

## La fanciulla nella foresta

Obiettivo del gioco è di ruotare e poi girare a faccia coperta, ciascuna delle 12 carte albero. Se riesci a fare ciò prima della fine del dodicesimo giro di orologio nei cicli GIORNO e NOTTE vincerai la libertà...

Mescola le 12 carte albero e piazzale in cerchio come a formare un orologio a faccia scoperta. Le basi degli alberi devono puntare verso il centro. Ogni carta mostra uno di quattro simboli. Metti la carta fanciulla nella posizione delle ore 12 all'interno del cerchio. Metti le 4 carte simbolo (foglia, fuoco, cerino, uccello) fuori dal cerchio.



Ogni GIORNO puoi fare due azioni:

1. mescola le 4 carte simbolo e mettile in una pila a faccia coperta. Prendi la prima carta e guarda il simbolo che mostra. Tutte le carte albero con tale simbolo non possono essere toccate dal giocatore né di giorno né di notte.
2. prendi le restanti 3 carte simbolo e usa le loro azioni per spostare gli alberi che possono essere toccati, tenendo conto del loro orientamento. Puoi usare una o tutte le azioni consentite dalle tre carte simbolo.

Ogni NOTTE puoi fare due azioni:

1. Puoi "ruotare" le carte degli alberi fioriti che puoi toccare e che hanno lo stesso colore o lo stesso simbolo. Ruotare significa mettere le basi degli alberi fioriti verso l'esterno ruotando la carta di 180 gradi. Le carte già ruotate potranno essere girate per mostrare l'albero inattivo.



Le carte devono essere ruotate o girate sul lato inattivo, secondo le indicazioni contenute nei modelli indicati nella pagina successiva. Puoi usare ogni modello solo una volta durante la notte ma nell'ordine che preferisci.

2. Muovi la carta fanciulla di una posizione in senso orario per indicare la fine del GIORNO e della NOTTE ed iniziare un nuovo turno.

Se riesci a girare le 12 carte albero e metterle tutte nella posizione inattiva prima dell'intero ciclo dell'orologio, vinci e sei libero.



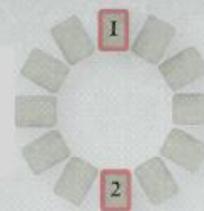
Se tutti gli alberi sono inattivi prima della fine del 12° turno, sei libero.

AIR AND NOTHINGNESS PRESS

© 2014



Il sentiero  
due carte con lo stesso simbolo o albero che sono alla stessa distanza con altre carte.



La divergenza  
tre carte con lo stesso simbolo o albero che sono alla stessa distanza con altre carte.  
la carta 1 corrisponde alla 2  
la carta 2 corrisponde alla 3



L'incrocio  
quattro carte con lo stesso simbolo o albero che sono alla stessa distanza con altre carte.

la carta 1 corrisponde alla 2  
la carta 2 corrisponde alla 3  
la carta 3 corrisponde alla 4

