



30 min



2-4



8+



FRÉDÉRIC GUÉRARD



CAMILLE CHAUSSY

# GranBosco



## Regolamento

*Oggi è un giorno speciale per la Foresta di GranBosco. Una volta ogni secolo i castagni millenari producono dei frutti speciali: le Castagne d'Oro!*

*Tutti i Clan della Foresta fanno a gara per mettere le mani sul prezioso raccolto. La tensione è alle stelle: rospi che gracidano, conigli che strillano, volpi che schiamazzano, procioni che strepitano, lucertole... beh, loro tacciono, ma non sono da meno! Sono tutti pronti per la sfida. Meglio però stare alla larga dall'Orso Brontolone e non intralciargli la strada! Preparati, è il momento di raccogliere Castagne d'Oro!*

*GranBosco è un gioco di piazzamento tessere a identità nascoste. Conquista gli spazi dei tuoi avversari ed espandi la Foresta. Il Clan che si è affermato maggiormente e che ha costruito la propria Torre di Guardia nel luogo più strategico otterrà il maggior numero di Castagne d'Oro al termine della partita.*

### Contenuto:

36 Tessere - 1 Tessera di Partenza - 5 Carte Clan - 4 Torri di Guardia  
4 Gettoni Torre di Guardia - 1 Blocchetto Segnapunti - 4 Supporti

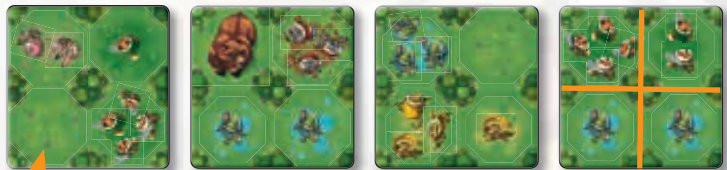
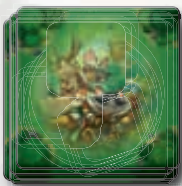
## Scopo del Gioco

Ogni giocatore impersonerà segretamente uno dei **5 Clan**. A turno, i giocatori posizioneranno le Tessere per espandere la Foresta. Al termine della partita, **ciascuno rivelerà il proprio Clan** e raccoglierà le **Castagne d'Oro**. Il giocatore che avrà raccolto il maggior numero di Castagne d'Oro sarà il vincitore.



# Preparazione

- Posiziona la Tessera di Partenza (quella con 4 Radure) al centro del tavolo.
- Mescola le 36 Tessere e disponile in una Pila a faccia in giù. Pesca 4 Tessere e posizionale scoperte accanto alla Pila. Questo sarà **il Fiume**.
- Ogni giocatore sceglie una **Torre di Guardia** e la pone davanti a sé, insieme al corrispondente Gettone Torre di Guardia.
- Mescola e distribuisci a ogni giocatore una **Carta Clan**, che manterrà segreta. Riponi nella scatola le Carte Clan rimaste, senza guardarle.
- Inizia il giocatore che per ultimo si è addentrato in una foresta.



Ogni Tessera è divisa in 4 spazi

## Come si Gioca

- Ogni giocatore esegue il proprio turno, in senso orario, finché tutte le Tessere non sono state posizionate nella Foresta.
- Nel tuo turno **DEVI** prendere una Tessera dal Fiume e aggiungerla alla Foresta. Poi, se la Tessera che hai appena giocato ha una Radura, **PUOI** costruire la tua Torre di Guardia su di essa.

### 1 GIOCA UNA TESSERA FIUME (obbligatorio)

Scegli una Tessera Fiume e aggiungila alla Foresta, rispettando le seguenti regole:

- La nuova Tessera deve coprire almeno uno spazio Foresta **ED** espandere la Foresta.

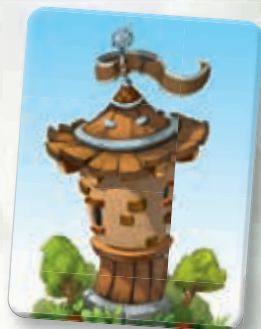
Lo spazio con 3 Volpi copre lo spazio con 1 Lucertola.

Lo spazio con 1 Volpe copre la Radura. Gli altri 2 spazi espongono la Foresta.



- **La nuova Tessera deve essere posizionata sopra** le altre (mai sotto).
- **Uno spazio con almeno un animale** può essere coperto solo da uno spazio con **un numero superiore di animali** (indipendentemente dal Clan). *Esempio: puoi coprire uno spazio con 1 Volpe con uno spazio con 2 Lucertole o 2 Volpi.*
- **Non puoi mai coprire uno spazio** che contiene una Torre di Guardia.
- **Uno spazio con un Orso** può coprire qualsiasi spazio (tranne quelli con una Torre di Guardia) e **non può essere coperto**.
- **Uno spazio Radura** può essere coperto da qualsiasi spazio, anche da un'altra **Radura**.
- Gli spazi coperti non contano più nulla; valgono solo gli spazi visibili nella Foresta.

Alla fine del turno, pesca una Tessera per **rifornire il Fiume** in modo che sia sempre formato da 4 Tessere. Se le Tessere della Pila sono esaurite, la partita continua finché tutte le Tessere del Fiume non sono state giocate.



*Gettone Torre di Guardia*

## **2 COSTRUISCI LA TORRE DI GUARDIA** (facoltativo)

Dopo aver posizionato una Tessera, puoi costruire la tua Torre di Guardia, se non l'hai già fatto in un turno precedente. La Torre di Guardia può essere piazzata **SOLO** su una Radura presente sulla Tessera appena giocata e non potrà essere più spostata. Il Gettone Torre di Guardia aiuta a ricordare quale sia la tua Torre di Guardia. Fai in modo che sia sempre ben visibile a tutti i giocatori.



*Torre di Guardia*

# Raccolta delle Castagne

Quando l'ultima Tessera Fiume viene posizionata e il giocatore avrà terminato il proprio turno, sarà il momento di raccogliere le Castagne d'Oro. Ogni giocatore rivela la propria Carta Clan e si conteggiano i punti sull'apposito Blocchetto Segnapunti:

- **1 Castagna d'Oro per ogni spazio occupato dal tuo Clan** (ogni spazio visibile che contiene almeno un animale del tuo Clan).
- **2 Castagne d'Oro per ogni spazio appartenente al più grande gruppo contiguo di spazi occupati dal tuo Clan.** Un gruppo contiguo è formato da spazi adiacenti ortogonalmente (quelli in diagonale non contano!).
- **2 Castagne d'Oro per ogni spazio occupato dal tuo Clan che circonda la tua Torre di Guardia** (cioè che si trova sugli 8 quadrati intorno a essa, compresi quelli in diagonale).
- **1 Castagna d'Oro per ogni spazio occupato da un altro Clan** (compresi i Clan che non sono in gioco, ma esclusi gli Orsi) che circonda la tua Torre di Guardia.

*Il giocatore che ottiene più Castagne d'Oro è il vincitore.*

In caso di parità, si confrontano i punteggi nell'ordine indicato sul Blocchetto Segnapunti (spazi, gruppo più grande, propri Clan adiacenti alla propria Torre di Guardia, altri Clan adiacenti alla propria Torre di Guardia). Il primo giocatore che ha ottenuto più punti in una delle categorie vince la partita. Nel rarissimo caso in cui la parità persista, fai un'altra partita!

*Attenzione: la Torre di Guardia non conta come spazio occupato dal tuo Clan!*

## Regole per Due Giocatori

La partita si svolge con le normali regole, ma applicando le seguenti variazioni:

- Ogni giocatore inizia con **2 Carte Clan segrete** e **2 Torri di Guardia** (1 per Clan).
- Ogni Torre di Guardia fa guadagnare **2 Castagne per ogni spazio** occupato dai tuoi Clan e **1 Castagna** per ogni spazio occupato **dagli altri Clan.**
- Vince il giocatore che, sommando i punteggi dei propri Clan, ha raccolto il maggior numero di Castagne d'Oro.

## Regola Opzionale per Esperti

Puoi coprire uno spazio occupato da animali solo utilizzando animali diversi.

## Riconoscimenti

**Autore:** Frédéric Guérard - **Illustrazioni:** Camille Chaussy - **Pubblicato da** The Flying Games

**PlayaGame**  
EDIZIONI

Edizione Italiana a cura di Playagame Edizioni

via San Francesco d'Assisi 38 - 40026 Imola

**Traduzione:** Claudia Baldi

**Revisione:** Marco Marani, Samuele Casadio e Giuseppe Alfano

**THE**  
**FLYING**  
**GAMES**