



1-4



45'



10+

Christophe Raimbault

Edu Valls



REDWOOD

Big Box espansione esclusiva

AUTORE
Christophe RAIMBAULT

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

**SIT
DOWN!**

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[SitDownGames](#)

[Sitdown.jeux](#)

[SitDownGames](#)

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.

LA MINIATURA SEQUOIA

CONTENUTO

- 1 miniatura Sequoia,
- 1 tessera Sequoia.

ASSEMBLAGGIO

Infilate la miniatura nella tessera.



PREPARAZIONE

Poco prima di mettere in gioco il all'inizio della partita, il primo giocatore inserisce la sequoia in un foro disponibile sul tabellone.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

MUOVERE IL PROPRIO FOTOGRAFO

Mentre si posiziona il , la non può passare su **nessuna parte** della miniatura Sequoia.

SCATTARE UNA FOTO

Mentre scattate la foto, la vostra non può passare su nessuna parte della miniatura della Sequoia, ma solo sulla tessera utilizzata come base (la base non fa parte della miniatura).

Sulla tessera sono raffigurate delle pigne. Ogni pigna che la vostra copre interamente vi fa guadagnare immediatamente 1 .



Dopo aver convalidato la posizione della vostra , ricevete immediatamente 2 dalla riserva generale.

CARTE VINCOLO

CONTENUTO

11 carte Vincolo.

PREPARAZIONE

Prima di iniziare il gioco, scegliete tutti insieme **un** vincolo; a seconda di quale si sceglie, potrebbero essere richieste 1 o 2 carte, e il retro potrebbe anche indicare:

che la **modalità a Squadre non è consigliata**, o addirittura che non funzionerà affatto in tale modalità.



che, con questo vincolo, è necessaria una carta Obiettivo. Posizionate quella carta Obiettivo a faccia in su (quindi ora ci sono 2 carte Obiettivo visibili all'inizio della partita!) nella sua posizione sul tabellone, quindi pescate le altre carte Obiettivo a caso, a faccia in giù come al solito (tranne la prima).



ALLA FINE DELLA PARTITA

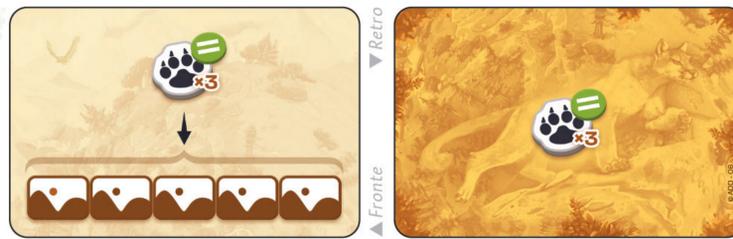
Solo i giocatori che hanno rispettato il vincolo partecipano al punteggio finale. Se nessuno lo ha rispettato, nessuno vince.

Se si gioca a squadre ed un compagno non rispetta il vincolo, la squadra fallisce e non può vincere. Se nessuna squadra lo ha rispettato, nessuno vince.

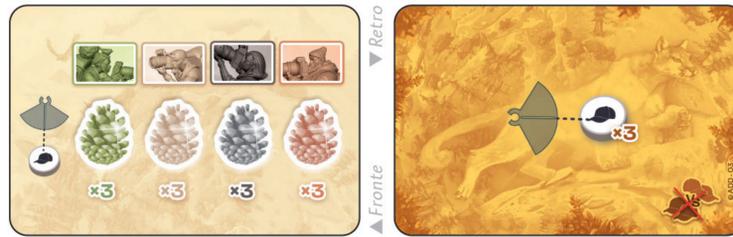
LE CARTE VINCOLO



Vincolo: Avere almeno 3 alberi sul vostro campo alla fine della partita.



Vincolo: Avere almeno 3 impronte identici sul vostro campo alla fine della partita.



Richiede almeno 3 giocatori.

Vincolo: Avere 3 pigne su questa carta in base alla propria fotografia. Ogni volta che fotografate un animale dell'avversario che si trova sulla linea della vostra riserva, posizionate 1 pigna dalla riserva generale sulla carta, sulla pigna del vostro colore (massimo 3 pigne impilate). Non contate queste pigne nel calcolo del vostro punteggio finale.



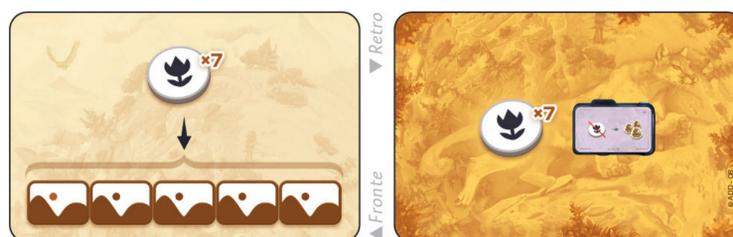
Richiede almeno 3 giocatori. Non funziona in modalità a Squadre.

Vincolo: Il giocatore con il minor numero di pigne nella propria riserva personale non partecipa al punteggio finale.



Deve essere giocata con il coyote, la puzzola e il tamia striato dell'espansione Into the Wild.

Vincolo: Avere almeno 1 coyote, 1 puzzola e 1 tamia striato sul proprio campo alla fine della partita.



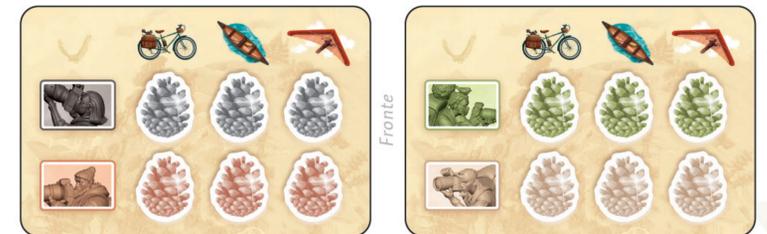
Richiede la carta Obiettivo 01.05.18 del gioco base.

Vincolo: Avere almeno 7 fiori sul proprio campo alla fine della partita.



Richiede la carta Obiettivo 01.03.10 del gioco base.

Vincolo: Non avere due impronte identici sul proprio campo alla fine della partita.



Deve essere giocata con il modulo Mezzi di Trasporto dell'espansione Into the Wild.

Vincolo: Avere 3 pigne su questa carta in base alla vostra fotografia; 1 pigna per ogni mezzo di trasporto. La prima volta che utilizzate un nuovo mezzo di trasporto (nell'ordine che preferite), mettete 1 pigna dalla riserva generale sulla carta, sulla pigna del vostro colore. Non contate queste pigne nel calcolo del punteggio finale.



Vincolo: Avere 2 pigne su questa carta in base alla propria fotografia; 1 pigna per posizione del proprio lago. Ogni volta che posizionate il vostro lago sul confine dell'area di gioco o posizionate il vostro lago sul lago per scattare la fotografia, mettete 1 pigna dalla riserva generale sulla pigna del vostro colore. Non contate queste pigne nel calcolo del punteggio finale.