



David Chircop's  
**PETRICHOR**  
n. The pleasant earthy smell after rain



Espansione Fiori

Regolamento





## Petrichor: Fiori

Questa è una espansione per **Petrichor**; una copia del gioco è necessaria per poter giocare. L'espansione aggiunge un quinto giocatore e 3 moduli (Tessere Fiori, Poteri dei giocatori e carte previsione) che possono essere usati in qualunque combinazione con il gioco base.



## Componenti

- 20 gocce d'acqua colorate per il quinto giocatore.
- 14 segnalini tondi del colore del quinto giocatore.
- 1 segnalino +50/+100 per il tracciato dei punti.
- 1 carta aiuto.
- 8 carte azioni: 2 set di Gelo, Sole, Vento e Pioggia (le stesse del gioco base).
- 5 carte potere giocatore per aggiungere asimmetria al gioco.
- 3 tessere Fiori, che possono essere mescolate con le tessere coltivazione del gioco base.
- 16 carte previsione.
- 4+1 Segnalini Primula (4 fioritura e 1 di controllo).
- 8 segnalini pappo (seme più paracadute) di Dente di Leone.
- 1 segnalino fioritura del Bucaneve.



## Gioco in 5 giocatori

Le regole del gioco per 5 giocatori sono simili a quelle per 4 giocatori con le seguenti differenze:

- Si raccomanda di utilizzare sempre la partita breve da 4 round.
- Nel setup creare un campo da 16 tessere, griglia 4x4.
- Dal momento che in Petrichor il numero di nuvole è limitato, se tutte le 12 nuvole sono in gioco, l'azione Gelo aggiunge 1 goccia in una nuvola in cui il giocatore non è presente.
- Durante la fase Meteo, l'avanzamento sul tracciato dei voti funziona nel seguente modo:
  - I giocatori con la maggioranza di voti sulle caselle Meteo **risolte** avanzano di due caselle. Il secondo invece di una.
  - Se più giocatori sono primi in parità sui Meteo risolti avanzano tutti di una casella soltanto. In questo caso i giocatori in seconda posizione non avanzano.
- Nella fase del raccolto il quinto giocatore guadagna punti come il quarto. Il mais con 5 giocatori fornisce 3 punti a tutti.



## Le tessere Fiori

Questa espansione aggiunge 3 nuove tessere alle coltivazioni di Petrichor. Aggiungerle e mescolarle alle altre prima del setup.

**Nota:** il solitario Vento del Sud non supporta le tre tessere dell'espansione. Queste tessere sono studiate specificatamente per aumentare l'interazione nel numero massimo di giocatori.

### Bucaneve

Il bucaneeve riposa nel manto nevoso, quindi non gli si può fornire acqua fino a che l'inverno non sia finito.



Non possono essere messe gocce sulla tessera

Bucaneve fino a che non c'è il segnalino fioritura sulla tessera. Durante la fase meteo,

subito dopo che viene risolta una fase Gelo mettere un segnalino fioritura sulla tessera.

Solo quando è presente il segnalino è possibile far crescere il bucaneeve con 2 gocce. Il giocatore con più gocce guadagna 6 punti.

Durante la fase del raccolto togliere il segnalino fioritura, anche se il bucaneeve non è cresciuto. In questo modo il Bucaneve è ancora inaccessibile fino alla successiva azione Gelo.



### Dente di Leone

Il Dente di leone ha bisogno di una sola goccia per crescere. Se è presente il segnalino cresciuto sulla tessera, dopo una azione vento ogni giocatore che ha almeno una goccia sulla tessera in ordine di turno deve piazzare 2 segnalini pappo su due diverse tessere coltivazione che non ne hanno.



*Esempio: se ci sono solo 4 🌱 pappi rimanenti e 3 giocatori hanno almeno una goccia sul Dente di Leone, i primi due giocatori piazzano 2 segnalini 🌱 pappo ciascuno. Il terzo invece non ne piazza nemmeno uno.*

I segnalini 🌱 pappo non possono essere piazzati sul Dente di Leone, la Primula, Il lago e Il bucaneve se non ha il segnalino fioritura su di esso.

Quando una tessera Coltivazione è raccolta, se è presente un segnalino 🌱 pappo, tutti i punteggi sono ridotti di **1** 🌊 Punto Vittoria (fino ad un minimo di 0 punti). Quando il Dente di Leone è raccolto il giocatore che ha la maggioranza di gocce guadagna un numero di punti pari al numero di segnalini 🌱 pappo piazzati sulle altre tessere. Il secondo invece pari alla metà arrotondata per difetto. Dopo il conteggio dei punti della fase di raccolta rimuovere tutti i segnalini 🌱 pappo e rimetterli in riserva.



## Primula

La primula visto che continua a fiorire è troppo bella per essere raccolta. All'inizio di ogni partita piazzare un segnalino 🌸 fioritura sulla tessera Primula. Alla fine di ogni fase della raccolta piazzare un nuovo segnalino 🌸 fioritura sulla tessera, fino ad un massimo di 4 segnalini 🌸 fioritura.

Il primo giocatore a irrigare la Primula con almeno una goccia ne prende il controllo con il segnalino Controllo (corona) 🌸 e guadagna immediatamente **2** 🌊 Punti Vittoria per ogni segnalino presente sulla tessera.



Se durante la partita qualunque altro giocatore ha più gocce del giocatore che sta attualmente controllando la Primula, fare tutte le seguenti azioni:

1. Dare il segnalino 🧑🏻‍🌾 controllo al nuovo proprietario della Primula.
2. Il nuovo proprietario guadagna immediatamente 2 🌱 **Punti Vittoria** per segnalino 🧑🏻‍🌾 fioritura sulla tessera Primula.
3. Rimettere tutte le gocce del precedente proprietario nella sua riserva personale.

Vari giocatori possono guadagnare punti durante lo stesso round se il proprietario cambia ripetutamente in fase Azione e/o Meteo.

**Nota:** se due o più giocatori contemporaneamente superano il proprietario della Primula (es. durante la fase pioggia), vince il più vicino all'attuale proprietario.

Sulla primula non viene mai piazzato il segnalino cresciuto e le gocce non sono rimosse dopo la fase del raccolto.



## Poteri dei giocatori

I poteri dei giocatori garantiscono una asimmetria del gioco conferendo delle affinità ai giocatori a tipi di meteo o raccolti.

### Setup

Finito il setup come definito dal regolamento del gioco base, posizionare i poteri al centro del tavolo a faccia in giù. Ogni giocatore ne prende uno casualmente a partire dal Primo Giocatore.

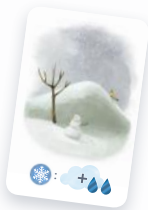
I giocatori posizionano il proprio potere di fronte a loro in modo che sia visibile a tutti. I poteri sono disponibili per tutta la partita e si possono usare infinite volte.



## Spegazione dei poteri

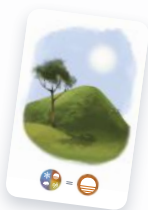
### Gelo

Il potere Gelo conferisce al giocatore la possibilità di aggiungere una goccia in più alla nuvola creata durante l'azione Gelo.



### Sole

Il potere Sole conferisce al giocatore la possibilità di giocare una qualunque carta come fosse il Sole invece di usarne due. Il potere è utilizzabile anche in caso di azione opzionale.



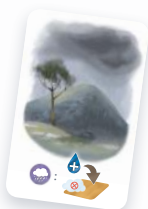
### Vento

Il potere Vento conferisce al giocatore la possibilità di spostare le proprie nuvole di più di uno spazio. Il movimento deve essere sempre ortogonale e non diagonale. La nuvola può passare attraverso altre nuvole ma l'unione e l'eventuale diluvio avviene solo nella tessera di fine movimento.



### Pioggia

Il potere Pioggia conferisce al giocatore la possibilità di aggiungere una propria goccia su una tessera coltivazione che non ha una nuvola sopra di essa. Questo al posto della normale azione Pioggia. Il voto avviene normalmente.



### Raccolto

Il potere Raccolto conferisce al giocatore la possibilità di mantenere alla fine della fase raccolto 1 propria goccia in 3 diverse tessere raccolte.





## Carte Previsione

Le carte Previsione introducono la possibilità di cogliere di sorpresa l'avversario con azioni che non si aspettano.



### Setup

Finito il setup come descritto nel regolamento base distribuire 3 carte Previsione ad ogni giocatore. Tenere queste carte nascoste agli altri giocatori.



## Uso delle carte Previsione

Alcune carte Previsione mostrano una timeline della fase Meteo. Il punto sulla timeline specifica quando la carta può essere giocata.

Le carte senza timeline sono considerate "durante il proprio turno" e possono essere giocate durante la fase azione al posto di giocare le carte azione. Se un giocatore gioca una carta Previsione non vota in quel turno e non può giocare azioni in future azioni di quel round.



Le carte Previsione non vengono conteggiate nel numero di carte in mano. La mano quindi il un numero di carte determinato dal numero di giocatori più le carte Previsione. Tra un round e l'altro viene pescato quindi il numero di carte necessario non considerando le carte Previsione. Le carte previsione non possono essere usate sui Poteri dei Giocatori e sulla tessera lago.

Una volta giocata, la carta Previsione è rimossa dal gioco.

Ogni giocatore può giocare **due delle tre** carte Previsione a disposizione. Una volta giocata la seconda si scarta anche la terza.

La spiegazione delle Carte Previsione si trova nelle pagine successive.

## Forecast Card Reference



**1** **Prima della Raccolta:** fai **1 Punto Vittoria** per ogni tessera coltivazione su cui hai almeno una goccia d'acqua.



**2** **Dopo la Raccolta:** scegli una tessera, guadagni **1 Punto Vittoria** per ogni goccia oltre la terza.



**3** **Prima della raccolta:** durante la fase della raccolta considera le tue gocce sulle nuvole come fossero sulla tessera. Considera questo nella germinazione e/o crescita.

**Nota:** non eliminare le gocce dalle nuvole alla fine della fase del Raccolto



**4** **Dopo la Raccolta:** su una tessera senza nuvola crea una nuvola leggera con 2 tue gocce.



**5** **All'inizio della fase Meteo:** aggiungi un voto ad un meteo a tua scelta.



**6** **Prima che la fase meteo Pioggia sia risolta:** scegli una qualunque nuvola e fai piovere tutte le gocce contenute sulla tessera sottostante.



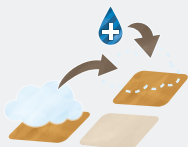
**7** **Durante la fase Meteo Sole nel tuo turno:** invece di raddoppiare una nuvola aggiungi due gocce in tutte le tue nuvole.



**8** **Prima che la fase meteo Vento sia risolta:** Muovi una tua goccia in una tessera adiacente. (in aggiunta a quella che potresti spostare normalmente).



**9** **Prima che la fase meteo Pioggia sia risolta:** piazza una goccia dalla riserva su una tessera.



**10** **Al posto del tuo turno:** muovi una qualunque nuvola in una qualunque tessera e aggiungi una tua goccia in essa.



**11** **Al posto del tuo turno:** sposta 3 gocce di qualunque colore dalla tessera alla nuvola.



**12** **Al posto del tuo turno:** aggiungi 3 tue gocce in una qualunque nuvola in cui ci siano 4 o meno gocce.



**13** **Al posto del tuo turno:** gira tutti i dadi sulla faccia Raccolta. Aggiungi 3 **Punti Vittoria**.



**14** **Al posto del tuo turno:** aggiungi una goccia in tutte le nuvole in cui **non** sei presente.



**15** **Al posto del tuo turno:** fai piovere 1 goccia da tutte (senza esclusione) le nuvole alle tessere corrispondenti.



**16** **Al posto del tuo turno:** crea una nuvola con 3 tue gocce su una tessera che non ha una nuvola.



## Credits

Design dell'espansione:  
David Chircop & David Turczi

Illustrazioni: Daniela Attard

Grafica: Sami Laakso Extra

Grazie a Dominika Skubida  
e all'instancabile team: Nick  
Shaw, Stephen Scothern,  
Alex Kazik

Traduzione ita: Cactaceae