

FOREST ADVENTURE

1



Dai 6 anni in su



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 8 carte *Partenza e Arrivo*, 45 carte *Passaggio* e 3 carte *Bonus*.



Partenza / Arrivo



Passaggi



Bonus



Scopo del gioco: totalizzare il maggior numero di punti.



Preparazione del gioco: ciascun giocatore prende e mette davanti a sé una carta *Partenza* e una carta *Arrivo*.

- Con 4 giocatori, si utilizzano tutte le carte *Passaggio* e *Bonus*.
- Con 3 giocatori, si escludono la carta *Bonus +1* e le carte *Passaggio* raffiguranti delle conigli sul retro.
- Con 2 giocatori, si escludono le carte *Bonus +1* e *+2* e le carte *Passaggio* raffiguranti volpi e conigli sul retro.

Le carte *Bonus* si mettono da parte: saranno utilizzate nella fase finale della partita. Le carte *Passaggio* vengono mescolate, impilate a faccia in giù e disposte in mezzo ai giocatori. Le prime due carte vengono girate e posizionate a faccia in su accanto al mazzo.

La partita si svolge in 2 fasi: quella della scelta in cui i giocatori raccolgono le carte *Passaggio* e quella della costruzione in cui creano i percorsi acrobatici sugli alberi.

1/ Fase della scelta

Inizia il giocatore più piccolo e si prosegue in senso orario. Il giocatore prende una delle 2 carte *Passaggio* poste a faccia in su vicino al mazzo e la dispone davanti a sé a faccia in giù. Poi sostituisce la carta pescata con un'altra carta del mazzo. Tocca quindi al giocatore successivo scegliere una carta *Passaggio*... e così via fino a quando non rimane una sola carta, che viene esclusa. Inizia così la seconda fase del gioco.

N.B.: Durante questa fase, ai giocatori non è consentito guardare loro carte.

2/ Fase della costruzione

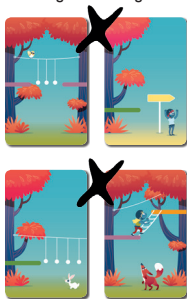
Durante questa fase, i giocatori giocano tutti contemporaneamente. Al via, i giocatori girano le carte raccolte nella prima fase e tentano di creare il percorso acrobatico più lungo possibile, accostando le carte tra di loro.

- Il percorso deve iniziare con una carta **Partenza** e terminare con una carta **Arrivo**.
- Le carte **Passaggio** devono essere disposte una accanto all'altra rispettando il colore delle pedane oppure accostando le due metà di un passaggio di pari livello.
- Non è consentito accostare tra loro due semi-pedane di diverso colore né aggiungere la metà di un passaggio senza mettervi accanto l'altra metà.

Collegamenti giusti



Collegamenti sbagliati



Se un giocatore non riesce a utilizzare tutte le carte in suo possesso, le carte inutilizzate vengono quindi escluse dal gioco.

Quando un giocatore finisce di costruire il percorso, dice a voce alta "Finito!" e prende la carta **Bonus** che vale di più. Per lui il gioco è terminato e non potrà più cambiare il proprio percorso. Gli altri giocatori continuano la costruzione e dicono "Finito!" appena hanno terminato il percorso. Poi prendono la carta **Bonus** che vale di più, se è rimasta.

Fine del gioco: quando tutti i giocatori hanno finito il proprio percorso, se ne verifica l'esattezza e si contano i punti: 1 punto per ogni carta aggiunta. A questo totale, si sommano i punti dell'eventuale carta **Bonus**. Il giocatore che totalizza il maggior numero di punti vince la partita. In caso di parità, vince chi ha il bonus maggiore.

N.B. Un percorso sbagliato vale zero punti!