carte.** Pesca 2 carte e aggiungile alla tua mano. Per ogni carta, puoi pescare la carta superiore dal mazzo o la carta superiore da qualsiasi pila degli scarti a faccia in su di qualsiasi giocatore, compreso il tuo! Puoi pescare entrambe le carte dalla stessa origine o da origini diverse. Se peschi la tua prima carta dal mazzo, puoi vederla prima di decidere quale altra carta pescare.
2. **Giocare 1 carta nell'Arboreto.** Al tuo primo turno, gioca una carta dalla tua mano a faccia in su davanti a te, questo è l'inizio del tuo arboreto. Ad ogni turno successivo, dovrai giocare una carta adiacente (orizzontalmente oppure verticalmente) a 1 o più carte già presenti nel tuo arboreto.
3. **Scartare 1 carta.** Scarta 1 carta dalla tua mano alla tua pila degli scarti, a faccia in su. Questa può essere qualsiasi carta della tua mano, anche una carta che hai pescato in questo turno. Assicurati che la pila degli scarti rimanga visibile ai tuoi avversari. Dopo averla scartata, dovresti avere esattamente 7 carte in mano.



PUNTEGGIO A FINE PARTITA



La fine del gioco si innesca quando non ci sono più carte nel mazzo di pesca. Il giocatore che ha pescato l'ultima carta termina il suo turno normalmente, poi i giocatori contano i punti ottenuti.

Determinare chi guadagna punti dai sentieri

Il mazziere nomina ogni specie di albero nell'ordine elencato nella sezione segnapunti. Quando una specie viene chiamata, i giocatori rivelano le carte che hanno in mano di quella specie. Il giocatore le cui carte rivelate hanno la somma più alta per quella specie ottiene il diritto di totalizzare il punteggio del sentiero con il valore più alto (cioè, non necessariamente il più lungo) di quella specie nel proprio arboreto. In caso di pareggio per la somma più alta, tutti i giocatori in parità ottengono il diritto di guadagnare i punti per il loro sentiero con il punteggio più alto di quella specie.

Eccezione! Se hai la carta "8" di una specie in mano ma un avversario ha la carta "1" di quella specie in mano, il valore della tua carta "8" è considerato come "0" quando si determina chi ha la somma più alta per quella specie. (La carta "1" è sempre considerata "1").

Nota 1: E' possibile ottenere il diritto a guadagnare punti per una specie anche se non è presente nel tuo arboreto. In questo caso, non riceverai punti dal sentiero di quella specie ma potresti aver impedito ad un avversario di totalizzare punti per quella specie.

Nota 2: Se nessuno ha in mano carte di una particolare specie, allora tutti i giocatori hanno il diritto di guadagnare punti per il loro migliore sentiero di quella specie.

Il punteggio dei sentieri

Un sentiero è una sequenza di carte ortogonalmente adiacenti di valore ascendente, dove la prima e l'ultima carta sono della stessa specie. Ogni carta nel sentiero deve avere un valore superiore a quello della carta precedente, ma i valori possono non essere consecutivi. Le uniche carte che devono corrispondere alla specie oggetto del punteggio sono quelle all'inizio e alla fine del sentiero; le carte intermedie possono essere di qualsiasi specie.

Per calcolare i punti di un sentiero, applica questi criteri:

- Guadagni 1 punto per ogni carta del sentiero.
- Guadagni 1 punto in più per ogni carta del sentiero, se il sentiero è lungo almeno 4 carte e tutte le carte nel sentiero sono della stessa specie.
- Guadagni 1 punto aggiuntivo se il sentiero inizia con un "1".
- Guadagni 2 punti supplementari se il sentiero termina con un "8".

Nota 1: Una singola carta può essere utilizzata in più sentieri diversi (di specie diverse).

Nota 2: anche se disponi di più sentieri percorribili che ti farebbero guadagnare punti per una specie, puoi totalizzare i punti di un solo sentiero. Scegli il tuo sentiero più prezioso!

Dichiarare il vincitore

Totalizzate i punti guadagnati per i sentieri dei giocatori (utilizzando il segnapunti incluso). Il giocatore con il maggior numero di punti vince! In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di specie presenti nel suo arboreto. Se sussiste ancora la parità, i giocatori in pareggio devono piantare un albero. Tra cinque anni vince il giocatore il cui albero è cresciuto più alto.



ESEMPIO PUNTEGGIO



Alla fine di questa partita a 3 giocatori, i giocatori hanno in mano i seguenti totali (i valori delle singole carte sono indicati tra parentesi):

Talia: *Jacaranda* 7 (7), *Maple* 13 (6+ 7), *Oak* 11 (3+8), *Royal Poinciana* 6 (1+5).

Talia ottiene punti per i suoi sentieri Jacaranda, Oak e Royal Poinciana. Non ha Maple nel suo arboreto, ma ha impedito a Jonte di totalizzare i suoi Maple.

Jonte: *Blue Spruce 4 (4), Cassia 6 (6), Jacaranda 7 (2+5), Maple 9 (4+5), Royal Poinciana 3 (3)*

Jonte guadagna punti per i suoi sentieri Blue Spruce e Cassia e anche per il suo percorso Jacaranda (ha pareggiato con Talia per il diritto a totalizzare punti dai Jacaranda).

Rina: *Cassia 5 (5), Dogwood (2), Oak (7), Royal Poinciana 0 (8), Willow 12 (1+3+8).*

Rina guadagna punti per i suoi sentieri Dogwood e Willow. Avrebbe potuto totalizzare anche il suo sentiero Royal Poinciana, ma Talia ha la "1" in mano, che nega la "8" di Rina.

Ecco l'arboreto di Talia alla fine della partita. Il suo punteggio finale è di 19 punti.

Sentiero Oak (9 punti)

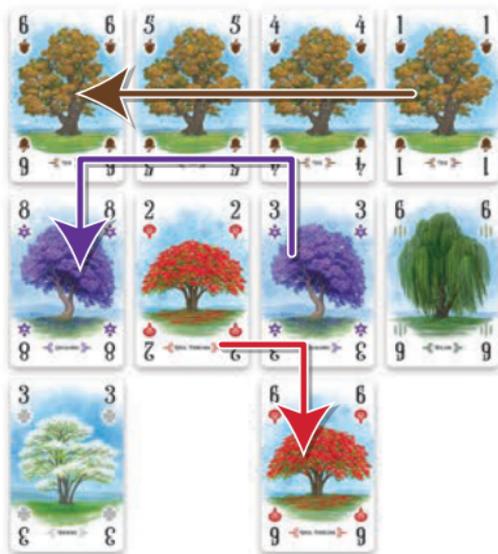
- lungo 4 carte = 4 punti
- lungo 4+ carte tutte della stessa specie = 4 punti
- inizia con un "1" = 1 punto

Sentiero Jacaranda (7 punti)

- lungo 5 carte = 5 punti
- termina con un "8" = 2 punti

Sentiero Royal Poinciana (3 punti)

- lungo 3 carte = 3 punti



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 PER COMPRENDERE LE REGOLE DI GIOCO. TUTTI I DIRITTI SUL GIOCO E SULLE IMMAGINI SONO DETENUTI DAL LEGITTIMO PROPRIETARIO.



CREDITI



Designer: Dan Cassar
Illustrator: Beth Sobel
Graphic Designer: Waldo Ramirez
Editor: Dustin Schwartz

Renegade Game Studios

President & Publisher: Scott Gaeta
Controller: Robyn Gaeta
Director of Operations: Leisha Cummins
Director of Sales & Marketing: Sara Erickson
Creative Director: Anita Osburn
Senior Producer: Dan Bojanowski
Associate Marketing Manager: Danni Loe
Customer Service: Jenni Kingma



/PlayRGS



@PlayRenegade



@Renegade_Game_Studios

© 2018 Renegade Game Studios. All Rights Reserved.
For additional information or support, please visit us online: www.renegadegames.com

Dedication

*For my three little saplings. And my companion who once chose me.
It's easy to get lost when you travel by way of the world. This is for you.*

—Dan Cassar