



IL SECONDO GIOCO DI

Piantina



SCOPO DEL GIOCO

Scopri i tanti angoli incantanti di Piantina e delle località vicine e lasciati un po' del tuo cuore (nella vita reale, mentre nel gioco si tratta di lasciarci dei gettoni colorati), ma attento a non guardare con un cuore arido o sarai punito (nel gioco: a ricevere ulteriori gettoni da dovere lasciare).

E' possibile scegliere tra due livelli di difficoltà: base e avanzato.

Ad ogni partita possono prendere parte da due a sei giocatori (dai 5 ai 99 anni).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 1 pedina ad uso "condiviso", 30 carte suddivise in cinque "categorie" (colori giallo, rosso, verde, blu e "imprevisti"), 24 gettoni di diversa colorazione (gialli, rossi, verdi e blu), un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare e poi disporre coperte a "scacchiera" le carte con il logo rivolto verso l'alto a ricostruire idealmente la cartina di Piantina e dintorni per un totale di 5 righe e 6 colonne (o viceversa) e posizionare su una carta qualsiasi la pedina quindi, in base al numero dei giocatori che prendono parte alla sfida, consegnare a ognuno un determinato numero di gettoni di differenti colori pescati a caso (9 se i giocatori sono solo 2, 6 se i giocatori sono 3, 5 se i giocatori sono 4, 4 se i giocatori sono 5 e solo 3 se i giocatori sono 6), infine lasciare a disposizione del "banco" i gettoni non distribuiti (attenzione: per allungare la durata del gioco è possibile decidere di distribuire inizialmente più gettoni ad ogni giocatore).

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e:

- se ottiene 1 può scegliere se ricoprire una carta di quelle già scoperte (vedere oltre), oppure tirare nuovamente il dado e se ottiene un valore negativo (1 o 3 o 5) consegna ad un giocatore a sua scelta un gettone del banco (se disponibile), se invece ottiene un valore positivo (2 o 4 o 6) lo riceve lui (se disponibile);
- se ottiene da 2 a 6 deve muovere la pedina dello stesso numero di carte (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta) e alla fine del movimento, ma solo se si trova su una carta non ancora scoperta (altrimenti non accade nulla e il turno passa al giocatore successivo), la deve scoprire e comportarsi come di seguito specificato:
 - se si è scelto di giocare al livello base: se sulla carta è indicato il colore di un gettone di quelli in proprio possesso, la carta viene lasciata scoperta ed il gettone corrispondente viene reso al banco; se invece non si possiede nessun gettone di quel colore, la carta viene comunque lasciata scoperta; se la carta scoperta raffigura l'arsura (del terreno e quindi del cuore) si riceve dal banco il numero di gettoni raffigurato (uno o due) e la carta va coperta nuovamente;
 - se si è scelto di giocare al livello avanzato: se sulla carta è indicato il colore di un gettone di quelli in proprio possesso, bisogna tirare nuovamente il dado e solo se si ottiene un valore dispari (1 o 3 o 5) la carta viene lasciata scoperta ed il gettone corrispondente viene reso al banco; se invece non si possiede nessun gettone di quel colore o con il dado si ottiene un valore pari (2 o 4 o 6) la carta viene comunque lasciata scoperta; se la carta scoperta raffigura l'arsura (del terreno e quindi del cuore) si riceve dal banco il numero di gettoni raffigurato (uno o due) e la carta va coperta nuovamente.

Vince la partita il giocatore che per primo riesce a rimanere senza gettoni.

Buon divertimento.



IL SECONDO GIOCO DI

Piantina



GOAL OF THE GAME

Discover the many enchanting corners of Piantina and the nearby locations and leave there a piece of your heart (which you will do in real life, in the game you're just leaving colored tokens), but be careful not to look at it with a dry heart or you will be punished (in the game means: to receive additional tokens to be leave behind).

It is possible to choose between two levels of difficulty: basic and advanced.

Two to six players (aged 5 to 99) can take part in each game.

PREPARATION

The pack contains 1 token for "shared" use, 30 cards divided into five "categories" (yellow, red, green, blue colors and the "unexpected" one), 24 tokens in different colors (yellow, red, green and blue), a nut and this instruction sheet.

Shuffle and then arrange the cards with the logo facing the "checkboard" pattern to ideally reconstruct the map of Piantina and surroundings for a total of 5 rows and 6 columns (or vice versa) and place your pawn on a random card. Then, based on the number of players taking part in the challenge, deliver to each one a certain number of different color tokens randomly drawn (9 if the players are only 2, 6 if the players are 3, 5 if the players are 4, 4 if the players are 5 and only 3 if the players are 6). At the end leave the undistributed tokens available to the "bank" (attention: to extend the duration of the game it is possible to decide to initially give more tokens to each player).

HOW TO PLAY

In turn, each player throws the dice and:

- if he gets 1 he can choose whether to cover one of the cards already uncovered (see below), or roll again the dice, and if he gets a negative value (1 or 3 or 5) he gives a player of his choice a token from the bank (if available), if instead he gets a positive value (2 or 4 or 6) he collects it (if available);
- if he gets from 2 to 6 he must move the pawn by the same number of cards (each movement is allowed only if made horizontally or vertically, never diagonally and never passing several times in the same move on the same card) and at the final movement, but only if it is on a card not yet revealed, otherwise nothing happens and passes on to the next player. He must then reveal the card and do as specified below:
 - if you have chosen to play at the basic level: if the color of a token of those in your possession is indicated on the card, the card is left uncovered and the corresponding token is returned to the bank; if, on the other hand, there isn't the token of the color you've chosen, the card will be still left uncovered; if the uncovered card portrays drought (of the ground and therefore of the heart), he receives from the dealer the number of tokens shown on the card (one or two) and the card must be covered again;
 - if you have chosen to play at the advanced level: if on the card is shown the color of a token in your possession, you must roll the dice again. Only if you get an odd value (1 or 3 or 5) the card is left uncovered and the corresponding token is returned to the bank; if, on the other hand, you don't have any tokens of that color or by rolling the dice you get an even value (2 or 4 or 6) the card is still left uncovered; if the uncovered card portrays drought, the dealer collects the number of tokens shown (one or two) and the card must be covered again.

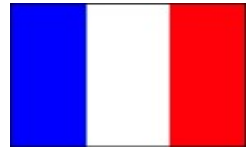
The player who first manages to run out of tokens wins the game.

Have fun.



IL SECONDO GIOCO DI

Piantina



BUT DU JEU

Découvrez les nombreux coins enchanteurs de Piantina et les lieux à proximité et laissez-nous un peu de votre coeur (dans la vie réelle, alors que dans le jeu, il s'agit de des jetons colorés), mais faites attention à ne pas regarder avec le coeur stérile ou vous allez être puni (dans le jeu: pour recevoir plus de jetons, il faut laisser).

Il est possible de choisir entre deux niveaux de difficulté: basique et avancé.

Deux à six joueurs (âgés de 5 à 99 ans) peuvent participer à chaque partie.

PRÉPARATION

Le jeu contient 1 jeton à usage "partagé", 30 cartes divisées en cinq "catégories" (jaune, rouge, vert, bleu couleurs et "inattendues"), 24 jetons de couleurs différentes (jaune, rouge, vert et bleu), un dé et cette feuille d'instructions.

Mélangez puis disposez les cartes couvertes en "échiquier" avec le logo vers le haut pour reconstituer idéalement la carte de Piantina e dintorni pour un total de 5 lignes et 6 colonnes (ou vice versa) et placez sur n'importe quelle carte le jeton puis, selon le nombre de joueurs participant au défi donner à chaque joueur un certain nombre de jetons de différentes couleurs tirés au hasard (9 s'il n'y a que 2 joueurs, 6 pour 3 joueurs, 5 pour 4 joueurs, 4 pour 5 joueurs et seulement 3 pour 6 joueurs), et enfin laisser les jetons non distribués à la disposition de la "banque" (attention : pour rallonger la durée du jeu, vous pouvez décider de distribuer initialement plus de jetons à chaque joueur).

COMMENT JOUER

Chacun son tour, chaque joueur lance le dé et:

- S'il obtient 1 il peut choisir soit de couvrir une des cartes déjà découvertes (voir ci-dessous), ou relancer le dé et s'il obtient une valeur négative (1, 3 ou 5) il donne un jeton au joueur de son choix de la banque (si disponible), si au contraire il obtient une valeur positive (2 ou 4 ou 6) il la reçoit (si disponible);
- S'il obtient de 2 à 6 il doit déplacer le pion du même nombre de cartes (chaque déplacement n'est autorisé que s'il est fait horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale et jamais plus d'une fois sur la même carte) et à la fin de mouvement, mais uniquement si elle se trouve sur une carte non encore révélée (sinon rien ne se passe et le tour passe au joueur suivant), il doit la découvrir et se comporter comme indiqué ci-dessous:
 - si vous avez choisi de jouer au niveau de base: si la carte indique la couleur d'un des jetons en votre possession, la carte est laissée découverte et le jeton correspondant est remis à la banque ; si, par contre, vous n'avez pas de jetons de cette couleur, la carte est laissée découverte ; si la carte découverte indique l'ardeur (du sol et donc du coeur) vous recevez de la banque le nombre de jetons indiqués (un ou deux) et la carte doit être à nouveau couverte;
 - si vous avez choisi de jouer au niveau avancé: si la carte présente la couleur d'un des jetons en votre possession, vous devez relancer le dé et ce n'est que si vous obtenez une valeur impaire (1 ou 3 ou 5) que la carte est laissée découverte et que le jeton correspondant est remis dans la banque ; Si, par contre, vous n'avez pas de jetons de cette couleur ou si le dé donne une valeur paire (2 ou 4 ou 6), la carte reste découverte ; si la carte découverte représente le brûlage (du sol et donc du coeur), vous recevez de la banque le nombre de jetons représentés (un ou deux) et la carte est à nouveau recouverte.

Le joueur qui parvient le premier à ne plus avoir de jetons remporte la partie.

Bon divertissement.



ZWECK DES SPIELS

Entdecken Sie die vielen bezaubernden Ecken von Piantina und den nahe gelegenen Orten und lassen Sie uns ein wenig von Ihrem Herzen (im wirklichen Leben, während es im Spiel darum geht, uns farbige Token zu hinterlassen), aber achten Sie darauf, nicht mit trockenem Herzen zu schauen, oder Sie werden es tun bestraft werden (im Spiel: um zusätzliche Tokens zu erhalten, die übrig bleiben).

Es kann zwischen zwei Schwierigkeitsgraden gewählt werden: Basic und Advanced.

An jedem Spiel können zwei bis sechs Spieler (5 bis 99 Jahre) teilnehmen.

VORBEREITUNG

Das Paket enthält 1 Token für die „geteilte“ Verwendung, 30 Karten, die in fünf „Kategorien“ (Gelb, Rot, Grün, Blau Farben und „unerwartete“) unterteilt sind, 24 Token in verschiedenen Farben (Gelb, Rot, Grün und Blau), a Mutter und diese Gebrauchsanweisung.

Mischen und ordnen Sie dann die Karten mit dem Logo nach oben verdeckt in einem „Schachbrett“-Muster an, um die Karte der Karte und der Umgebung für insgesamt 5 Reihen und 6 Spalten (oder umgekehrt) ideal nachzubilden, und setzen Sie die Spielfigur auf eine beliebige Karte dann , basierend auf der Anzahl der an der Herausforderung teilnehmenden Spieler, liefere jedem eine bestimmte Anzahl von Spielsteinen in verschiedenen Farben, die zufällig gezogen werden (9, wenn die Spieler nur 2 sind, 6, wenn die Spieler 3 sind, 5, wenn die Spieler 4 sind , 4 bei 5 Spielern und nur 3 bei 6 Spielern), die nicht verteilten Tokens schließlich der „Bank“ zur Verfügung zu lassen (Achtung: um die Spieldauer zu verlängern, ist es möglich, sich zu entscheiden, zunächst mehr Tokens an jeden zu verteilen Spieler).

SPIELANLEITUNG

Der Reihe nach würfelt jeder Spieler und:

- Bei einer 1 kann er wählen, ob er eine der bereits aufgedeckten Karten abdeckt (siehe unten) oder noch einmal würfelt und bei einem negativen Wert (1 oder 3 oder 5) gibt er einem Spieler seiner Wahl einen Spielstein von der Bank (falls verfügbar), wenn er stattdessen einen positiven Wert (2 oder 4 oder 6) erhält, erhält er ihn (falls verfügbar);
- Wenn er von 2 auf 6 kommt, muss er den Bauern um die gleiche Anzahl von Karten bewegen (jeder Zug ist nur erlaubt, wenn er horizontal oder vertikal ausgeführt wird, niemals diagonal und niemals mehrmals im selben Zug auf derselben Karte) und am Bewegung beenden, aber nur wenn sie auf einer noch nicht aufgedeckten Karte steht (ansonsten passiert nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe), muss er sie aufdecken und sich wie unten beschrieben verhalten:
 - wenn Sie sich entschieden haben, auf der Grundstufe zu spielen: Wenn die Farbe eines Spielsteins Ihrer Eigentümer auf der Karte angegeben ist, bleibt die Karte aufgedeckt und der entsprechende Spielstein wird an die Bank zurückgegeben; wenn es dagegen keinen Spielstein dieser Farbe gibt, ist die Karte bleibt noch unbedeckt; Wenn die aufgedeckte Karte Wärme (des Bodens und damit des Herzens) darstellt, erhält der Dealer die Anzahl der abgebildeten Token (eins oder zwei) und die Karte muss erneut abgedeckt werden.
 - Wenn Sie sich entschieden haben, auf der fortgeschrittenen Stufe zu spielen: Wenn die Farbe eines Spielsteins Ihres Besitzes auf der Karte angegeben ist, müssen Sie erneut würfeln und nur, wenn Sie einen ungeraden Wert (1 oder 3 oder 5) erhalten die Karte wird ungedeckt gelassen und der entsprechende Token an die Bank zurückgegeben; hat man dagegen keine Spielsteine dieser Farbe oder erhält man mit dem Würfel einen geraden Wert (2 oder 4 oder 6), ist die Karte bleibt noch unbedeckt; Wenn die aufgedeckte Karte Wärme (des Bodens und damit des Herzens) darstellt, erhält der Dealer die abgebildete Anzahl von Token (eins oder zwei) und die Karte muss erneut abgedeckt werden.

Der Spieler, dem es als erster gelingt, keine Token mehr zu haben, gewinnt das Spiel.

Viel Spaß.