

GRUVE

A stylized tree with a dark brown trunk and a dense canopy of green leaves. Several colorful fruits (yellow, orange, and green) are scattered among the leaves. The tree is positioned centrally, with the letters 'R' and 'U' of the word 'GRUVE' partially overlapping its canopy.

Gioco solitario in 9 carte

di
Mark Tuck



Include le regole
per più giocatori
(serve una copia
per giocatore)



Coltiva il tuo frutteto e raccogli più frutta che puoi giocando le carte in modo tale che gli alberi dello stesso tipo si sovrappongano.

Componenti

18 carte Frutteto

Ogni carta mostra 5 alberi (arancio, limone e lime, ognuno con 1 o 2 frutti) e 1 casella vuota: una radura.

Il retro della carta mostra delle **Ricette**. Questo lato viene ignorato nelle partite standard (vedere "Sfida Ricetta").

15 dadi Frutta (5 Arancia, 5 Limone e 5 Lime)

1 segnalino Scoiattolo e 1 segnalino Carriola

Questo Regolamento

Preparazione

Posiziona i 15 dadi e i 2 segnalini a portata di mano. Mescola le carte (con il lato Ricetta a faccia in su) e dividile in 2 mazzi da 9 carte. Metti da parte un mazzo: non verrà usato in questa partita (una volta finita la partita, potrai giocare subito un'altra usando questo mazzo). Posiziona il mazzo rimasto a faccia in giù (con il lato Ricetta a faccia in su) a portata di mano per formare il mazzo di pesca.

Pesca la carta in cima al mazzo e posizionala a faccia in su al centro dell'area di gioco per dare inizio al tuo Frutteto. Pesca 2 carte: questa è la tua mano.

Ogni turno consiste nel:

1. Giocare una carta;
2. Posizionare i dadi;
3. Pescare un'altra carta.

1. **Giocare una carta**

Posiziona una carta dalla tua mano nel Frutteto. Puoi ruotare la carta (di 90° o 180° in qualsiasi direzione) prima di posizionala. Almeno un albero o una radura sulla carta appena giocata deve sovrapporsi a un albero o a una radura già presente nel Frutteto. I frutti sugli alberi che vuoi sovrapporre devono corrispondere a quelli sugli alberi sotto di essi. Se un albero si sovrappone a una radura che ha un dado su di essa, allora i frutti dell'albero devono corrispondere al colore del dado.

*Tuttavia, una volta per partita, puoi posizionare un albero che **non** corrisponda all'albero o al colore del dado sottostante (vedere "Lo Scoiattolo").*

Qualsiasi albero può sovrapporsi a una radura vuota. Una radura può sovrapporsi a un qualsiasi albero o a un'altra radura.

2. Posizionare i dadi

Per **ogni albero** sulla carta appena giocata che si sovrappone a un albero nel Frutteto:

A. Se non c'è alcun dado sull'albero sottostante, posiziona un dado sull'albero sovrapposto in modo che la faccia visibile mostri il valore pari al numero di frutti mostrati su entrambi gli alberi. *Per esempio, se un albero con 2 frutti si sovrappone a un albero con 1 frutto, il dado mostrerà un 3.*

Il colore del dado deve coincidere con quello dei frutti degli alberi su cui si posiziona.

Se non hai più dadi rimasti di quel colore, non posizionarlo.

B. Se c'è già un dado sull'albero sottostante, spostalo sull'albero sovrapposto aumentando il suo valore del numero di frutti mostrati sull'albero sovrapposto. *Per esempio, se un albero con 1 frutto si sovrappone a un albero con un dado che mostra un 4, il dado aumenterà di 1 per mostrare un 5.*

Se il valore del dado deve superare il 6, ruotalo per mostrare un **cestino** da 10.

Se a un 10 viene sovrapposto un albero corrispondente, allora sostituisci il dado con un segnalino Carriola. Questo rappresenta un "bottino fruttuoso" di 15 frutti! Rimetti il dado nella pila dei dadi.

Se il segnalino Carriola è già stato posizionato, allora lascia dov'è il dado che mostra un 10.

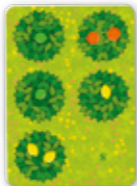
Radure

- Se una radura si sovrappone a un albero (o a un'altra radura) che ha un dado su di sé, posiziona quel dado, **senza cambiare il suo valore**, sulla radura sovrapposta.
- Se una radura si sovrappone a un albero (o a un'altra radura) che non ha un dado su di sé, **nessun dado** viene posizionato.
- Un albero può sovrapporsi a una radura che ha un dado su di sé **solo se i frutti dell'albero corrispondono al colore del dado**. Posiziona il dado sull'albero sovrapposto, aumentando il suo valore del numero di frutti mostrati sull'albero.
- Se il valore del dado deve superare il 6, ruotalo per mostrare il 10. Se un 10 viene superato, sostituisci il dado con il segnalino Carriola (se disponibile).
- Se un albero si sovrappone a una radura vuota, **non** si posiziona alcun dado sull'albero.

3. Pescare un'altra carta

Pesca una nuova carta dalla cima del mazzo di pesca (se disponibile) per riportare la tua mano a 2 carte.

Esempio di turni



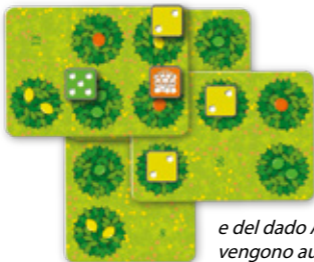
Inizio del Frutteto



Turno 1: *Un dado Lime e un dado Arancia vengono posizionati.*



Turno 2: *Il valore del dado Arancia viene aumentato e vengono posizionati due dadi Limone.*



Turno 3: *I valori del dado Lime e del dado Arancia vengono aumentati e viene posizionato un altro dado Limone.*

Lo Scoiattolo

Una volta per partita, puoi giocare una carta sulla quale i frutti dell'albero sovrapposto **non** corrispondano a quelli dell'albero o del dado sotto di esso. Se c'è un dado sull'albero o sulla radura sottostante, rimettilo nella pila dei dadi. Posiziona il segnalino Scoiattolo sull'albero sovrapposto per mostrare che il frutto è stato sgraffignato da questo sfacciato animale. **Su questo albero non può più venire sovrapposto alcun albero (o radura).**

Fine della partita

Una volta che hai posizionato l'ultima carta (e qualsiasi dado o segnalino su di essa), la partita termina.

Punteggio

I dadi mostrano quanti frutti hai raccolto.

Un dado su una radura **non fa ottenere punti** (quel frutto è caduto a terra e quindi è andato a male).

Somma il valore di tutti i dadi rimasti nel Frutteto per ottenere il **punteggio di raccolto** finale.

Se il segnalino Scoiattolo si trova nel Frutteto,

sottrai 1 punto dal punteggio, e **sottrai anche**

1 punto per ogni dado che si trova su un albero

ortogonalmente adiacente al segnalino Scoiattolo.

Nota: quando calcoli il punteggio, il segnalino Carriola viene considerato un dado.

Quanto è stato fruttuoso il raccolto?

< 40	Inclementino
40-44	Piuttosto agrumile
45-49	Abbastanza succoso
50-54	Inaspettatamente succoso
55-59	Una zestasi di sapori
60+	Semplicemente libidimonoso!



Sfida Ricetta

Il retro delle carte riporta le Ricette. Queste vengono usate per fornire una condizione di vittoria/sconfitta per la partita.

Mescola le 18 carte. Mettine casualmente 2 da parte, tenendo i loro lati Ricetta a faccia in su.

Ogni Ricetta riporta una condizione per il calcolo del punteggio e i punti bonus o i modificatori di punteggio che ricevi quando soddisfi tale condizione.

Ogni carta Ricetta ha un numero stampato in alto. Somma i numeri sulle 2 carte messe da parte per stabilire il **punteggio bersaglio** per la partita.

Seleziona casualmente 9 carte per formare il mazzo di pesca e gioca la partita seguendo le normali regole. Alla fine della partita, aggiungi ogni eventuale punto bonus e applica ogni modificatore ricevuto al punteggio dei dadi per ottenere il punteggio di raccolto finale. Se questo è pari o superiore al punteggio bersaglio, hai vinto!

Nota: per soddisfare le condizioni di punteggio della Ricetta il segnalino Carriola viene considerato un dado (con il frutto del dado che ha sostituito) ad eccezione delle Ricette seguenti: Cocktail di Frutta, Tutti Frutti, Cordiale al Lime, Succo d'Arancia e Lemon Soda. Anche se i dadi sulle radure non fanno ottenere punti, vengono considerati "in gioco".

Grove in più giocatori

In questa modalità si usano i numeri sulle carte e si seguono le regole per la modalità in solitario per posizionare le carte, i dadi e i segnalini. Ogni giocatore ha una copia del gioco e pesca le stesse carte nello stesso ordine degli altri.

Un giocatore, il "Fruttivendolo", mescola le sue carte e posiziona 9 di esse a faccia in giù per formare il suo mazzo. Gli altri giocatori mettono in ordine numerico le 18 carte del proprio mazzo.

Il Fruttivendolo pesca la carta in cima al suo mazzo e legge ad alta voce il numero della carta. Gli altri giocatori cercano la carta corrispondente e la posizionano a faccia in su per formare l'inizio del loro Frutteto. Il Fruttivendolo pesca 2 carte e legge ad alta voce i loro numeri. Gli altri giocatori cercano quelle carte nel proprio mazzo, in modo che tutti abbiano le stesse 2 carte in mano.

Ogni round:

I giocatori giocano contemporaneamente una carta dalla propria mano nel proprio Frutteto (e posizionano dadi/segnalini se richiesto). Una volta che tutti hanno giocato una carta, il Fruttivendolo pesca un'altra carta, legge ad alta voce il suo numero e gli altri giocatori prendono quella carta dal proprio mazzo mettendola nella propria mano. I round si susseguono in questo modo finché tutti hanno giocato la loro ultima carta. Il giocatore con il punteggio di raccolto più alto vince. In caso di parità, vince il giocatore che ha usato il maggior numero di dadi.

La Sfida Ricetta può essere giocata in più giocatori nello stesso modo, con tutti i giocatori che mettono da parte le stesse 2 Ricette all'inizio della partita.

Riconoscimenti

GROVE: 9 Card Solitaire Game
©2021 Side Room Games LLC
All rights reserved worldwide

Gioco di Mark Tuck

Illustrazioni di Mark Tuck

SideRoomGames.com

facebook.com/SideRoomGames

twitter.com/SideRoomGames



Vuoi rimanere
aggiornato
sul regolamento?



Ringraziamenti

Un grande grazie a Dustin Culbertson e a tutti coloro di BoardGameGeek che hanno fatto da playtester e hanno dato suggerimenti sul gioco durante il suo sviluppo, e a Trevor Harmel per i consigli sul regolamento.

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com



Traduzione: Denise Venanzetti

Impaginazione: Margherita Cagnola

Revisione: Francesca Gherardi, Sara Gianotto
e Sollenda Cacini



Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.