



WONDER WOODS™

L'autunno è arrivato, la pioggia ha inaffiato i boschi e fatto spuntare i funghi! Approfitti di una bella giornata di sole e della tua conoscenza del territorio per esplorare i posti migliori e raccogliere finferli, spugnole, porcini e mazze di tamburo! Ma attento: non sei l'unico a sapere di queste prelibatezze del sottobosco!

Usa il tuo talento per ottenere il raccolto più delizioso!

Obiettivo del gioco

Il tuo obiettivo è ottenere il raccolto con il valore più alto dei tuoi avversari.

Contenuto

- + 35 cesti in legno (in 5 colori diversi)
 - + 56 funghi in legno (14 finferli, 14 spugnole, 14 porcini e 14 mazze di tamburo)
 - + 1 segnalino Primo Giocatore (bosco)
 - + 4 plance Campo di Funghi (una plancia per ogni varietà di fungo)
 - + 16 carte
- Informazione del valore di 1, 3, 5 e 7 per ogni varietà di fungo



Preparazione

Ciascun giocatore prende 7 cesti del colore scelto, ne conserva 5 e posiziona i restanti 2 al centro del tavolo.

Per partite con meno di 5 giocatori, riponi i cesti inutilizzati nella scatola. Sistema le 4 plance Campo di Funghi al centro del tavolo come mostrato dall'immagine di preparazione del gioco.

Posiziona, al di sotto di ogni plancia, un numero di funghi della varietà corrispondente secondo quanto indicato dalla tabella a lato.

I funghi inutilizzati devono essere riposti nella scatola e non verranno usati nel corso della partita.

Numero di giocatori	Numero di funghi per ciascuna varietà
2	8
3	10
4	12
5	14

Prendi tutte le carte Informazione e posizionale sul tavolo a faccia in su. A questo punto:

1. suddividile per varietà di fungo e sistemale in pile direttamente sulle rispettive plance Campo di Funghi;
2. dopo aver formato 4 pile, mescola ciascuna di esse e sistemale a faccia in giù;
3. prendi una carta da ogni pila senza guardarla e posizionala sotto ciascuna plancia Campo di Funghi. Queste carte nascoste indicano il punteggio finale che la corrispondente varietà di funghi avrà al termine della partita;
4. mescola insieme tutte le carte Informazione restanti a faccia in giù e distribuiscine a tutti i giocatori secondo quanto riportato nella tabella sotto:

Numero di giocatori	Numero di carte per giocatore	Numero di carte nella pila
2	4	Sistema le carte rimanenti a faccia in giù accanto alle plance per creare una pila di pesca.
3	4	0
4	3	0
5	2	Riponi 2 carte nella scatola senza guardarle.

L'ultima persona ad essere andata in cerca di funghi sarà il primo giocatore e posizionerà il gettone corrispondente di fronte a sé.



Esempio di preparazione per una partita a 4 giocatori.

Come si gioca

Una partita si gioca in diversi round. Ciascuno di essi è suddiviso in 2 Fasi Giocatore, svolte nel seguente ordine:

Fase I: il raccolto

Durante questa fase, utilizza i tuoi cesti per raccogliere funghi dai campi.

✦ **Al tuo turno**, scegli un Campo di Funghi e posizionali sopra i tuoi cesti seguendo queste regole:

❖ devi posizionare i tuoi cesti sulla colonna più a sinistra del Campo di Funghi che hai scelto, riempiendo tutti gli spazi vuoti di questa colonna. Dopodiché raccogli uno dei funghi disponibili al di sotto di questo Campo di Funghi e posizionalo di fronte a te. Se non vi sono più funghi, non potrai raccoglierti;



❖ se non disponi di sufficienti cesti per riempire un'intera colonna, devi necessariamente scegliere un altro Campo di Funghi;

❖ se tutte le colonne di un Campo di Funghi sono già piene, non puoi posizionarvi altri cesti;

❖ se non puoi o non desideri posizionare cesti su un Campo, salta il turno.

✦ Quando raccogli un fungo, il turno passa al giocatore alla tua sinistra.

✦ La fase di raccolto dura finché tutti i giocatori non avranno passato il turno.

Esempio: Amelia vuole raccogliere mazze di tamburo. Dal momento che le prime due colonne sono piene, deve posizionare tre dei suoi cesti sulla terza colonna (ovvero la prima libera a sinistra) e riempirla. A questo punto raccoglie una mazza di tamburo dalla riserva e la posiziona davanti a sé.



Funghi Bonus

Una volta che tutti i giocatori hanno completato il proprio turno, coloro che hanno la maggioranza dei propri cesti su uno o più Campi ricevono un fungo bonus della varietà corrispondente. Se non vi sono più funghi in un Campo, il giocatore in questione non riceverà alcun bonus. In caso di parità, nessuno dei giocatori in pareggio riceve il fungo extra.

Esempio 1: terminati tutti i turni in Fase 1, nessun altro ha posizionato cesti sul campo di mazze di tamburo dopo Amelia. Dal momento che lei (colore arancione) ha la maggioranza di cesti su questo campo, aggiunge un fungo bonus al proprio raccolto.



Esempio 2: sul campo di finferli, Benjamin (viola) e Amelia (arancione) hanno lo stesso numero di cesti (3 ciascuno). In questo caso nessuno di loro ottiene un fungo bonus da questo campo.



Dopo aver assegnato i funghi bonus, la fase di raccolto termina. Ritira i tuoi cesti dai diversi Campi di Funghi prima di procedere alla Fase 2.

Fase 2: scambio d'informazioni

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario devi:

- ✦ posizionare di fronte a te a faccia in giù una carta Informazione della tua mano e prendere un cesto extra del tuo colore OPPURE
- ✦ saltare il turno.

Una volta che tutti i giocatori hanno fatto la propria scelta, coloro che hanno preso un cesto extra girano simultaneamente le carte che hanno precedentemente posizionato di fronte a sé.

IMPORTANTE: in partite a 2 giocatori, gira una carta Informazione dalla pila e sistemala a faccia in su al centro del tavolo.

Nota: se le carte vengono rivelate, costituiscono informazioni extra visibili a tutti i giocatori. Possono infatti dare un'idea del valore che ha ciascuna varietà di fungo.

Dopo aver rivelato le carte Informazione, la fase di scambio d'informazioni termina. Il primo giocatore passa il gettone corrispondente al giocatore alla sua sinistra e inizia quindi un nuovo round.



Esempio: René posiziona una delle sue carte a faccia in giù di fronte a sé e può quindi prendere un cesto extra.

Fine del gioco

Il gioco termina quando almeno 2 campi non hanno più funghi. Nel corso dell'ultimo round i giocatori concludono la fase di raccolto quindi la partita finisce.

Rivela le carte Informazione che erano state poste sotto ciascun Campo di Funghi ad inizio partita. I numeri di queste carte rappresentano il valore della corrispondente varietà di funghi. Calcola il punteggio totale di tutto il tuo raccolto e il giocatore con il numero più alto è il vincitore!

In caso di parità, vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di funghi. Se il pareggio permane, i giocatori in parità condividono la vittoria.



René ha 4 mazze di tamburo e 4 finferli.

*Al termine della partita scopre che le mazze di tamburo valgono 3 punti mentre i finferli 7. René guadagna 12 punti per le sue mazze di tamburo (4x3 punti), e 28 punti per i suoi finferli (4x7 punti). René ha ottenuto **40 punti!***

© 2022 Blue Orange Edition. Wonder Woods e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu