

# FOREST SHUFFLE

Un gioco di carte di Kosch per 2-5 giocatori  
dai 10 anni in su; durata: 60 minuti.

## Obiettivo del Gioco

La vita è frenetica nella foresta locale: gli animali vagano nella radura alla ricerca di piante commestibili e insetti. Alcuni preferiscono le fitte cime degli alberi, altri il rigoglioso sottobosco e si sentono al sicuro solo nel riparo offerto dalla vegetazione.

In questo gioco dovete creare un habitat ecologicamente equilibrato per la flora e per la fauna. Giocate le carte albero dalla vostra mano, alle quali potete aggiungere diversi animali, piante e funghi. Per ottenere un numero consistente di punti dovete rispettare le loro preferenze: alcune creature richiedono la presenza delle loro specie simili, altre preferiscono alcuni habitat o fonti di cibo.

Alla fine, il giocatore con il maggior numero di punti vince.

## Contenuto

180 carte:



66 carte albero



48 carte divise in due  
(alto/basso)



44 carte divise in due  
(sinistra/destra)



3 carte inverno



Retro



1 plancia di gioco  
che mostra una radura

**Abete Bianco:**  
Ogni Abete Bianco presente nella tua foresta fa ottenere 2 punti per ogni carta collocata su quest'Abete Bianco. Se diversi animali (Lepri, Rospì) condividono uno slot carta, puoi ottenere più di 2 punti.

**Acero:**  
Ogni Acero fa ottenere un numero di punti pari al numero di alberi (inclusi gli arboscelli) presenti nella tua foresta.

**Amanita Muscaria:**  
Pesca la carta dopo avere pagato per la carta che hai appena giocata. I funghi non fanno ottenere punti.

14 carte riassuntive



5 carte caverna



1 blocchetto  
segnapunti

## Preparazione

1 Collocate la **radura** (ovvero, la **plancia**) al centro dell'area di gioco e le 14 **carte riassuntive** accanto a essa, a portata di tutti i giocatori.

2 Ogni giocatore prende una **carta caverna** e la colloca di fronte a sé.

3 Mettete le 3 **carte inverno** da parte. Mescolate le carte rimanenti e rimettete un certo numero di esse nella scatola, **senza guardarle**, in base al numero dei giocatori:

4 Suddividete le carte rimanenti in **tre pile** a faccia in giù di dimensioni simili.

5 Mescolate **due** carte inverno in **una** delle pile e mettete la **terza** carta inverno **in cima** a quella pila.

6 Collocate le altre due pile sopra a quella che contiene le carte inverno. Infine, collocate il mazzo così formato sul lato sinistro della plancia radura.

7 Ogni giocatore pesca **6 carte** e le mette nella sua mano. Se non è presente alcun albero tra di esse, è possibile effettuare un "mulligan": il giocatore scarta tutte le 6 carte rimettendole nella scatola, poi pesca 6 carte sostitutive dal mazzo. Ogni giocatore può effettuare il mulligan **al massimo una volta**.

8 L'ultimo giocatore che ha fatto una passeggiata in un bosco inizia la partita.

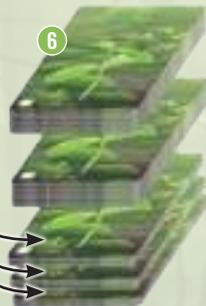


con 2 giocatori → 30 carte

con 3 giocatori → 20 carte

con 4 giocatori → 10 carte

con 5 giocatori → Nessuna, giocate con tutte le carte



## Svolgimento del Gioco

La partita si svolge in senso orario attorno al tavolo. Nel vostro turno, dovete effettuare **esattamente una** delle due azioni possibili:

### A) Pescare Due Carte

*Per ogni carta, potete scegliere se prenderla dal mazzo o dalla radura.*

OPPURE

### B) Giocare Una Carta e Controllare la Radura

*Pagate il costo, collocate la carta nella vostra foresta e attivate i suoi effetti e bonus, se disponibili. Dopodiché controllate se la radura ha bisogno di essere svuotata.*

## A) Pescare Due Carte

Quando effettuate questa azione, **pescate due carte, una dopo l'altra**, e aggiungetele alla vostra mano. Per ogni carta che pescate con questa azione, potete decidere se prendere una carta **a faccia in giù** dalla cima del **mazzo** oppure una carta **a faccia in su** dalla **radura**. (All'inizio della partita, la radura è vuota.)

**Importante:** Il limite della vostra mano è di 10 carte. Se avete 9 carte nella vostra mano, potete pescare una sola carta.



### Carte Inverno

La terza sezione inferiore del mazzo contiene **3 carte inverno**. Quando pescate una carta inverno, dovete collocarla a faccia in su **accanto** alla **radura** e pescare immediatamente una carta sostitutiva dal mazzo. Non appena viene pescata la terza carta inverno, la partita termina **immediatamente**.

## B) Giocare Una Carta e Controllare la Radura

Nel gioco sono presenti due tipi di carte: quelle che mostrano un albero oppure quelle che presentano due creature:

- Gli **alberi** mostrano sempre un tipo di albero e sono le basi della vostra foresta. Potete collocare animali, piante e funghi su ognuno dei loro quattro lati.
- Tutte le altre carte sono **divise in due**: orizzontalmente, mostrando un abitante della foresta in alto e in basso oppure verticalmente, mostrandone uno a sinistra e uno a destra.

Queste carte sono configurate in questo modo:



## Giocare Una Carta

Per giocare una carta dalla vostra mano, dovete prima pagare il suo **costo** mettendo la quantità specificata di (*altre*) carte dalla vostra mano **a faccia in su nella radura**. Quando giocate una carta divisa a metà, scegliete **una metà** da giocare e pagate solo il costo relativo.

Di norma, non importa quali carte scartate come pagamento. Alcune specie tuttavia forniscono un bonus se pagate con delle carte specifiche (*vedi "Bonus" a pagina 6*).

Collocate la carta **a faccia in su** di fronte a voi; le carte divise a metà devono sempre essere collocate su un albero. Il totale delle vostre carte giocate costituisce la vostra **foresta**.

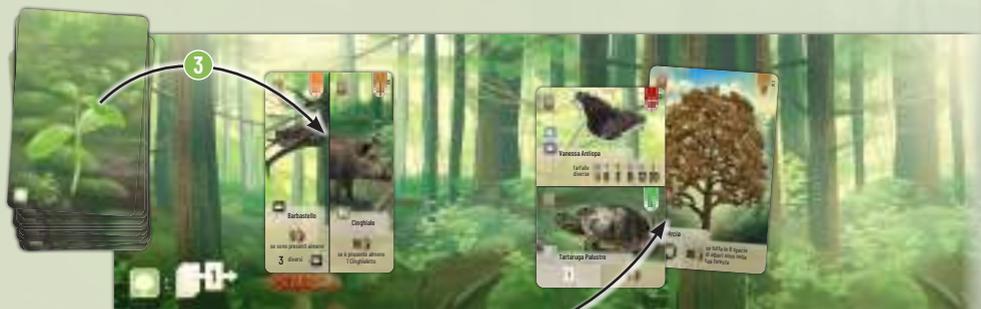
## Alberi

Gli alberi forniscono degli **slot carte** per le carte divise a metà su ognuno dei loro quattro lati: al di sopra, al di sotto, a sinistra e a destra. Fintanto che non è presente alcuna carta in uno slot carte, quell'albero viene considerato **vuoto**; viene invece considerato **completamente occupato** se è presente almeno una carta in ognuno dei suoi quattro lati.



Ogni volta che giocate un albero, dovete anche **pescare la carta in cima al mazzo** e collocarla **a faccia in su nella radura**. Un simbolo sulla radura   vi ricorda questa regola durante la partita.

**Nota:** Questo procedimento potrebbe causare la rivelazione di una carta inverno. Nel caso questo si verifichi, procedete come descritto a pagina 3.



### Esempio:

- 1 Giocate un **Acer** con un costo di .
- 2 Come pagamento, collocate due carte dalla vostra mano a faccia in su nella radura.
- 3 Dal momento che avete giocato un albero, ora mettete anche la carta in cima al mazzo a faccia in su nella radura.



## Arboscello

Invece di giocare un albero, potete giocare una **qualsiasi** carta dalla vostra mano a **faccia in giù** come un **arboscello**. L'arboscello è **come un albero** e fornisce slot carte su ognuno dei suoi quattro lati. Tuttavia, non appartiene a nessuna delle otto specie di albero e non viene considerato una specie a sé stante.

## Animali, Piante e Funghi

Le carte divise a metà mostrano i diversi abitanti della foresta: animali, piante e funghi.

Quando giocate una carta divisa a metà, collocatela in uno **slot vuoto** sul **lato appropriato** di un albero nella vostra foresta. Qualsiasi creatura che si trova sulla metà sinistra di una carta viene sempre collocata sul lato sinistro di un albero: per fare ciò, fate scorrere il lato destro della carta sotto all'albero. Allo stesso modo, qualsiasi cosa sulla destra, in alto o in basso sulla metà della carta viene collocata di conseguenza.

**Nota:** Dopo che una carta è stata collocata, soltanto la parte visibile viene considerata presente nella vostra foresta. La metà nascosta non è rilevante per il resto della partita e per il punteggio.



***Esempio:** Avete appena aggiunto questo Cinghialeto alla vostra foresta facendo scorrere la parte destra della carta sotto all'Acero.*

**Nota:** Le carte divise a metà possono essere giocate soltanto se uno dei vostri alberi ha uno slot carta vuoto disponibile sul lato giusto.

## Effetto e Bonus

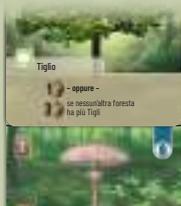
Se la carta che avete appena giocato ha un **effetto** o un **bonus** (o *entrambi*), ora potete attivarli. Se volete attivarli entrambi, dovete **prima** attivare l'effetto e **poi** il bonus. Attivare l'effetto o il bonus è facoltativo.

Gli effetti e i bonus sono descritti in brevi testi oppure con delle icone sulle carte. Potete trovare una panoramica di tutti i simboli sull'ultima pagina di questo regolamento. Se avete bisogno di una spiegazione più dettagliata, consultate le carte riassuntive.

## Effetto

Ci sono due tipi di effetto:

- La maggior parte delle carte fornisce un **effetto istantaneo** che potete utilizzare **una sola volta** dopo che avete giocato quella carta.
- I funghi invece possiedono un **effetto permanente** che potete utilizzare dal vostro prossimo turno fino alla fine della partita.



ogni volta che giochi una carta sotto a un albero

1

## Funghi

I funghi si innescano quando alcune carte vengono collocate nella vostra foresta (*per esempio, sotto a un albero*). Attivate immediatamente il loro effetto dopo ogni volta che collocate una carta simile nella vostra foresta.

*Esempio: Avete appena collocato un fungo Mazza di Tamburo. Dal vostro prossimo turno in poi, ogni volta che collocate una carta in uno slot carta sotto a un albero, potete pescare la carta in cima al mazzo.*

## Bonus

Alcune specie hanno una freccia colorata con il simbolo  che fornisce un **bonus** se pagate la carta con delle **carte corrispondenti**: per fare ciò, tutte le carte che scartate come pagamento devono avere lo **stesso colore di carta** (*ovvero, mostrano lo stesso simbolo albero*) della carta che avete appena giocato. Quando pagate con delle carte divise a metà, non importa quale metà della carta mostra il simbolo albero corrispondente.



*Esempio: Avete giocato un Capriolo nella vostra foresta.*

- 1 Per attivare il bonus (pescare una carta dalla cima del mazzo), pagate con una Ghiandaia e una Betulla. Entrambe le carte hanno lo stesso colore (e mostrano un simbolo Betulla) del Capriolo.
- 2 Se pagate con un Tiglio al posto della Betulla non ottenete il bonus.

## Controllare la Radura

Alla fine del vostro turno, se ci sono **10 o più carte** nella radura, la radura deve essere **svuotata**. Rimuovete tutte le carte dalla radura e rimettetetele nella scatola del gioco.

**Dopodiché il vostro turno termina** e il prossimo giocatore in senso orario svolge il suo turno, a meno che un effetto o un bonus non vi permetta di svolgere un altro turno.

## Fine della Partita

Non appena la **3ª carta inverno** viene rivelata, la **partita termina immediatamente** e non potete finire il vostro turno.

**Procedete quindi con il calcolo del punteggio:** sommate i punti 🍄 di tutte le carte visibili nella vostra foresta e sommate il numero di carte nella vostra caverna, se ne avete. Questo è il vostro punteggio.

Se non siete sicuri di quanti punti una carta vi faccia ottenere, consultate le carte riassuntive.

**Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.** In caso di parità, godetevi una vittoria condivisa.

### Esempio di calcolo del punteggio:

Questa composizione di carte farebbe ottenere un totale di 85 punti.



**Caverna (vuota) 0** 🍄

### Alberi

- **Orecchia 0** 🍄 (solo 5 specie di alberi)
- **Acer 5** 🍄 (5 diversi 🍄)
- **Abete di Douglas 5** 🍄
- **Betulla 1** 🍄
- **Abete Bianco 12** 🍄 (6 carte su di esso)

### Sopra/Sotto

- **Vanessa Multicolore 6** 🍄 (3 diverse 🍄)
- **Iride**
- **Pafia**
- **Barbagianni 5** 🍄
- **Falco Pellegrino 6** 🍄 (2 carte mostrano 🍄)
- **Formica Rossa 6** 🍄 (3 carte sotto a un albero)
- **Amanita Muscaria 0** 🍄
- **Cervo Volante 3** 🍄 (3 carte mostrano 🍄)

### Sinistra/Destra

- **Zanzara 3** 🍄 (3 carte mostrano 🍄)
- **Capriolo 9** 🍄 (3 carte mostrano 🍄)
- **Orecchione Bruno 5** 🍄 (3 diversi 🍄)
- **Vespertilio di Bechstein 5** 🍄 (3 diversi 🍄)
- **Barbastello 5** 🍄 (3 diversi 🍄)
- **Lepre 9** 🍄 (3 Lepri)

## Panoramica

### Tipo di simbolo

-  Anfibio
-  Albero
-  Pipistrello
-  Cervo
-  Insetto
-  Animale con Zoccoli
-  Pianta
-  Animale con Zampe
-  Fungo
-  Farfalla
-  Uccello

### Effetti e Bonus

-  Pescate il numero di carte indicato **dalla cima del mazzo**.\*
-  Pescate un numero di carte **dalla cima del mazzo** pari al numero di carte nella vostra foresta che mostrano il simbolo indicato (*per esempio* ).\* (*Rispettate il limite di mano.*)
-  Per ogni Lepre  
 Collocate una creatura con il tipo di simbolo indicato (*per esempio* ) dalla vostra mano nella vostra foresta senza pagare il suo costo; non potete attivare né il suo effetto né il suo bonus.
-  Effettuate un altro turno completo dopo di questo, scegliendo tra le azioni A e B, come di norma.

\* Nota: Questo procedimento potrebbe causare la rivelazione di una carta inverno. Nel caso questo si verifichi, procedete come descritto a pagina 3.

### Simboli albero

-  Acero
-  Betulla
-  Faggio
-  Abete di Douglas
-  Quercia
-  Ippocastano
-  Tiglio
-  Abete Bianco

## Riconoscimenti

**Autore:** Kosch

**Illustrazioni:** Toni Llobet, Judit Piella

**Progettazione Grafica:** Klemens Franz | atelier198

**R&D:** Maren Holderbaum

**Consulente Forestale:** Felix Behnke

**Dedica di Kosch:** Caro, senza la tua ispirazione questo gioco non sarebbe stato inventato. Trovi sempre il meglio nella vita e sono così grato per questo. Grazie anche a mia sorella Tanja, che ha sempre un orecchio comprensivo e un buon cuore. Grazie a Leder, Lars, Max, Corinna, Gitte e Kai, che non sono solo dei buoni amici ma anche una famiglia per me! E un ringraziamento speciale al mio gruppo di gioco del lunedì al Klex di Greifswald. Siete i migliori e grazie per la pazienza e il supporto!

### Edizione Italiana

**Traduzione:** Denise Venanzetti

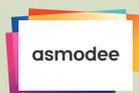
**Revisione:** Massimo Bianchini

**Adattamento Grafico:** Mario Brunelli



© 2023 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Germany  
www.lookout-games.de

Regole, domande, suggerimenti o critiche?  
Contattaci: [rules@lookout-games.de](mailto:rules@lookout-games.de)  
Componenti mancanti o difettose?  
Contattaci: [servizioclienti@asmodee.com](mailto:servizioclienti@asmodee.com)



**Distribuito in Italia da:**  
Asmodee Italia Srl  
Viale della Resistenza, 58  
42018 San Martino in Rio (RE) • ITALY  
[www.asmodee.it](http://www.asmodee.it)