

PREPARAZIONE DEL GIOCO



- 1. Mescolate le 90 carte stagione assieme, tenendo il lato con il numero a faccia in giù.
Nota: quando si prepara il gioco per 2 giocatori, si deve prima dividere il mazzo in tre mazzetti uguali a seconda del colore del retro delle carte (verde, marrone e viola). Poi bisogna rimuovere 5 carte dalla cima di ogni mazzetto e rimetterle nella scatola. Infine, si devono rimescolare i tre mazzetti assieme per formare un mazzo unico di 75 carte.
- 2. Consegnate 2 carte stagione casuali a ogni giocatore; ognuno può guardare le proprie carte ma deve tenerle nascoste dagli altri.
- 3. Pescate 9 carte stagione e posizionatele scoperte per formare tre colonne. La seconda e terza carta di ogni colonna devono essere parzialmente coperte dalle carte precedenti, in modo che solo una carta per colonna sia completamente visibile; devono rimanere visibili anche i valori di ogni carta.
- 4. Pescate una carta e mettetela scoperta al di sopra della colonna in mezzo, in modo che non sia sovrapposta a nessun'altra carta. Questa sarà la pila degli scarti.
- 5. Dividete le carte stagione rimanenti in due mazzi simili e metteteli uno a sinistra e uno a destra della pila degli scarti.
- 6. Mettete le 4 carte azione animale al di sopra dei mazzi stagione e posizionate gli animali di legno sulla carta corrispondente. Assicuratevi che il lato con le icone dei fiori non si veda.
- 7. Prendete 2 carte jolly a testa e mettetele in un mazzo vicino ai mazzi stagione.
- 8. Prendete una carta quadro a testa da posizionare di fronte a ognuno di voi.
- 9. Posizionate una carta piuma accanto alle carte jolly e poi date 1 carta piuma a testa, da posizionare ognuno di fronte a sé e non nella propria mano. Le carte piuma rimanenti devono essere riposte nella scatola.
- 10. Scegliete un giocatore a caso per iniziare.

LE CARTE STAGIONE



- 1. Il colore della carta rappresenta una stagione:
Arancione - Primavera
Verde - Estate
Marrone - Autunno
Viola - Inverno
- 2. Anche il simbolo dell'animale sulla carta rappresenta una stagione:
Lontra - Primavera
Rana - Estate
Scoiattolo - Autunno
Coniglio - Inverno
- 3. Il numero indica il valore della carta.
- 4. Ogni abbinamento di stagione e numero ha un'illustrazione unica.

Ogni carta è associata a una delle quattro stagioni, come indicato dal lato che mostra sia un numero sia un'illustrazione. Sul retro di ogni carta c'è un'icona che rappresenta una stagione specifica, che di solito corrisponde a quella che viene mostrata sull'altro lato. Le carte primavera sono speciali: non riportano il simbolo della primavera sul retro, perché sostituito con quello di una delle altre tre stagioni. Ci sono 30 carte che sul retro hanno il simbolo di estate, autunno e inverno: 24 di queste corrispondono per davvero alla loro stagione, mentre le 6 restanti sono carte primavera.



NEL TUO TURNO

I turni si succedono in senso orario, iniziando da un giocatore a scelta. Durante ogni turno puoi compiere 2 delle 4 azioni possibili. Puoi compiere la stessa azione due volte nello stesso turno. Le quattro azioni possibili sono descritte qui sotto:

OPZIONE AZIONE 1: PESCA 2 CARTE COPERTE

Pesca 2 carte dai mazzi stagione a faccia in giù e aggiungile alla tua mano. Puoi pescarle entrambe dallo stesso mazzo o una da ogni mazzo. Puoi guardare la prima carta pescata prima di prendere la seconda.

Nota: c'è una piccola possibilità che la carta pescata sia in realtà una carta primavera, ma non puoi saperlo finché non la prendi in mano.

OPZIONE AZIONE 2: PESCA 1 CARTA SCOPERTA

Pesca 1 carta da una di queste posizioni e aggiungila alla tua mano:

- La carta completamente visibile di una delle colonne. Questa carta pescata non deve averne altre sopra. Dopodiché, se non ci sono più carte in quella colonna, pesca altre 3 carte dai mazzi stagione, scegliendo volta per volta da quale mazzo pescare.
- La carta in cima alla pila degli scarti. Dopodiché, se non ci sono più carte nella pila degli scarti, lascia vuota. Durante la partita, a questa pila verranno aggiunte altre carte per varie ragioni.

OPZIONE AZIONE 3: POSIZIONA LE CARTE

Sposta tutte le carte che vuoi dalla tua mano al tuo quadro. Per ognuna devi pagare un prezzo e scartare un numero equivalente di carte sempre dalla tua mano. Le carte devono essere poste accanto a uno degli angoli della tua carta quadro; ogni angolo può avere carte solo della stessa stagione. La prima carta posizionata determina a quale stagione è associato quell'angolo, in modo da avere un solo angolo per stagione.

DISPORRE LE CARTE RISPETTO AGLI ANGOLI

A seconda dell'angolo da cui parti, devi seguire una direzione precisa per mettere in ordine le tue carte. Le carte posizionate a partire dagli angoli (1-) devono essere posizionate verso destra rispetto alla carta quadro. Le carte posizionate a partire dagli angoli (-6) devono essere posizionate verso sinistra rispetto alla carta quadro. Le carte devono essere sovrapposte in modo che i valori siano visibili e che la carta in cima sia la più lontana dalla carta quadro. I valori delle carte devono sempre salire dal più basso a sinistra al più alto a destra in ogni angolo e non ci può mai essere più di una carta di un determinato valore in ogni angolo.

REGOLE PER POSIZIONARE LE CARTE

Ogni nuova carta dev'essere posizionata in uno di questi modi:

- Alla fine di un set di carte, in modo che sia sopra alla carta che in precedenza era quella in cima. Una "carta in cima" è una carta completamente visibile, senza altre sovrapposte ad essa.
- Fra due carte già posizionate. Puoi posizionarne una fra la carta quadro e la carta nell'angolo più in basso.
- Puoi anche sostituire una carta jolly posizionata in precedenza con una nuova carta, a meno che la nuova carta non entri in conflitto con le regole spiegate in precedenza. Posiziona subito la carta jolly in un angolo qualsiasi seguendo le regole spiegate nella sezione azione "Prendi e posiziona 1 carta jolly", che trovi più avanti.

Posizionare le carte ha un costo: dovrai scartare 1 o 2 carte dalla tua mano e metterle nella pila degli scarti.

SCARTA 1 CARTA

- Per ogni prima carta posizionata in un angolo vuoto.
- Per ogni carta posizionata in cima a un set già presente di carte.
- Per ogni carta jolly sostituita con una nuova carta.

SCARTA 2 CARTE

- Per ogni carta posizionata fra due carte già giocate o fra la carta quadro e la carta più vicina all'angolo più in basso.

OPZIONE AZIONE 4: PRENDI E POSIZIONA 1 CARTA JOLLY

Scarta 2 carte dalla tua mano nella pila degli scarti e, se disponibile, prendi una carta jolly dalla riserva. Ogni carta scartata dev'essere identica a una carta già posizionata in uno dei tuoi set stagione.

Nota: questo scarto avviene solo quando si ottiene una nuova carta jolly dalla riserva e non quando si sposta una carta posizionata in precedenza.

Appena prendi una carta jolly, devi subito posizionarla in uno dei set stagione. La carta jolly può essere posta in modo da rappresentare uno dei numeri mancanti del set scelto. Ciò significa che può andare in cima, in fondo o nel mezzo all'interno del set. La carta jolly ora vale quanto il numero mancante in quella posizione. Non puoi avere più di 1 carta jolly in ciascun angolo.

Nota: le carte jolly possono avere un valore che va da 0 a 7. Ciò significa che ogni set può avere al massimo 7 carte al suo interno.

LIMITE DELLE CARTE IN MANO

Dopo aver compiuto 2 azioni, devi controllare quante carte hai in mano. Se hai più di 5 carte stagione in mano, carte piuma escluse, devi scartarle fino a rimanere con solo 5 carte stagione.

OTTENERE GLI ANIMALI DI LEGNO

Chi posiziona prima di tutti 3 carte stagione dello stesso tipo vicino alla propria carta quadro può prendere il gettone animale legato a quella stagione. Il gettone animale passerà a un altro giocatore appena questi avrà lo stesso numero o più carte stagione rispetto al giocatore che lo possiede attualmente. Quando accade, il giocatore che ha perso il gettone animale può pescare 1 carta piuma, se disponibile, dalla riserva.

Nota: le carte jolly posizionate in un set valgono tanto quanto una carta stagione normale e permettono di ottenere il gettone animale.



Il giocatore a destra può prendere il gettone rana dal giocatore a sinistra.

Ogni gettone animale ha un'abilità specifica che può essere utilizzata dal giocatore che lo possiede. Le carte azione animale illustrano l'abilità di ogni animale. Le abilità animale potenziano azioni specifiche; per poterne beneficiare, bisogna possedere il gettone animale prima di compiere queste azioni.



Rana (verde) - Durante ogni azione "Posiziona le carte", scarta 1 carta in meno rispetto al totale, non importa quante carte hai posizionato.



Scoiattolo (marrone) - Durante ogni azione "Pesca 2 carte coperte", pesca invece 3 carte coperte.



Coniglio (viola) - Durante ogni azione "Pesca 1 carta scoperta", pesca invece 2 carte scoperte. Pescane una per volta, sia dalle colonne, sia dalla pila degli scarti, nella combinazione che preferisci.



Lontra (arancione) - La tua mano aumenta e arriva a un totale di 8 carte.

