



■ *Christophe Rimbault*
■ *Edu Valls*

[REDWOOD] INTO THE WILD

Into the Wild introduce nuove sfide nell'universo di Redwood. Allacciate le vostre scarpe da trekking e tornate a vedere la fauna e la flora selvatica. Con un po' di fortuna, potreste anche fotografare un puma...



COME USARE QUESTA ESPANSIONE

Into the Wild vi offre vari modi per rendere più vivaci le vostre partite a *Redwood*.

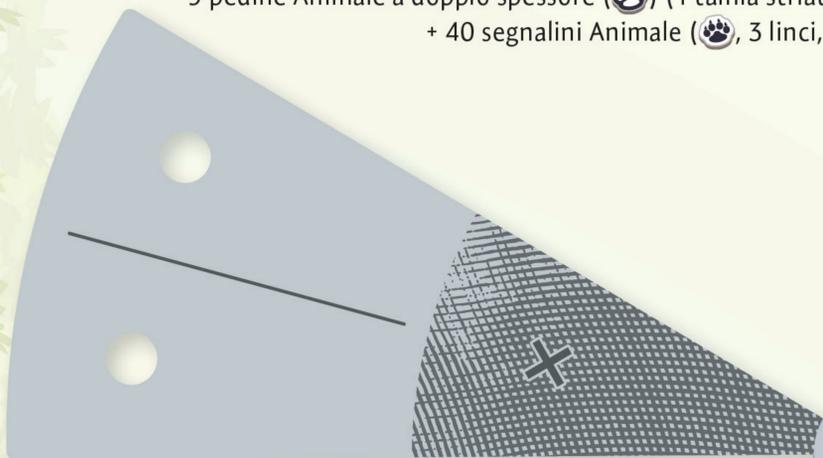
Le seguenti regole sono suddivise in moduli. Siete liberi di usare quelli che preferite e combinarli come meglio credete; tuttavia, suggeriamo ai nuovi giocatori di non aggiungerne più di due alla volta.

Ogni modulo specifica i componenti necessari e le regole per essere utilizzati.

CONTENUTO



9 pedine Animale a doppio spessore (🐾) (1 tarmia striato, 1 puzzola, 3 lontre, 1 istrice, 1 coyote, 1 linca, 1 cervo)
+ 40 segnalini Animale (🐾, 3 linci, 7 lontre e 6 ciascuno degli altri tipi)



1 sagoma Scatto (📸)



4 sagome Movimento (👉)



1 plancia Riserva Generale che sostituisce la corrispondente del gioco base



28 bustine protettive

1 regolamento che avete in mano



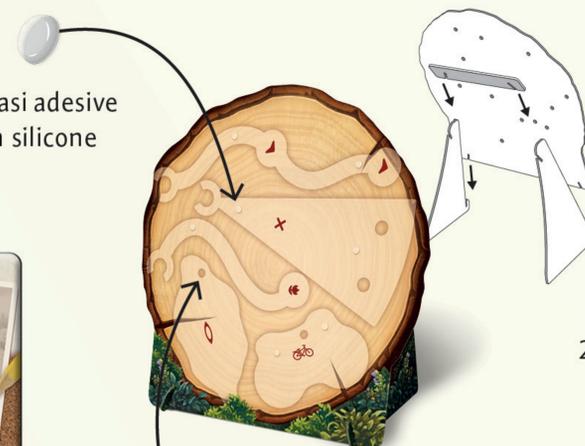
5 carte Obiettivo



1 blocco segnapunti



8 tessere Fotografo



8 basi adesive in silicone

1 supporto per le sagome



20 gettoni Armonia (🌰)



11 carte Panorama (🖼️, fronte [triangolo bianco]: modalità *Gioco Base*; retro: modalità *Gioco Esperto*)



5 carte Alba a doppia faccia



12 cilindri



1 pedina Campo a doppio spessore



7 carte Specie



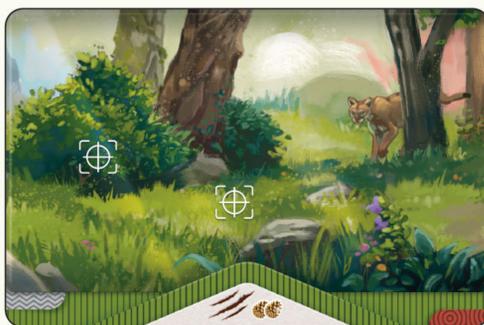
4 gettoni Campo

| | | |
|--|-----------------------|---|
| Modulo 1 | Puma | 2 |
| Modulo 2 | Animali Selvatici | 2 |
| Modulo 3 | Abilità del Fotografo | 3 |
| Modulo 4 | Mezzi di Trasporto | 4 |
| Modulo 5 | Campo | 5 |
| Modulo 6 | Percorso Panoramico | 5 |
| Modulo 7 | Obiettivo Zoom | 5 |
| Un nuovo scenario per il <i>Gioco in Solitario</i> | | 6 |
| Cinque nuove carte Obiettivo | | 6 |

Rimanete vigili, perché la discrezione del puma è leggendaria. Potrebbe apparire in qualsiasi momento, dove meno ve lo aspettate...

CONTENUTI DA UTILIZZARE

Le 5 nuove  raffiguranti un puma sullo sfondo (uno per tipo di .



PREPARAZIONE

Aggiungete ogni  Puma alla pila  corrispondente. Assicuratevi di utilizzare lo stesso lato delle altre carte: base o esperto.

Mescolate ogni pila separatamente, quindi disponetele sul tabellone, come di consueto. Nessuna  Puma può trovarsi in cima alle pile  all'inizio della partita. Se ciò dovesse accadere, rimescolate le pile che hanno il Puma in cima.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Quando una  Puma viene rivelata in cima a una pila, controllate immediatamente se il puma è visibile in cima a un'altra pila. In caso affermativo, mettete quella più vecchia sotto la sua pila. Se è l'ultima carta della sua pila (quindi non c'è nulla da mettere), scartatela nella scatola.

Quando fotografate un puma, **nessun altro**  può essere fotografato contemporaneamente; solo  e il  possono essere presenti nella foto.

NOTA

Non c'è nessun  Puma! La raffigurazione del puma sulle carte funge da  Puma.

FINE DEL GIOCO

Durante il punteggio finale:

 I puma contano come una specie animale diversa per i  assegnati per la diversità. Ciò significa che potreste aver fotografato 8  diversi e quindi ottenere **28** .

 Ogni  Puma fa guadagnare **2** .



Numerose specie popolano la regione. Dato il loro particolare stile di vita, fotografarle può risultare particolarmente difficile.

CONTENUTI DA UTILIZZARE

- 40
- 9
- 7 carte Specie.

PREPARAZIONE

Ognuno di questi sostituisce sempre lo stesso del gioco base:

- Il **tamia striato** sostituisce lo **scoiattolo**.
- La **puzzola** sostituisce il **procione**.
- La **lontra** sostituisce il **castoro**.
- L'**istrice** sostituisce la **martora**.
- Il **coyote** sostituisce il **lupo**.
- La **lince** sostituisce l'**orso**.
- Il **cervo** sostituisce l'**alce**.

NOTA

- Gli animali abbinati di cui sopra abitano sempre nello stesso bioma (tranne la lontra, vedi sotto).
- Indipendentemente dal numero di nuovi animali scelti, sul tabellone ci saranno sempre 7 diversi tipi di animale, ognuno rappresentato da 1 , tranne la lontra, per la quale sono necessari 3 .

Scegliete uno o più animali di questo modulo da utilizzare nel gioco. Posizionate i loro sul tabellone e, nelle vicinanze, le carte Specie e i .

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Potete fotografare i nuovi , ma solo alle condizioni imposte dai loro **tratti caratteriali**.

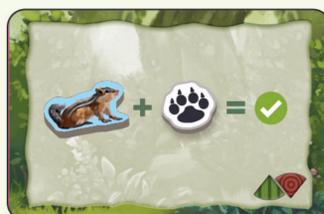
TRATTI CARATTERIALI DEGLI ANIMALI

PROMEMORIA

Per essere considerato fotografato, un oggetto deve essere posizionato sulle vostre .

Oltre ai tratti caratteriali, le carte Specie indicano i loro biomi preferiti.

A IL TAMIA STRIATO È SOCIEVOLE



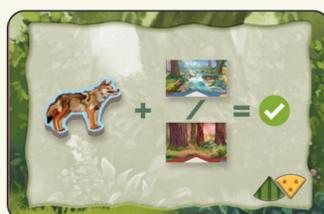
Potete fotografare il tamia striato solo se, contemporaneamente, fotografate un altro .

D LA PUZZOLA È PUZZOLENTE



Potete usare solamente le da 5, 6, 7 o l'Obiettivo Zoom per fotografare la puzzola.

B IL COYOTE È ASTUTO



Potete fotografare il coyote solo se lo sfondo () è un fiume (blu) o una foresta (marrone).

E L'ISTRICE È AFFAMATO



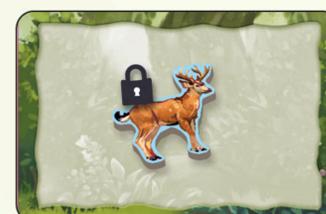
Potete fotografare l'istrice solo se, contemporaneamente, fotografate un fiore.

C LA LINCE È RARA



Non ci sono condizioni speciali per fotografare la lince, ma ci sono solo 3 Linci disponibili nella riserva generale.

F IL CERVO È CALMO



Il Cervo non si sposta mai, nemmeno dopo essere stato fotografato.

Eccezioni:

- Gioco competitivo a 2 giocatori: solo 2 Linci .
- Modalità a Squadre: solo 2 Linci .
- Modalità in Solitario: solo 2 Linci .

PROMEMORIA

Non appena l'ultimo di un certo tipo viene preso dalla riserva generale, rimuovete il corrispondente dal tabellone di gioco, perché non è più possibile fotografarlo.

G LA LONTRA È GREGARIA



Non ci condizioni particolari per fotografare la lontra.

La lontra non ha un bioma preferito. Piazzate 3 Lontre su qualsiasi spazio vuoto del tabellone.

Finché ci sono almeno 3 Lontre nella riserva generale, lasciate tutti e 3 i Lontre sul tabellone. Quando rimangono solo 2 , rimuovete 1 Lontra. Quando rimane solo 1 Lontra, rimuovete un'altra Lontra.

Ogni fotografo ha le proprie capacità e il proprio ambito di competenza.

CONTENUTI DA UTILIZZARE

8 tessere Fotografo.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve, a caso, 2 tessere Fotografo e ne sceglie 1 da tenere, a faccia in su, vicino la riserva personale. Rimettete nella scatola le tessere non utilizzate.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La tessera Fotografo vi fornisce un'**abilità a uso singolo**.

Potete scegliere quando usare la tessera solo durante uno dei vostri turni. Una volta che l'avete usata, girate la tessera a faccia in giù per indicare che avete usato la vostra abilità.

LA GUIDA



Dopo aver provato la tua , ma prima di muovere, puoi scambiare la tua , ma solamente **una volta**.

Metti la  scartata sul suo supporto.

L'EDITOR FOTOGRAFICO



Invece della  di sfondo che prenderesti normalmente, prendi la  da un bioma adiacente.

IL NEGOZIATORE



Quando una carta Obiettivo viene rivelata all'inizio di un round, se non è di tuo gradimento, puoi usare questa abilità per cambiarla. La scelta deve essere fatta **prima** che inizi il turno del primo giocatore. Se scegli di cambiarla, prendi tutte le carte Obiettivo dello stesso valore dalla scatola e scegli quella che preferisci per sostituirla.

L'OPPORTUNISTA



Dopo aver provato la tua , puoi scambiare la tua , ma solamente **una volta**.

LA VEDETTA



Non prendere una ; tieni quella che hai davanti a te.

Non prendere una ; tieni quella che hai davanti a te.

In questo turno non ti muovi; tuttavia, scatti la tua foto come di consueto.

IL GRILLETTO FACILE



Quando ottieni i  per una carta Obiettivo, usa questa abilità per ottenerli una seconda volta.

IL COMPORAMENTISTA



Prima di usare la tua , muovi un  su uno spazio vuoto, rispettando i suoi biomi preferiti.

L'OSSERVATORE



Fotografi con successo un  che è solo parzialmente coperto dalla tua , ma solo se è l'unico  che fotografi in questo turno. Puoi coprire parzialmente 2 o più , ma solo uno sarà fotografato.

Per andare più velocemente lontano, utilizzate alcuni mezzi ecologici di trasporto...

CONTENUTI DA UTILIZZARE

- 1  Canoa.
- 1  Parapendio.
- 1  Bicicletta.

PREPARAZIONE

Mettete il supporto delle sagome di questa espansione sul tavolo e posizionateci sopra queste tre .

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Potete scegliere queste  come qualsiasi altra ; tuttavia, ognuna di esse viene utilizzata in modo specifico.

LA CANOA

A PREREQUISITI PER USARE QUESTA SAGOMA

All'inizio del vostro turno, il proprio  deve coprire almeno parzialmente l'illustrazione del fiume sul tabellone.



B MOVIMENTO

La  Canoa consente di spostare il proprio  ovunque, purché alla fine del movimento copra ancora almeno parzialmente il fiume.

È anche possibile mantenere la posizione attuale utilizzando questa .

NOTA

La  Canoa non si aggancia al ; è sufficiente posizionarla di fronte a voi, quindi spostare il vostro  direttamente sul tabellone senza utilizzare una .

IL PARAPENDIO

A PREREQUISITI PER USARE QUESTA SAGOMA

All'inizio del vostro turno, il proprio  deve trovarsi almeno in parte nel bioma Montagna (grigio).

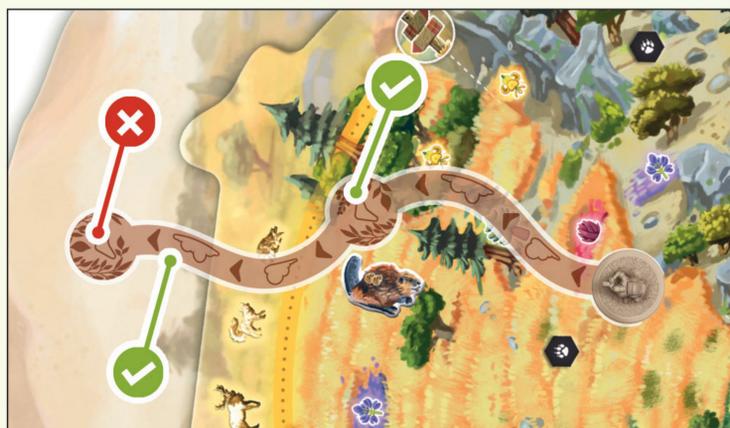
B MOVIMENTO

Il Parapendio  si usa come qualsiasi  del gioco base, ma offre due diversi "punti di atterraggio" (i due cerchi della .

Siete liberi di scegliere su quale di questi atterrare.

Anche se si sceglie di fermarsi nel primo punto di atterraggio, l'intera  deve essere posizionata sul tabellone secondo le regole (né sovrapposta a un  né a un altro .

La destinazione finale non deve necessariamente trovarsi in un bioma Montagna.



Il posizionamento della  rispetta le regole di piazzamento, anche se il secondo punto di atterraggio si estende ben oltre il confine dell'area di gioco. In questo caso, però, solo il primo punto di atterraggio è valido per il secondo .

LA BICICLETTA

A PREREQUISITI PER USARE QUESTA SAGOMA

All'inizio del vostro turno, il proprio  deve coprire almeno parzialmente una .

B MOVIMENTO

La  Bicicletta consente di spostare il proprio  in un'altra  a scelta. Deve coprire **interamente** la  di destinazione.

NOTA

La  Bicicletta non si aggancia al ; è sufficiente posizionarla di fronte a voi, quindi spostare il vostro  direttamente sul tabellone senza utilizzare una .



5

CAMPO

Non c'è niente di meglio che tornare al campo per recuperare le forze.

CONTENUTI DA UTILIZZARE

- 1 pedina Campo.
- 4 gettoni Campo.

PREPARAZIONE

Prima di scegliere la  dalla quale entrare in gioco all'inizio della partita, il primo giocatore piazza la pedina Campo in un foro esagonale vuoto del tabellone.

Ogni giocatore riceve un gettone Campo che posiziona sulla propria Riserva Personale, con il lato Attivo rivolto verso l'alto (vedi illustrazioni).



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una volta durante la partita, all'inizio del vostro turno, se la pedina Campo non è occupata, potete capovolgere il vostro gettone Campo sul lato Inattivo (vedi a destra) per muovere immediatamente il vostro  sulla pedina Campo, senza lasciarlo estendere oltre la pedina Campo. Questa è una mossa aggiuntiva "libera".



Poi, giocate il vostro turno come al solito: Scegliete  e , muovete, ecc.

MODALITÀ A SQUADRE

Durante il vostro turno, solo uno dei due compagni di squadra può utilizzare il proprio gettone Campo

6

PERCORSO PANORAMICO

Questo piccolo sentiero fiorito è così affascinante!

CONTENUTI DA UTILIZZARE

- Il supporto delle sagome.
- 1  Percorso Panoramico.

PREPARAZIONE

Posizionate il supporto delle sagome di questa espansione sul tavolo e aggiungetevi questa .

NOTA

Per compensare l'aggiunta di questa , vi consigliamo di rimettere nella scatola una  del gioco base a vostra scelta.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Quando si usa questa , si guadagna immediatamente 1  se copre **interamente** almeno 1  con la sezione percorso della .

Se, invece, questa  non copre interamente almeno 1 , **perdete 1** .

IMPORTANTE

- Non potete usare questa  nel vostro primo turno di gioco.
- Per guadagnare 1 , il vostro  non deve calpestare il  su cui finisce (nemmeno parzialmente)!



7

OBIETTIVO ZOOM

"Guardare in lontananza significa rinunciare a ciò che è vicino."
Raimbault (Christophe).

CONTENUTI DA UTILIZZARE

- Il supporto delle sagome.
- 1  Obiettivo Zoom.

PREPARAZIONE

Posizionate il supporto delle sagome di questa espansione sul tavolo e aggiungetevi questa .

NOTA

Per compensare l'aggiunta di questa , vi consigliamo di rimettere nella scatola una  del gioco base a vostra scelta.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Quando si utilizza questa , vengono fotografati solo i soggetti (, , ) che si trovano interamente sotto la sua parte "a fuoco" (l'estremità più lontana).



INOLTRE...

NUOVO SCENARIO PER IL GIOCO IN SOLITARIO

SCENARIO #5 AMANTE DELLA NATURA

Preparazione: Questo nuovo scenario utilizza solo i seguenti moduli:

- Modulo 2: Animali Selvatici
- Modulo 4: Mezzi di Trasporto

Utilizzare i seguenti animali di questa espansione:

- Puzzola.
- Tamia Striato.
- Coyote.

Vincolo: Fotografate la puzzola, il tamia striato e il coyote almeno una volta ciascuno.

Carte Obiettivo:

02.01.21 | 01.02.08 | 02.03.23 | 01.04.16 | 02.05.25

| NOME | SCENARIO # | DATA | PUNTEGGIO GIOCO BASE | PUNTEGGIO GIOCO ESPERTO |
|------------|------------|---------|----------------------|-------------------------|
| Christophe | 5 | 7.28.22 | 56 🍪 | 47 🍪 |
| Michaël | 5 | 7.27.22 | 54 🍪 | 43 🍪 |

CINQUE NUOVE CARTE OBIETTIVO

Alcune di queste nuove carte Obiettivo fanno perdere 🍪.

Quando dovrete perdere i 🍪, se non ne avete a sufficienza nella vostra riserva personale, perdetevi solo quelli che avete.

Potete perdere solo i 🍪 o i 🍪🍪; non perdetevi mai 🍪, 🐾, 🐾 o 🍄. È sempre possibile convertire 1 🍪🍪 in 3 🍪 per pagare il proprio "debito".

Una carta Obiettivo può farvi guadagnare 🍪... che perdetevi il secondo successivo a causa di una di queste nuove carte. Prestate molta attenzione all'ordine con cui risolvete le carte Obiettivo!



CARTA OBIETTIVO 02.01.21

+1 🍪 se scatti una foto perfetta.
+1 🍪 se utilizzi un mezzo di trasporto.



CARTA OBIETTIVO 02.04.24

-2 🍪 se nessun (🐾, 🐾, 🍄, 🍄, 🍄...) si trova sulla linea della tua 🗣️ del tuo 🐾 ma completamente al di fuori di esso.



CARTA OBIETTIVO 02.02.22

-1 🍪 se usi una 🗣️ di valore inferiore a quello più basso visibile davanti agli altri giocatori.
Le 🗣️ di questa espansione non sono numerate, quindi non sono influenzate da questa carta..



CARTA OBIETTIVO 02.05.25

+2 🍪 se hai ottenuto almeno 3 🍪] in questo turno.
Importante: Considera il totale dei 🍪 guadagnati in questo turno solo **dopo** aver sottratto le perdite di 🍪 da altre carte Obiettivo.



CARTA OBIETTIVO 02.03.23

+1 🍪 se tutte le caselle 🗣️ e/o 🗣️ del tuo sfondo 🗣️ sono occupate.
-1 🍪 in caso contrario (non cumulativo).



rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

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

[Sitdown.jeux](https://www.sitdown-games.com)

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

ILAUTORE **Christophe RAIMBAULT**
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.