



# ORCHARD

GIOCO SOLITARIO IN 9 CARTE

DI  
MARK TUCK

  
ETÀ 14+

Include le regole  
per più giocatori

  
10 MIN

**Coltiva il tuo frutteto e raccogli quanta più frutta riesci giocando le carte in modo tale che gli alberi da frutto si sovrappongano agli alberi dello stesso tipo. Più alberi riesci a sovrapporre, più frutta riuscirai a raccogliere.**

## **COMPONENTI**

18 carte Frutteto (*i numeri sulle carte servono solamente a identificarle per la versione a più giocatori*)

15 dadi Frutta personalizzati (5 dadi rossi Mela, 5 dadi gialli Pera e 5 dadi viola Susina)

2 segnalini Frutta Marcia

## **PREPARAZIONE**

Posiziona i dadi e i segnalini a portata di mano.

Mescola tutte le carte. Per ogni partita userai solamente 9 delle 18 carte, dividi dunque il mazzo a metà in due mazzi da 9 carte. Prendine uno e posizionalo a faccia in giù a portata di mano.

Lascia l'altro mazzo da parte, potrai utilizzarlo per fare una nuova partita non appena avrai finito con questa!

Pesca la prima carta 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 iniziale.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- 1.** Gioca una carta dalla tua mano e posizionala nel Frutteto facendo in modo che si sovrapponga a una (o più) delle carte già nel Frutteto.
- 2.** Posiziona un dado su ogni albero che si sovrappone a un albero sulle carte sotto la carta appena giocata.
- 3.** Pesca una carta (se possibile).

### 1. GIOCA UNA CARTA

Posiziona una carta dalla tua mano nel Frutteto. Puoi ruotare la carta di 180° o 90° (in qualsiasi direzione) prima di aggiungerla al Frutteto.

Almeno uno degli alberi sulla carta giocata deve sovrapporsi a un albero già presente nel Frutteto.

La frutta sugli alberi che vuoi sovrapporre deve corrispondere con quella sugli alberi sotto di essi.

## 2. POSIZIONARE I DADI

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

- Se non è presente un dado sull'albero sotto di esso, posiziona un dado sull'albero sovrapposto con la faccia 1 visibile, dopo aver posizionato la carta. Il colore del dado posizionato deve corrispondere al colore della frutta sull'albero. Se non hai più dadi rimasti di quel colore, non posizionarlo.
- Se è già presente un dado sull'albero sotto di esso, spostalo sull'albero sovrapposto aumentando il valore della faccia visibile, dopo aver posizionato la carta.

Se il dado mostrava 1, ruotalo su 3.

Se il dado mostrava 3, ruotalo su 6.

Se il dado mostrava 6, ruotalo su 10.

Se il dado mostrava 10, lascialo su 10.

Il dado indica quanta frutta verrà raccolta dall'albero al termine della partita. Le foglie hanno solo una valenza grafica, ignoratele per il punteggio.

### 3. PESCA UNA CARTA

Pesca una carta dal mazzo, se possibile, in modo da portare di nuovo le carte in mano a 2.

### FRUTTA MARCIA

Due volte nel corso della partita, durante il posizionamento di una carta, puoi fare in modo che la frutta su un albero sovrapposto NON corrisponda a quella dell'albero sotto di esso. Se l'albero al di sotto aveva un dado sopra di esso, rimetti quel dado nella riserva. Posiziona un segnalino Frutta Marcia sull'albero sovrapposto per mostrare che la frutta è rovinata.

Puoi usare entrambi i segnalini Frutta Marcia sulla stessa carta.

***Attenzione: un albero con un segnalino Frutta Marcia non può essere sovrapposto da un altro albero.***

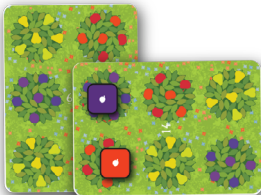
### FINE DELLA PARTITA

Se, in qualsiasi momento, non sei in grado di posizionare in modo legale una carta nel Frutteto, la partita termina. La partita termina anche dopo aver posizionato l'ultima carta del mazzo (ed eventuali dadi/segnalini) nel Frutteto.

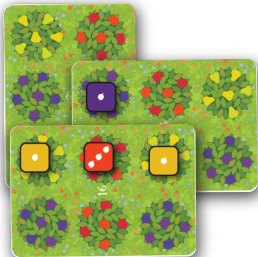
## ESEMPIO DI ROUND



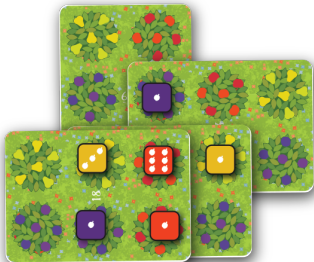
*Inizio del Frutteto*



*Turno 1*



*Turno 2*



*Turno 3*

## PUNTEGGIO

Somma il valore di tutti i dadi nel Frutteto per ottenere il punteggio di raccolta finale.

Ciascun segnalino Frutta Marcia eventualmente presente nel Frutteto abbassa di 3 il tuo punteggio.

### QUANTO È STATA FRUTTUOSA LA RACCOLTA?

<b>&lt; 25</b>	Susina-le
<b>25-29</b>	Es-seme-nziale
<b>30-34</b>	Frutta-le
<b>35-39</b>	Petalo-sa
<b>40-44</b>	Pro-frutte-vole
<b>45-49</b>	Frutta-stica
<b>50-54</b>	Quasi Pera-fetta
<b>55+</b>	Mela-vigliosa! (dritto al nocciolo)





## STORIA DELLA RACCOLTA

Data	Punti	Data	Punti

## FRUTTETO IN PIÙ GIOCATORI

*Utilizzate le stesse regole per il posizionamento di carte, dadi e segnalini della versione in solitario. Ogni giocatore usa la propria copia del gioco e nel corso della partita userete le stesse carte, pescate nello stesso ordine.*

Uno dei giocatori, il Fruttivendolo, mescola il proprio mazzo di carte e ne posiziona 9 coperte davanti a sé come proprio mazzo. Gli altri giocatori ordinano numericamente le proprie 18 carte. Il Fruttivendolo pesca la prima carta del proprio mazzo e ne legge ad alta voce il numero. Gli altri giocatori cercano la carta corrispondente

nei propri mazzi. Tutti i giocatori posizionano a faccia in su davanti a sé la medesima carta per dare inizio al proprio Frutteto. Il Fruttivendolo pesca poi 2 carte e legge ad alta voce il numero di entrambe. Gli altri giocatori cercano le carte corrispondenti nei propri mazzi e le prendono in modo che tutti abbiano le stesse carte in mano.

*Durante ogni round* - I giocatori giocano simultaneamente una carta dalla propria mano nel proprio Frutteto (posizionando dadi e segnalini come di consueto). Dopo che tutti hanno giocato la carta, il Fruttivendolo pesca un'altra carta dal proprio mazzo e ne legge ad alta voce il numero, in modo da consentire agli altri giocatori di cercare la carta corrispondente nei propri mazzi e aggiungerla alla propria mano. Il gioco prosegue in questo modo finché tutti non hanno giocato la loro ultima carta, ed eventuali dadi e segnalini su di essa.

Il giocatore con il punteggio di raccolta più alto vince. In caso di pareggio, il giocatore ad aver utilizzato il minor numero di segnalini Frutta Marcia vince. Se il pareggio persiste, il giocatore che ha utilizzato il maggior numero di dadi vince. Se persiste ancora, la vittoria è condivisa.

# RICONOSCIMENTI

Orchard: 9 Card Solitaire Game is  
© 2019 Side Room Games LLC  
All rights reserved worldwide



**Autore:** Mark Tuck

**Illustratore:** Mark Tuck

Un enorme grazie a tutti gli utenti di BoardGameGeek che hanno partecipato al playtest e hanno inviato il loro feedback durante lo sviluppo del gioco.

SideRoomGames.com

facebook.com/SideRoomGames

twitter.com/SideRoomGames

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI GATEONGAMES

**Traduzione:** Giacomo Maltagliati

**Impaginazione:** Margherita Cagnola

**Revisione:** Giulia Licciardello  
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.