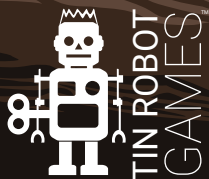




NUTTY SQUIRRELS™

OF THE OAKWOOD FOREST

REGOLAMENTO



TIN ROBOT
GAMES

1-6
8+
15-45 MINS



REGOLE DI GIOCO

PANORAMICA DI GIOCO: Nutty Squirrels è un gioco competitivo push-your-luck, con meccaniche di movimento, raccolta di ghiande e punti, con l'impiego di alcuni poteri speciali per un divertimento assicurato! È disponibile anche una modalità solitario (con istruzioni separate in coda al manuale).

OBIETTIVO: Essere il primo giocatore a guadagnare 20 punti o averne in maggioranza dopo che tutte le carte foglia sono state rivelate.

COMPONENTISTICA:

- 1 tabellone centrale Tronco
- Mazzo carte Foglia (che include 6 reference card dei poteri)
- Ghiande (60 cubetti marroni, 15 cubetti dorati)
- Plancie personalizzate giocatore e relativi meeple




SETUP: Posizionare il tronco centrale al centro del tavolo. Rimuovi le sei reference card dei poteri e assegnane una a ciascun giocatore. Mescola le carte foglia e posiziona, a faccia in giù, in linea retta, cinque carte dal centro lungo ciascun bordo del tronco (per un totale di 30 carte), formando i sei rami dell'albero. Metti da parte le carte rimanenti, creando il Mazzo carte Foglia. Posiziona una ghianda marrone sulle carte foglia centrali e più lontane dal tronco centrale su ciascun ramo. Mettete da parte tutti i cubi rimanenti, formando la Riserva Generale. Prendi le plance giocatore e i meeple pari al numero di giocatori, posizionando i meeple sul tronco centrale. Mescola e distribuisce le plance giocatore a faccia in giù. Scegli un meeplescoiattolo colorato e chiedi a tutti i giocatori di rivelare la loro plancia. Chi ha quel colore è il primo giocatore. Il turno procede poi in senso orario.

PLANCIA GIOCATORE: E' composta da quattro sezioni principali:

- (1) **LO SCOIATTOLO:** Con il fine di far transitare le ghiande, uno scoiattolo le trasporta attivamente nelle sue guance, fino a un massimo di due.
- (2) **SLOT POTERI:** Un giocatore può avere fino a tre carte potere uniche (cioè nessun doppione), che vengono posizionate a faccia in su in uno slot disponibile quando sono in uso. Le carte potere vengono spiegate più avanti.
- (3) **IL NIDO:** Usa questo spazio per conservare temporaneamente le ghiande, se lo desideri, dalle tue guance o dallo zaino (spiegato più avanti), prima di seppellirle. Devi essere sul tronco centrale per usarlo.
- (4) **LA FOSSA:** Questo è il tuo luogo di sepoltura. Le ghiande sepolte qui sono al sicuro, contano come punti alla fine della partita.

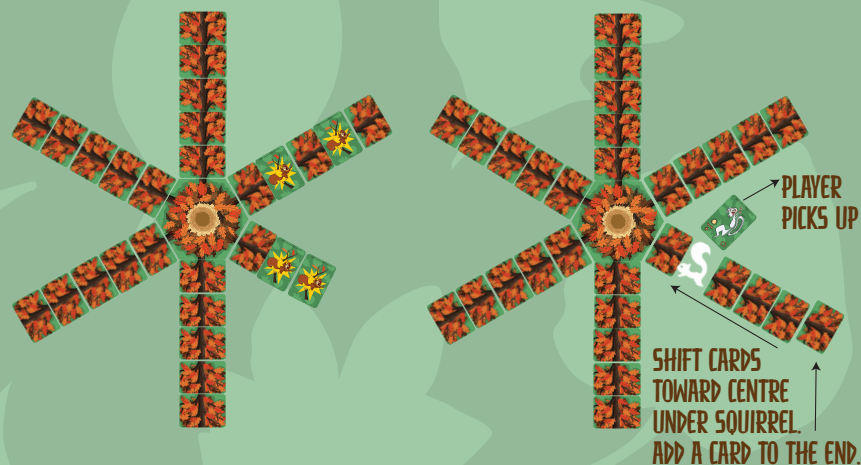


TURNO DI GIOCO: Un giocatore ha fino a tre Punti Azione (PA)  da spendere nel proprio turno. Sono disponibili sei azioni con diversi costi in PA.

MOVIMENTO: Passare da una carta foglia (rivelata o meno) o dal tronco centrale a una carta adiacente, e viceversa, costa un PA. Attraversare un ramo spezzato (ne parleremo più avanti) costa due PA. Non puoi terminare il tuo turno su di un ramo spezzato.

FLIP: Per un PA, un giocatore può girare la carta foglia non rivelata su cui si trova attualmente. Puoi capovolgere anche se altri giocatori sono sulla stessa carta. Ci sono tre possibili risultati:

(1) Rivelare una carta foglia contenente da 0 a 3 ghiande marroni o una ghianda d'oro. Rimani dove sei, raccogli il rispettivo numero di ghiande dalla riserva generale e posizionale sulla carta foglia appena rivelata.



(2) Rivelare una carta potere. Rivendica la carta se lo desideri. Raccogliere una carta potere rivelata o una lasciata da un altro giocatore non ha alcun costo in PA. Se hai uno slot potere libero sulla tua plancia giocatore, posiziona la carta rivendicata a faccia in su in uno di questi. Le carte foglia più in basso lungo il ramo si spostano verso il tronco. Aggiungi una nuova carta foglia all'estremità di quel ramo a faccia in giù. Posiziona tutte i meeple giocatore, precedentemente sulla carta potere rivelata, sulla carta che si è spostata per chiudere il divario. I meeple giocatore e le ghiande rimangono su qualsiasi altra carta che si è mossa. Spostare i meeple giocatore verso il tronco se la carta che è finita sotto di esse è una carta ramo spezzato; ripetere se necessario. Se non hai slot liberi quando rivendichi una carta potere, scambia le posizioni della carta potere rivendicata con quella che possiedi attualmente - non spostare nessuna carta sul ramo in questo scenario. **NOTA: se si rivendica una carta potere da un ramo accorciato, non aggiungere una nuova carta alla fine.**

(3) Rivelare una carta evento. Esegui immediatamente l'evento, quindi rimuovi la carta dal gioco (con alcune eccezioni, spiegate in seguito), seguendo il protocollo per spostare le carte lungo un Ramo (come sopra descritto per la raccolta di una Carta Potere).

RACCOLTO: Raccogliere ghiande dalle carte non ha alcun costo in PA. Puoi portare solo fino a due ghiande sulle guance (alloggi sulla plancia del giocatore) in un dato momento. Puoi liberamente far cadere e raccogliere ghiande sulle carte in qualsiasi momento durante il tuo turno (ad esempio, lasciare cadere una ghianda marrone per prenderne una dorata).

SCORTA: Mentre si trova sul tronco centrale, un giocatore può spostare qualsiasi ghianda dalle guance o dallo zaino nella sezione Nido della propria plancia o viceversa, senza alcun costo in PA.

CONVERSIONE: Mentre si trova sul tronco centrale, un giocatore può scambiare cinque ghiande marroni dal proprio nido con una ghianda d'oro dalla riserva generale per un PA. La conversione può far risparmiare tempo e PA durante la sepoltura.

SEPOLTURA E PUNTEGGIO: Mentre si trova nel tronco centrale, un giocatore può spostare le ghiande dalle guance, dallo

zaino o dal nido nella fossa per un PA per ghianda. Le ghiande non possono essere dissepolte. Solo le ghiande sepolte contano per il tuo punteggio. Le ghiande marroni valgono un punto ciascuna e le ghiande dorate valgono cinque punti ciascuna.

CARTE EVENTO: Le carte evento rivelate si applicano immediatamente. Se viene richiesto di rimuovere, seguire la procedura per raccogliere le carte potere:



RAMO SPEZZATO: Quando viene rivelato, chiunque su questa carta cade. Sposta tutti i segnalini giocatore che occupano questa carta nel Tronco Centrale, rimettendo le ghiande che stanno attualmente tenendo nelle guance o nello Zaino nella Riserva Generale. Il turno del giocatore attivo termina immediatamente. Queste carte rimangono in gioco. **NOTA:** *Se due carte ramo spezzate vengono rivelate adiacenti l'una all'altra o finiscono adiacenti (ad esempio, da una carta potere raccolta o da un'altra carta evento) quel ramo dell'albero si è rotto. Rimuovi tutte le carte (rivelate o meno) oltre le due carte ramo spezzate e mettile fuori dal gioco.*



RAFFICA DI VENTO: Quando viene rivelato, sposta qualsiasi scoiattolo su quel ramo di due carte verso l'esterno. Se il vento spinge te, o un altro giocatore, fuori dall'ultima carta o su di un ramo spezzato, cadi (seguito dalle regole del "ramo spezzato"). Successivamente, rimuovi questa carta dal gioco.



ORO FALSO: Quando rivelato, se hai una ghianda d'oro in tuo possesso (guancia, nido o fossa) quando riveli questa carta, devi scambiarla con una marrone. Successivamente rimuovi dal gioco.



ZAMPE VISCHIOSE: Quando viene rivelato, perdi un PA nel tuo prossimo turno. Rimuovilo dal gioco ma posizionalo accanto alla tua plancia giocatore, scartandolo alla fine del tuo prossimo turno.



L'ARBORISTA: Quando viene rivelato, gira tutte le altre carte foglia sullo stesso Ramo, mostrando i bonus e i pericoli nascosti sotto.

CARTE POTERE: Le carte potere migliorano la capacità del tuo scoiattolo di attraversare, raccogliere o persino rubare di nascosto ghiande da altri giocatori. Come promemoria, non puoi avere carte potere doppie. Ecco una lista delle carte disponibili:



SCOIATTOLO OSCILLANTE: Riduce il costo per attraversare una carta ramo spezzato rivelata da due PA a un PA. Questa carta non ti salverà quando riveli una carta ramo rotto.



ZAINO: Ti consente di conservare una ghianda aggiuntiva durante la raccolta posizionandola sulla carta stessa. Puoi scambiare liberamente ghiande dalle guance e dallo zaino durante la raccolta. Le ghiande conservate qui vanno perse se cadi. Tuttavia, sono al sicuro dai furti, quindi pensa a tenere qui quelle di maggior valore.



SUGAR RUSH: Dà al giocatore un PA aggiuntivo per turno, per un totale di quattro.



MANO LESTA: Al costo di un PA, puoi rubare una ghianda a un altro giocatore, ma solo una volta per turno. Puoi rubare dal nido di un altro giocatore quando: (1) sei sul tronco centrale e (2) loro non lo sono. Puoi rubare direttamente dalle guance di un giocatore quando si trova sulla stessa carta foglia (ma non sul tronco centrale). Tieni traccia delle ghiande rubate sulla carta potere (fino a un massimo di tre). Dopo aver riempito la carta, vengono automaticamente sepolti gratuitamente e la carta viene quindi rimossa dal gioco. In alternativa, invece delle ghiande, puoi rubare una carta potere da un altro giocatore sulla tua stessa carta foglia; rimuovere la carta Mano Lesta in seguito. **NOTA: puoi rubare un potere anche se in precedenza hai rubato ghiande con questo potere ma non hai raggiunto il limite di 3. Qualsiasi ghianda rubata in questo scenario viene rimossa dal gioco e non sepolta.**



LAZO: Questo ti permette di afferrare una ghianda da una carta adiacente alla carta su cui ti trovi al costo di 1 PA.



SOSIA: Puoi imitare temporaneamente qualsiasi potere che un altro giocatore ha che tu non possiedi. Se imiti il potere del ladro, sposta le ghiande rubate sulle guance o sullo zaino. **Questa carta è utilizzabile una sola volta: rimuovila dal gioco dopo averla usata.**



SPUTACCHIERA: La carta Sputacchiera ti permette di "sputare" una ghianda per turno, al costo di un PA, da qualsiasi punto dell'albero fino al tuo nido.



IL GUFO: Questo fornisce al giocatore un potente aiuto per devastare i cieli! Essendo il tuo gufo addomesticato, non ne sei influenzato. Mentre sei su un ramo, puoi fare in modo che il gufo spaventi altri giocatori dallo stesso ramo, facendoli cadere (seguendo le stesse regole per rivelare una carta ramo rotto). Mentre sei in piedi sul tronco centrale, puoi scegliere liberamente qualsiasi ramo e far cadere tutti i giocatori qui presenti. In alternativa, puoi usare questa carta per distruggere qualsiasi singola carta potere posseduta da un altro giocatore, indipendentemente da dove ti trovi. **Questa carta è utilizzabile una sola volta: rimuovila dal gioco dopo averla usata.**



SCOIATTOLO VOLANTE: Ciò consente a un giocatore di planare da un Ramo a un Ramo adiacente per un PA per movimento. Assicurati che la posizione della tua carta foglia rimanga la stessa (ad esempio, spostandoti dalla quarta carta foglia su un ramo alla quarta carta foglia di un altro). Non puoi atterrare su una carta Ramo rotto né saltare un Ramo caduto che non avrebbe carte disponibili su cui atterrare.

Movimento dello Scoiattolo Volante



EFINE GIOCO: Si innesca in una delle due seguenti modalità:

(1) Un giocatore ha seppellito abbastanza ghiande da raggiungere 20 punti. Congratulazioni, abbiamo un vincitore! Assicurati solo che non vada a spendere le sue ghiande tutte in una volta!

(2) Quando viene rivelata l'ultima carta foglia, si innesca il round finale. Una volta che il round in corso è terminato (cioè tutti hanno svolto lo stesso numero di turni), tutti i giocatori avranno un turno finale prima della fine del gioco. Chi ha più punti è il vincitore!

In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di ghiande d'oro. Se è ancora un pareggio, il giocatore con il valore più alto di ghiande raccolte e nascoste è il vincitore. Se è ancora un pareggio, è un pareggio!

MODALITA' SOLITARIO

PANORAMICA DI GIOCO: Nel gioco in solitario la maggior parte delle regole della modalità multiplayer sono in vigore, con alcune modifiche dove indicato. Le azioni non hanno alcun costo in PA. La conversione delle ghiande non si applica più.

OBIETTIVO: Vinci se riesci a raccogliere almeno 20 punti ghianda per l'inverno, con la speranza di ottenere un punteggio più alto con ogni partita. Le ghiande marroni e dorate valgono lo stesso della versione per 2-6 giocatori.

SETUP: Rimuovi tutte le carte potere ed evento dal mazzo, ad eccezione delle carte Gufo, Ramo spezzato e Mano lesta, e mettile da parte. Mescola il mazzo e distribuisce le carte seguendo le regole di setup multiplayer. Non posizionare ghiande marroni sulle carte durante la preparazione. Posiziona il tuo meeple sul tronco centrale per iniziare.

GHIANDE: Oltre a contare come punti, ora vengono trattate come valuta per acquistare poteri. Le ghiande spese tornano nella riserva generale. Se spendi troppo quando usi le ghiande dorate, riprendi la differenza in ghiande marroni.

MERCATO: Recupera uno Scoiattolo volante, uno Zaino, un Lazo e una carta potere Scoiattolo oscillante, tenendoli a portata di mano. Costituiscono il mercato. In qualsiasi momento, puoi acquistare questi poteri per 3 ghiande ciascuno, usando ghiande dalle tue guance, dal nido o dallo zaino. Se hai tre poteri e decidi il quarto sul mercato, dopo aver pagato, puoi scambiarlo con uno dei poteri che hai attualmente, restituendo quello scambiato sul mercato (per essere riacquistato in seguito se lo desideri).

LE CARTE POTERE FUNZIONANO COME SEGUE: Le carte potere Scoiattolo Volante, Zaino e Lazo si comportano secondo le regole del multiplayer.

SCOIATTOLO OSCILLANTE: Questa carta ti consente di attraversare rami spezzati ed è l'unico mezzo per farlo. I costi delle ghiande si applicano ancora quando ci si allontana dal tronco e si atterra su una carta rivelata.

MOVIMENTO: Quando atterri su una carta non rivelata, devi girarla immediatamente. Allontanarsi dal tronco su carte precedentemente rivelate costa una ghianda per carta. Spostarsi verso il tronco centrale o lateralmente attraverso i rami non ha alcun costo in ghiande.



FLIP: Alcune regole speciali si applicano a seconda di ciò che riveli.

(1) **Carte Evento e Ramo Spezzato:** segui le regole del multiplayer.

(2) **Riveli una Carta Gufo:** devi corrompere il Gufo al costo di tre ghiande, altrimenti il gioco finisce immediatamente. Rimuovi la carta gufo dopo averlo corrotto e sposta le carte verso l'interno per riempire lo spazio (non aggiungere una carta alla fine del ramo).

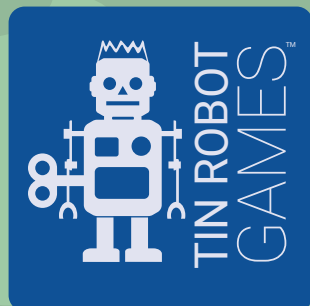
(3) **Riveli una Carta Mano Lesta:** uno scoiattolo avido si scatena! Se hai delle ghiande sulle guance o nello zaino, perdi la ghianda di valore più basso. Non rimuovere questa carta. Il suo effetto rimane in gioco per tutta la partita, attivandosi se atterri di nuovo sulla carta, muovendoti verso l'interno o l'esterno su di un Ramo.

RACCOLTO: Segui le regole del multiplayer.

SEGUI LE REGOLE DEL MULTIPLAYER: Tutte le ghiande raccolte possono rimanere nella parte del nido della tua plancia giocatore e non devono essere "seppellite". Tutto conterà come punti per il tuo punteggio finale.

FINE DEL GIOCO: Se hai raccolto con successo 20 punti ghianda, il gioco è finito e hai vinto. Inoltre, se tutte le mosse disponibili sono state esaurite, il gioco termina se si punta a un punteggio alto. Come promemoria, se non sei mai in grado di corrompere il Gufo, il gioco è finito.

Un ringraziamento speciale a tutti i playtester che hanno contribuito a rendere questo gioco una realtà! Randy Ramkissoon, Sarah Pippy, Judith McCann, Bob Cabral, Joe Gallant, Ashley Graeber, Annabel Lee, Alex Young, Mike Barnett, Vicky Russel, Jessica Lagrotta, Adriana Staley, Chase Snook, Charlize Snook, Mara Staley, Lacy MacKay, Alex Dennis, David Mulveney, Brian Staley, Joseph De Girolamo, Laura De Girolamo, Andre De Girolamo, Anna Cavanagh, James Reuben, Chris Backe, Emma, Katie & Kyla Staley.



PROGETTISTI DI GIOCHI : James & Adam Staley
SVILUPPATORE : James Staley
LUSTRAZIONI : Mitch Deslippe
CAPO PLAYTESTER & REGOLAMENTO : Steven Hill
TRADUZIONI IN ITALIANO : Matteo Brotto
COLLABORATORE KICKSTARTER : Bobby Fiorentino
PUBBLICATO DA : TIN ROBOT GAMES

Per ulteriori informazioni su regole e video, visita tinrobotgames.com e segui sui nostril canali social @tinrobotgames

SCOPRI QUESTI ALTRI SPASSOSI GIOCHI DELLA TIN ROBOT GAMES:

