

KICKSTARTER Edizione



1-4  
45'  
10+

Christophe Raimbault  
Edu Valls

# REDWOOD

*Ai margini di un paesaggio selvaggio, i fotografi amanti della natura percorrono grandi distanze e mettono in campo una pazienza infinita per immortalare gli animali nel loro habitat naturale. Alla ricerca dell'armonia, questi fotografi effettuano scatti sontuosi che ritraggono le meraviglie che incontrano durante le loro escursioni.*



## PANORAMICA E SCOPO DEL GIOCO

Impressionate il vostro pubblico dimostrando il vostro talento nella fotografia naturalistica. Create un magnifico panorama; sfoggiate la vostra abilità includendo nei vostri scatti una grande varietà di flora e fauna; e, alla fine del gioco, siate il giocatore con il maggior numero di punti armonia (🌿).

SIT  
DOWN!

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

[www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com)

SitDownGames

Sitdown.jeux

SitDownGames



L'AUTORE

**Christophe RAIMBAULT**

È un game designer francese. È conosciuto per il suo gioco **Colt Express** (2014) con il quale ha vinto lo *Spiel des Jahres* (prestigioso premio per il Gioco dell'Anno in Germania). Gli piace provare esperienze di gioco in cui l'immersione, i sogni e l'interazione hanno la precedenza sull'ottimizzazione.

ILLUSTRAZIONI  
**Edu VALLS**

MANAGER DELLO SVILUPPO  
**Michaël DEROBERTMASURE**

DIRETTORE ARTISTICO  
**Marie OOMS**

GRAFICA  
**Anthony MOULINS**

SIMULAZIONI 3D  
**Maxime MOULINS**

MINIATURE 3D  
**François-Xavier MÉLARD**

MANAGER DEL MARKETING  
**Sophie TROYE**

MANAGER DEL PROGETTO  
**Didier DELHEZ**

TRADUZIONE  
**Giuseppe FERRARA**

Un gioco di Sit Down! pubblicato da Megalopole SRL. ©Megalopole (2023). Tutti i diritti sono riservati. Questi materiali possono essere utilizzati solo per l'intrattenimento privato. • **ATTENZIONE:** Non adatto a bambini di età inferiore ai tre anni. Questo gioco contiene piccole parti che possono essere ingerite o inalate. Conservare questa informazione. • Le immagini non sono contrattuali. Le forme e i colori possono cambiare. • Qualsiasi riproduzione di questo gioco, totale o parziale, su qualsiasi supporto, fisico o elettronico, è severamente vietata senza l'autorizzazione scritta di Megalopole.

# CONTENUTO



8 miniature Fotografo (📷); 2 per colore



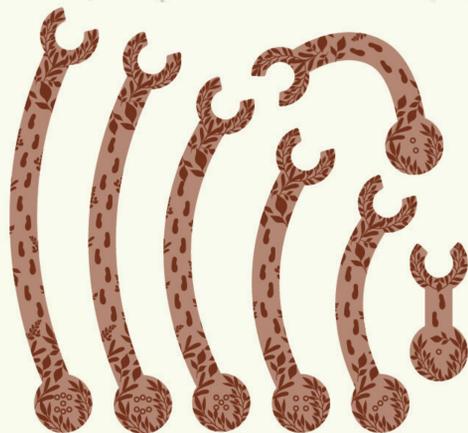
8 dischi in neoprene da attaccare alle basi delle miniature



1 pedina Primo Giocatore



1 pedina Sole (☀️)



7 sagome Movimento (👉)



2 plance Riserva Generale

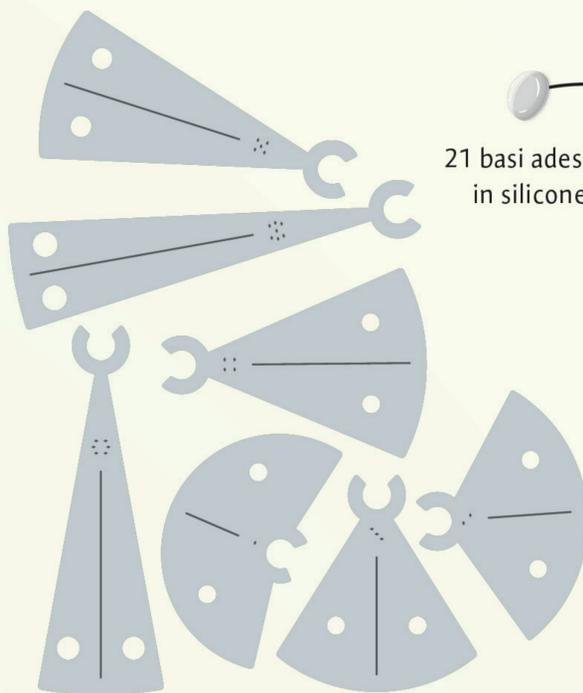


4 plance Riserva Personale



7 pedine Animale (🐾) dal doppio spessore (1 per ogni tipo: scoiattolo, procione, martora, castoro, lupo, orso, alce)

42 segnalini Animale (🐾), 6 di ogni tipo: vedi sopra

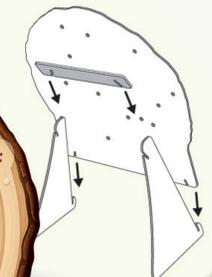


21 basi adesive in silicone

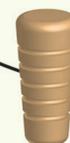
7 sagome Scatto (🔊)



2 supporti per le sagome



1 tabellone diviso in 5 biomi



28 cilindri da attaccare ai supporti

1 regolamento che avete in mano

*Nell'improbabile caso in cui non dovessero essere disponibili altri segnalini dei 4 tipi sotto elencati, potrete sostituirli con qualsiasi cosa a scelta, in quanto essi sono considerati illimitati.*



60 segnalini Fiore (🌸): 20 🌸, 20 🌸 e 20 🌸



8 segnalini Sole (☀️)



56 gettoni Armonia (36 × 🌰 e 20 × 🌰)



12 segnalini Sequoia (🌲)



4 carte di aiuto



87 bustine protettive



5 carte Alba a doppia faccia



20 carte Obiettivo

*Identificativo della carta*



1 blocco segnalpunti



32 carte Panorama

(📷, fronte [triangolo bianco]: modalità *Gioco Base*; retro: modalità *Gioco Esperto*)



1 corda

## TABELLA DEI CONTENUTI

Modalità <b>Gioco Base</b> .....	3
Preparazione .....	3
Svolgimento del Gioco .....	4
Fine della Partita .....	8
Modalità <b>Gioco a Squadre (4 giocatori)</b> .....	9
Modalità <b>Gioco Esperto</b> .....	10
Modalità <b>Gioco in Solitario</b> .....	11
Descrizione delle Carte Obiettivo .....	12

### NOTA

Le regole spiegate alle pagine 3-8 sono per partite in 2, 3 e 4 giocatori; ad ogni modo, in 4 giocatori, consigliamo vivamente di giocare nella modalità **Gioco a Squadre**, che consente di mantenere la partita a una durata ragionevole.

## PREPARAZIONE

- 1 Mettete il tabellone al centro del tavolo.
- 2 Mischiate le per colore.  
Mettete ogni mazzo di sul tabellone, nel bioma corrispondente al colore, con il lato del *Gioco Base* a faccia in su (triangolo **bianco** in basso sulla carta).  
L'altro lato della è per il *Gioco Esperto* (triangolo **nero** in basso sulla carta; vedere pagina 10).
- 3 Scegliete, a caso, il lato di una carta Alba; questa indicherà come preparare i vari componenti all'inizio della partita:
  - 3a **Carte Obiettivo:** Dividete le carte Obiettivo in base al retro (valore 1-5) e pescate, casualmente, una carta di ciascun valore, senza vederne il fronte. Rimettete tutte le altre carte nella scatola poiché non saranno utilizzate in questa partita. Mettete le carte Obiettivo a faccia in giù come indicato sulla carta Alba, poi rivelate la carta Obiettivo 1.
  - 3b : Mettetelo sul mazzo indicato sulla carta Alba, in modo che non copra alcuna icona .
  - 3c : Laddove indicato sulla carta Alba, mettetelo nei fori esagonali del tabellone, orientadoli come preferite.

### NOTA

Non confondete i della riserva generale (gettoni a spessore singolo) con le (pedine dal doppio spessore) che vanno messe sul tabellone.

Rimettete tutte le carte Alba nella scatola.

### NOTA

I due cerchi rossi sulla carta Alba sono utilizzati solo nella modalità *Gioco in Solitario* (vedere pagina 11).

- 4 Preparate la riserva generale:
  - 4a Posizionate le nelle sezioni dedicate dei due supporti.
  - 4b Mettete i gettoni (, , , , e ) sulle due plance della Riserva Generale.
  - 4c Tenete la corda nelle vicinanze.
- 5 Ogni giocatore prende una plancia Riserva Personale e 2 dello stesso colore, posizionandoli davanti a sé.
- 6 Scegliete, a caso, un giocatore che diventa il Primo Giocatore e riceve la relativa pedina.
- 7 A cominciare dall'ultimo giocatore, e proseguendo in **senso antiorario**, ogni giocatore mette uno dei propri su una casella non occupata. Il deve coprire **interamente** la casella su cui è messo.



Questa preparazione per 4 giocatori è basata su questo lato specifico della carta Alba.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Un partita a *Redwood* dura **5 round**, dopo i quali si procede al conteggio finale. Ad ogni round, ogni giocatore gioca 1 turno. Quando inizia un nuovo round, muovete il 🌞, poi ogni giocatore gioca il proprio turno.

### MUOVERE LA PEDINA SOLE

All'inizio del round, avanzate il 🌞 in senso orario sulla prossima pila di 📷, e rivelate la carta Obiettivo sulla quale il 🌞 è appena passato.



#### IMPORTANTE

Non muovete il 🌞 nel primo round!

### GIOCARE IL PROPRIO TURNO

A cominciare dal primo giocatore, e proseguendo poi in senso orario fino all'ultimo giocatore, ognuno **deve** giocare il proprio turno, **composto dalle seguenti tre azioni:**

- Scegliere le sagome
- Muovere il proprio fotografo
- Scattare una foto

#### A

### SCEGLIERE LE SAGOME

Scegliere una 🦋 e metterla **immediatamente** davanti a sé.

Poi, scegliere una 📷 e metterla **immediatamente** davanti a sé.

#### IMPORTANTE

Toccare una 📷 equivale a sceglierla. Non è possibile cambiare tale scelta.

#### NOTA

Gran parte di ciò che rende *Redwood* interessante da giocare consiste nell'utilizzare la propria capacità di **stimare** le distanze in base ai componenti su entrambi i supporti, posati sul tavolo e sul tabellone.

**Dovete** scegliere le vostre 🦋...  
 ...tra quelle disponibili su entrambi i supporti...  
 ...e/o tra quelle presenti davanti ad uno o due degli **altri** giocatori. Ogni giocatore a cui viene presa 🦋 riceve **1 🍄 dalla riserva generale** per ogni 🦋 presa.

**Non** potete scegliere le 🦋 che si trovano davanti a voi dal round precedente.

#### NOTA

Tutte le 🦋 di fronte a voi all'inizio del vostro turno, sono vostre dal round precedente. È possibile che ce ne siano meno di due: Non ne avete nessuna nel vostro primo turno e, nei turni successivi, gli altri giocatori potrebbero averle prese dal vostro turno precedente.

Adesso che avete scelto 🦋 e 📷, le userete in questo round, rimettendo le rimanenti 🦋 e 📷 del round precedente (se ci sono) sul supporto.



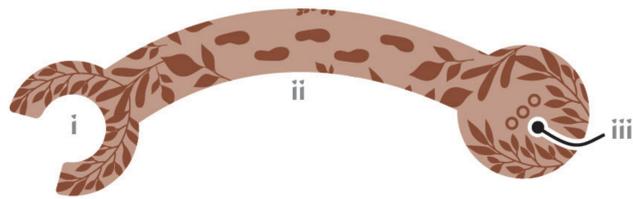
**SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

**GIOCARE IL PROPRIO TURNO**

**B MUOVERE IL PROPRIO FOTOGRAFO**

Per muovere il  che vi rappresenta sul tabellone, dovete utilizzare la  che avete appena scelto. È composta da tre parti:

- i** Due rami che consentono alla  di agganciarsi alla base del .
- ii** Una lunga parte centrale che rappresenta il percorso che farete.
- iii** Una parte rotonda, con il “numero” di identificazione della , che indica la fine del percorso.

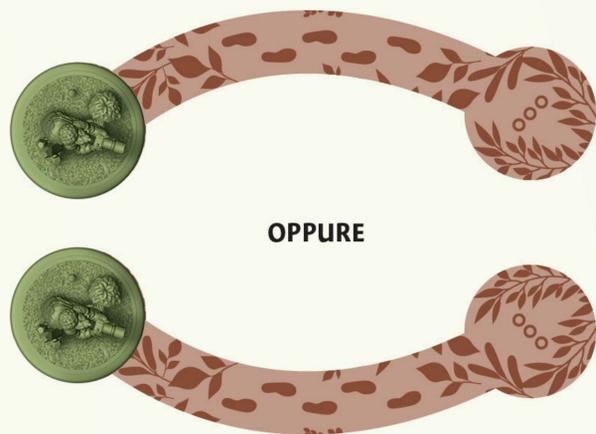


Per muovervi sul tabellone, seguite i seguenti passi:

- a.** Agganciare
- b.** Controllare il percorso
- c.** Muovere

**a Agganciare**

Agganciate la vostra  al vostro  che si trova sul tabellone. Potete scegliere il lato della  e potete cambiare idea.



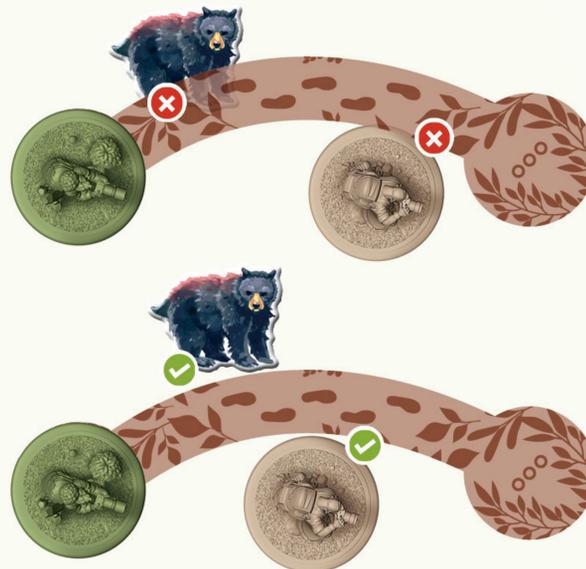
**CONSIGLIO**

Sfruttate il disco di neoprene applicato alla base del : **Esercitate una leggera pressione** sul  mentre agganciate e orientate la , così da non spostare il  accidentalmente sul tabellone.

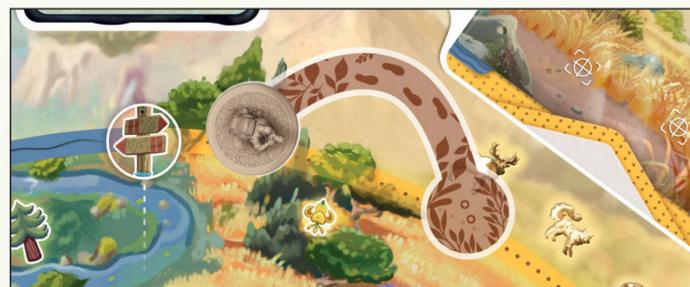
**b Controllare il Percorso**

Tenete fermo il  e ruotate la  per stabilire il vostro punto di arrivo. La posizione della  è valida se tutto ciò che segue è rispettato:

-  Non copre un  o un altro  (interamente o in parte).



-  Il cerchio all'estremità deve coprire **almeno** l'area di gioco circolare all'interno dello spesso confine. Tuttavia, il percorso (parte centrale) della  può deviare dal tabellone.



**c Muovere**

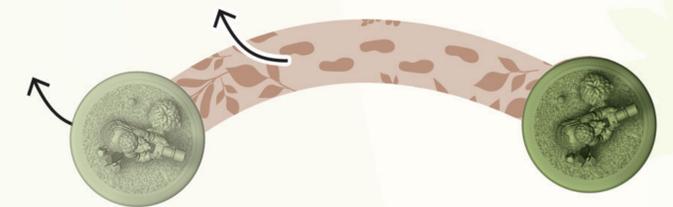
**BLOCCATI?**

Nel caso **estremamente raro** in cui il vostro  non possa muovere perché bloccato da un altro  e/o , questo rimane dove si trova. Non muovete; saltate alla prossima azione

Posizionate con precisione il secondo  (che avete sulla vostra plancia Riserva Personale) sul cerchio all'estremità della vostra .



Con una mano, tenete il secondo  in posizione **senza premere** e, con l'altra mano, rimuovete il primo  e la , e rimetteteli nella vostra scorta personale. Il vostro movimento è terminato!



**MALDESTRI?**

Ogni volta che si manipola qualcosa sul tabellone, bisogna fare attenzione a non spostare inavvertitamente  e . Se ciò dovesse accadere, rimettete i componenti spostati al loro posto nel modo più preciso possibile.

**PRECISIONE**

In *Redwood*, un millimetro a volte fa la differenza, quindi è importante non approssimare il movimento.

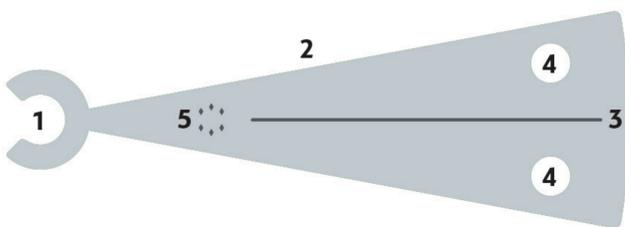
**SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

**GIOCARE IL PROPRIO TURNO**

**C**

Per scattare una foto, dovete utilizzare la  che avete scelto. È composta da cinque parti:

- 1 Due rami che consentono alla  di agganciarsi alla base del .
- 2 Un triangolo con un bordo arrotondato, che rappresenta l'angolo di campo del vostro obiettivo.
- 3 Una linea che indica in quale direzione verrà scatta la foto.
- 4 Due piccoli fori, alla stessa distanza dalla linea, utilizzati dalle carte Obiettivo di valore 1 (vedere pagina 12).
- 5 Il "numero" di identificazione della .



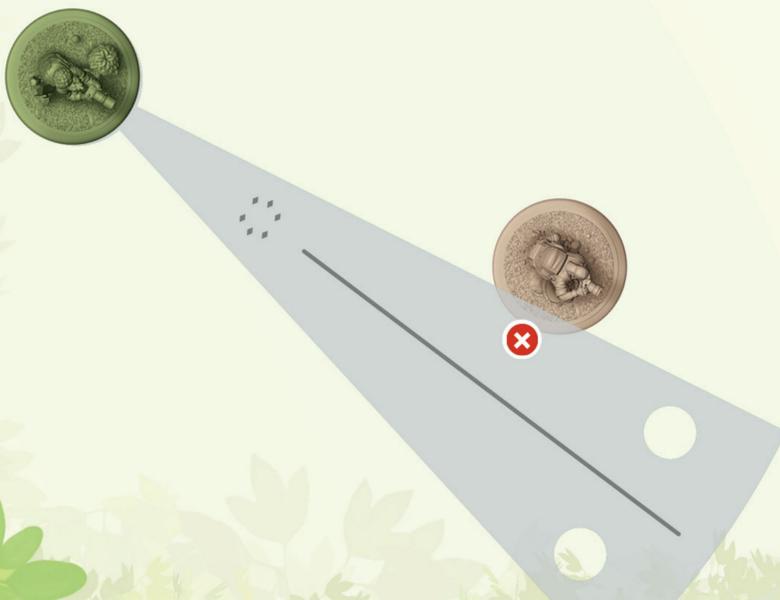
Per scattare la foto, seguite i seguenti passi:

- a. Scegliete il vostro orientamento
- b. Stabilite lo sfondo
- c. Posizionate la carta Panorama
- d. Cogliete l'attimo
- e. Verificate i vincoli delle carte Obiettivo
- f. Muovete gli animali

**a Scegliere il vostro orientamento**

Agganciate la vostra  al vostro  che si trova sul tabellone. Ruotatela come preferite, in modo che copra **completamente** i soggetti che volete far apparire nella foto: un fiore , una sequoia  (entrambi stampati direttamente sul tabellone), e/o un .

La  non può sovrapporsi ad un altro , né interamente né parzialmente. Può, comunque, uscire fuori dell'area di gioco.



**SCATTARE UNA FOTO**

**b Stabilire lo sfondo**

Tracciate una linea che continui quella della  fino a raggiungere un arco colorato sul bordo dell'area di gioco. Il colore del bioma in quel punto indica il colore della  che farà da sfondo alla foto. Prendete la carta di quel colore.

Inoltre, se il  era in cima alla  che avete appena preso, lasciate lì il  e prendete un  dalla scorta generale (a meno che non ne abbiate già due sulla vostra .

Se un mazzo di  finisce, non potete più orientare la linea della vostra  verso il bordo esterno di quel bioma.

Ci sono caselle  in mezzo ad ogni coppia di biomi, tra gli archi colorati lungo il bordo esterno. Se la linea della vostra  punta ad una casella , scegliete **una**  da uno dei due biomi adiacenti.



**LA CORDA**

Se non è del tutto chiaro dove punta la linea della vostra , usate la corda per scoprirlo: Tenetela direttamente sopra la linea, allineatela ad essa ed allungatela fino al bordo dell'area di gioco. Guardate a volo d'uccello, guardando direttamente in basso, per vedere dove interseca il bordo circolare dell'area di gioco. Dopo aver verificato l'esatto orientamento in questa maniera, è possibile orientare nuovamente la .

**BLOCCATI?**

Nel caso **estremamente raro** in cui non potete scattare una foto, perché la posizione dell'altro  non consente di posizionare la , terminate immediatamente il vostro turno.

**c Posizionare la carta Panorama**

Tenete le vostre  in una fila nella vostra riserva personale.

Mettete la vostra prima  al centro.

D'ora in poi, ogni nuova  deve essere messa all'estremità sinistra o destra della fila; non può essere inserita tra le carte esistenti. Una volta posata una carta, non è possibile cambiarne la posizione.



**NOTA**

Se necessario, è possibile far scorrere l'intera fila verso sinistra o verso destra per fare spazio alla nuova carta sulla plancia riserva personale; non riordinate le carte.

Se dovete prendere un , posizionalo sulla porzione di cielo della carta appena piazzata, facendo attenzione a **non coprire** un'icona . Un  può consentirvi di ottenere punti ; vedere pagina 8.

Si ottengono punti  alla fine della partita se il bordo della carta appena piazzata corrisponde perfettamente alla carta adiacente (vedere pagina 8).



Scoprite **il puma** nell'espansione Redwood: Into the Wild.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### GIOCARE IL PROPRIO TURNO

#### SCATTARE UNA FOTO

##### d Cogliere l'attimo

Dalla riserva generale, prendete 🐾, 🌿 e/o 🌳 corrispondenti ai soggetti che avete coperto **completamente** al Punto **a**, e metteteli su gli spazi vuoti della vostra nuova 📷.



##### IMPORTANTE

Lasciate **tutti** i 🐾 sul tabellone!

Ogni icona 📷 sulla 📷 è una casella che può ospitare un 🐾, 🌿 o 🌳. Non è possibile posizionare più segnalini di quante siano le 📷 sulla 📷. **Vengono fotografati solo i segnalini posizionati.**

Dopo aver scelto i segnalini, rimettete nella scorta generale quelli per i quali non avete 📷 sulla nuova 📷.

Coprite ogni 📷 che potete, perché ogni 📷 non coperta **vi farà perdere 1 🍪** alla fine della partita.



**Esempio:** Sei riuscito ad ottenere 3 segnalini. Purtroppo, la tua fotografia può contenere solo 2 segnalini. Devi restituire 1 di essi alla sua scorta. Scegli di scattare quello giallo 🌿.

Potete mettere i segnalini solo sulla **nuova** 📷; non potete metterli su una 📷 di un round precedente.

##### NOTA

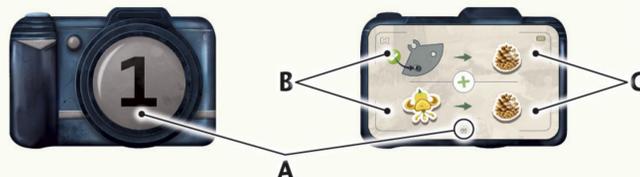
I 🍪 forniti dai 🐾 hanno un solo verso. Quando li posizionate, potete scegliere se, nelle vostre foto, sono visibili, in base al lato che avete rivolto verso l'alto!

##### e Verificare i vincoli delle carte Obiettivo

Ora che avete scattato la foto, potete guadagnare 🍪 **per ogni carta Obiettivo rivelata** di cui avete rispettato il vincolo.

Ogni carta Obiettivo indica quanto segue:

- A** Il valore numerico della carta, che indica all'inizio di quale round dovrà essere rivelata.
- B** I vincoli che dovete rispettare per ottenere 🍪.
- C** Il numero di 🍪 guadagnati per ogni vincolo rispettato.



Per essere sicuri di non perdere nessuna carta Obiettivo rivelata, controllatele sempre in senso orario, a partire dalla 1.

È possibile ottenere la ricompensa di ogni carta Obiettivo solo una volta per turno.

Prendete i 🍪 guadagnati (dalle carte Obiettivo di cui avete rispettato i vincoli) dalla riserva generale e metteteli sulla vostra plancia Riserva Personale.

Controllate le descrizioni dettagliate delle carte Obiettivo a pagina 12.

##### f Muovere gli animali

Ogni 🐾 ha due biomi preferiti dei cinque biomi presenti sul tabellone (ogni bioma corrisponde ad un colore della 📷).

**Muovi tutti gli 🐾 che hai appena fotografato.**

##### PROMEMORIA

Un 🐾 conta come fotografato quando si è riusciti a posizionare un 🐾 che lo rappresenta sulla propria 📷.

A tal fine, eseguire i seguenti passaggi:

1. Recuperate la 📷 utilizzata e rimettetela sulla vostra plancia riserva.
2. Uno alla volta, nell'ordine che preferite, spostate ogni 🐾 per il quale siete riusciti a piazzare un segnalino corrispondente sulla nuova 📷: Inserirlo in un'altro foro esagonale del tabellone, in uno dei suoi due **biomi preferiti** (vedi sotto; c'è anche un promemoria sul tabellone della Riserva Generale degli animali), orientato come preferite. Non si può toccare nessun 🐾 durante questa operazione.

Se non ci sono altri fori esagonali in uno dei biomi preferiti da 🐾 (perché sono tutti occupati da altri 🐾 e/o bloccati da 🐾) allora si può scegliere qualsiasi altro foro disponibile sul tabellone.

Nel raro caso in cui non ci siano più 🐾 nella riserva generale, corrispondenti a 🐾, rimettete i 🐾 nella scatola; nessuno potrà più fotografare questo animale per il resto della partita.

#### BIOMI PREFERITI DAGLI ANIMALI



Un bioma è uno dei cinque settori del tabellone, ciascuno corrispondente a un tipo di 📷. Ogni bioma ha un colore dominante e un tipo di scenario.

Per chiarire se un 🐾 si trova in un determinato bioma, allungare la corda sulla linea tratteggiata tra il lago e la casella 🍪 ai margini del bioma che si sta controllando. Guardare direttamente

dall'alto. Un 🐾 che si trova a cavallo di due biomi è considerato in entrambi i biomi.

Il lago al centro del tabellone è un'area neutrale: un 🐾 completamente nel lago non è considerato in nessuno dei cinque biomi.



#### LE AZIONI DEL VOSTRO TURNO SONO COMPLETATE!

Conservate le 📷 appena utilizzate sulla propria plancia Riserva Personale. Ora comincia il turno del giocatore successivo, in senso orario.

Il round termina quando l'ultimo giocatore ha completato il proprio turno. Se questo non era il quinto round iniziate un nuovo round. Se tutti e 5 i round sono stati completati, il gioco termina ed è il momento di assegnare il punteggio finale.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine del quinto round. Iniziate il conteggio finale e registrate i risultati, per ogni categoria, sul foglio segnapunti.

### SERIE DI ANIMALI

Contate il numero di animali **differenti** che avete su un'intera riga di , e ottenete relativi , come segue (contate solo un set!):

1 	→	0 
2 tipi differenti di 	→	1 
3 tipi differenti di 	→	3 
4 tipi differenti di 	→	6 
5 tipi differenti di 	→	10 
6 tipi differenti di 	→	15 
7 tipi differenti di 	→	21 

### PANORAMA

Il vostro panorama () è costituito dal **maggior numero** di carte adiacenti **che si armonizzano perfettamente** (per colore e disegno).

Contate il numero di carte contigue collegate armoniosamente nella vostra fila di carte:

-  1 connessione corretta = 3 
-  2 connessioni corrette = 6 
-  3 connessioni corrette = 10 
-  4 connessioni corrette = 15 



**Esempio:** A sinistra, 3 carte sono armonicamente contigue; a destra, 2 carte sono armonicamente contigue. Solo quelle di sinistra (maggior numero) contano come , che vale 6 .

### GETTONI ARMONIA

Ogni  vale 1 . Naturalmente,  vale 3 .

### SEGNALINI SOLE

Contate i  sulle vostre .

-  0  = 0 
-  1  = 4 
-  2  = -2 

### SEGNALINI FIORE

Contate i  sulle vostre : Ognuno vale 1 .



Non utilizzate questa casella del foglio segnapunti per segnare i  (è per la modalità Gioco Esperto).

### PEDINE ANIMALI

Ogni  vale tanti  quante sono le sue specie. Sommate tutti i  di tutti gli animali fotografati.



### CASELLE

Perdete 1 punto  per ogni casella  non occupata sulle vostre .



Non utilizzate questa casella del foglio segnapunti (è per la modalità Gioco Esperto).



Vince la partita il giocatore con il punteggio più alto. In caso di parità, tra i giocatori in parità vince...

-  ...chi ha più animali nelle foto...
-  ...in caso di ulteriore parità, il giocatore con il  più largo...
-  ...in caso di ulteriore parità, il giocatore con il maggior numero di .

Se, a questo punto, il risultato è ancora in parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.

### SEGNALINI SEQUOIA

Contate le  sulle vostre : Ognuna vale 2 .

## MODALITÀ: **GIOCO A SQUADRE** 4 GIOCATORI

Si applicano le regole del *Gioco Base*, ad eccezione delle modifiche e delle aggiunte descritte di seguito.

Nel *Gioco a Squadre*, 4 giocatori si affrontano in 2 squadre da 2 giocatori ciascuna.

In una partita a 4 giocatori, consigliamo vivamente di utilizzare questa modalità per mantenere una durata ragionevole della partita.

Il *Gioco a Squadre* è pienamente compatibile con il *Gioco Esperto* (vedere pagina 10).

### PREPARAZIONE

I compagni di squadra devono **sedersi uno di fronte all'altro**; in altre parole, le squadre si alternano intorno al tavolo. A partire dalla squadra che gioca per seconda, ogni giocatore sceglie la posizione di partenza per la propria miniatura.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Entrambi i giocatori di una squadra giocano il loro turno **contemporaneamente**. Possono discutere di tutto ciò che desiderano.

#### GIOCARE IL PROPRIO TURNO

Iniziando dalla prima squadra e procedendo in senso orario, ogni squadra deve eseguire consecutivamente le tre azioni descritte nel regolamento del *Gioco Base*. I compagni della squadra attiva devono svolgere il proprio turno contemporaneamente.

#### A SCEGLIERE LE SAGOME

Voi ed il vostro compagno di squadra scegliete **contemporaneamente** le vostre 🦋🦋.

Se si sceglie una 🦋🦋 di fronte a un compagno di squadra, **egli non riceve** il 🍯.

#### B MUOVERE IL PROPRIO FOTOGRAFO

Voi ed il vostro compagno di squadra utilizzate **contemporaneamente** la vostra 🦋.

Attendete che entrambi abbiate scelto la posizione finale della vostra 🦋 prima di scattare le foto.

#### IMPORTANTE

La vostra 🦋 e quella del vostro compagno di squadra non possono sovrapporsi!

Senza interferire l'uno con l'altro, ognuno di voi muove il proprio 🦋.

#### C SCATTARE UNA FOTO

Voi ed il vostro compagno di squadra utilizzate **contemporaneamente** la propria 🦋.

Aspettate che entrambi abbiate scelto la posizione finale della vostra 🦋 prima di continuare questa azione.

#### IMPORTANTE

La vostra 🦋 e quella del vostro compagno di squadra non possono sovrapporsi!

#### e Verificare i vincoli delle carte Obiettivo

Voi e il vostro compagno di squadra guadagnate, **ciascuno**, 🍯 per ogni carta Obiettivo rivelata di cui avete rispettato, da soli, il vincolo.

### FINE DEL GIOCO

Sommate i vostri 🍯 ed i 🍯 del compagno di squadra per determinare il punteggio della squadra.



# MODALITÀ: GIOCO ESPERTO

Si applicano le regole del *Gioco Base*, ad eccezione delle modifiche e delle aggiunte descritte di seguito.  
Il *Gioco Esperto* è pienamente compatibile con tutte le modalità di gioco.

## PREPARAZIONE

La preparazione è la stessa del *Gioco Base*, ad eccezione delle : Utilizzate il lato per il *Gioco Esperto* (un triangolo **nero** in basso, sulla carta).

## GIOCARE IL PROPRIO TURNO

### C SCATTARE UNA FOTO

#### d *Cogliere l'attimo*

L'icona  sulla  indica un vincolo specifico. Se non si rispetta questo vincolo, non è possibile mettere un segnalino su questa casella.

Ogni tipo di  ha il suo vincolo particolare:

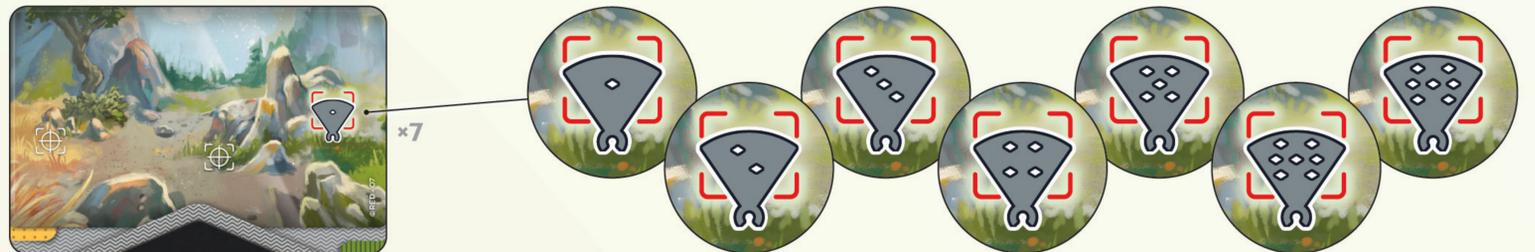
#### CARTA PANORAMA VERDE

Potete mettere un segnalino su  solo se è un .



#### CARTA PANORAMA GRIGIA

Potete mettere un segnalino su  solo se avete utilizzato la  indicata nell'icona.



#### CARTA PANORAMA BLU

Potete mettere un segnalino su  solo se è un  dello stesso tipo indicato nell'icona.



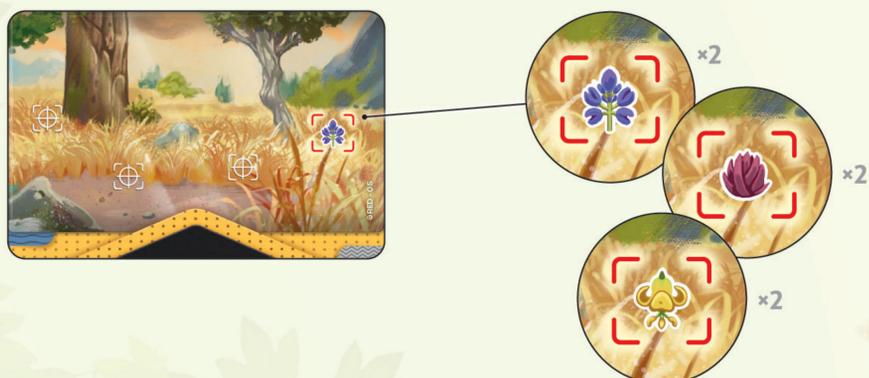
#### CARTA PANORAMA ROSSA

Potete mettere un segnalino su  solo se tutte le altre  sono già occupate da altri segnalini.



#### CARTA PANORAMA GIALLA

Potete mettere un segnalino su  solo se è un  dello stesso tipo indicato nell'icona.



## FINE DEL GIOCO

### SERIE DI SEGNALINI FIORE

Ora, **solo** le serie di esattamente **3 diversi**  valgono **7** . Ogni  può essere utilizzato in una sola serie e ogni  che non fa parte di una serie non fa guadagnare .

 /   
Utilizzare solo questa casella del segnapunti per segnare i .

### OCCASIONI SPRECATE

Perdete **1**  per ogni  non occupata sulle vostre .

Perdete **3**  per ogni  non occupata sulle vostre .

 /  Utilizzare solo questa casella del segnapunti.





# DESCRIZIONE DELLE CARTE *OBIETTIVO*



## CARTA *OBIETTIVO* 01.01.01

+1 🌰 se scatti una foto perfetta (vedi in basso a destra).  
+1 🌰 se fotografi un 🌻.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.03.09

+2 🌰 se fotografi un 🐾 che hai già fotografato.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.05.17

+3 🌰 se il tuo 🐾 copre l'intera larghezza del bordo del cerchio che definisce l'area di gioco.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.01.02

+1 🌰 se scatti una foto perfetta (vedi in basso a destra).  
+1 🌰 se fotografi un 🌲.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.03.10

+2 🌰 se fotografi un panorama 🌄 che hai già fotografato.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.05.18

+3 🌰 se non fotografi un 🐾.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.01.03

+1 🌰 se scatti una foto perfetta (vedi in basso a destra).  
+2 🌰 se il tuo 🐾 copre anche parzialmente un foro esagonale.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.03.11

+1 🌰 se rimangono visibili almeno 1 🎯 o 🎯 nella tua nuova foto.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.05.19

+3 🌰 se non fotografi un 🐾.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.01.04

+1 🌰 se scatti una foto perfetta (vedi in basso a destra).  
+2 🌰 se il tuo 🐾 copre anche parzialmente il lago centrale.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.03.12

+3 🌰 se rimangono visibili almeno 2 🎯 e/o 🎯 nella tua nuova foto.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.05.20

+3 🌰 se un 🐾 è parzialmente coperto dalla tua 📷.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.02.05

+1 🌰 se hai mosso utilizzando la 🎮 numero 2 o 3.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.04.13

+2 🌰 se la tua 📷 è orientata verso il lago, ma completamente al di fuori di esso.



### LA FOTO PERFETTA

Si ottiene una foto perfetta quando parte di uno dei soggetti della foto (🌲, 🌲 o 🐾) può essere vista attraverso un foro della propria 📷. Si può ottenere l'obiettivo Scatto Perfetto solo **una volta per turno** (avere due fori simmetrici evita di dover girare la 📷).



## CARTA *OBIETTIVO* 01.02.06

+1 🌰 se hai mosso utilizzando la 🎮 numero 5 o 6.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.04.14

+2 🌰 se la tua 📷 è orientata verso una casella 🏠, ma completamente al di fuori di essa.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.02.07

+1 🌰 se la 📷 della foto proviene da uno dei due biomi opposti a quello in cui si trova attualmente il 🌻.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.04.15

+2 🌰 se la tua 📷 è orientata verso un 🐾.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.02.08

+1 🌰 se il tuo 🐾 si trova anche parzialmente nel bioma in cui si trova attualmente il 🌻.



## CARTA *OBIETTIVO* 01.04.16

+2 🌰 se la tua 📷 è orientata verso un 🐾, ma completamente al di fuori di esso.



Una parte del 🌲 è visibile attraverso entrambi i fori della 📷. Tuttavia, si ottiene l'obiettivo Scatto Perfetto una sola volta. Si guadagna 1 🌰.