

BAREN PARK

Setup

Aree Verdi (Bagni, Parchi Giochi e Vie del Cibo) in base a numero Giocatori.

Tane Animali dei valori in base a numero Giocatori messe impilate con quelle col valore più alto sopra.

Si usano sempre tutti i Recinti.

Aree Parco senza ingresso posizionate casualmente in due pile.

Statue Orso in base a numero giocatori (posizionati in ordine di numero):

- 2 Giocatori – 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16
- 3 Giocatori – 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
- 4 Giocatori – Tutti

Una Area di Parco con Entrata ad ogni Giocatore.

Quindi dotazione iniziale in base a Giocatore:

- Primo Giocatore – 1 Bagno
- Secondo Giocatore – 1 Parco Giochi
- Terzo Giocatore – 1 Parco Giochi **(1 Via del Cibo al posto del Parco Giochi se si gioca in tre)**
- Quarto Giocatore – 1 Via del Cibo

Turni

In senso orario dal Primo Giocatore ognuno effettua il proprio Turno (3 fasi, 4 con Variante Obiettivi).

1. **Piazzare una Tessera** – Come primo passo del Turno bisogna **obbligatoriamente** piazzare 1 sola Tessera. Se non si può fare si è obbligati a passare **(non si può passare volontariamente)**.

La Tessera:

- Non può coprire una Buca.
- Non può fuoriuscire dal Bordo del Parco, ma può essere a cavallo tra due Aree di Parco.
- Non può sovrapporsi ad un'altra Tessera.
- Può essere ruotata e ribaltata a piacimento.
- Deve essere ortogonalmente adiacente (no spigoli) ad un'altra Tessera.

Passare – Si prende un'Area Verde a scelta, e la si mette nella propria Scorta (**non c'è limite alla Scorta di Tessere**). Quindi il Turno ha termine.

2. Valutare le Icone – Vengono risolte le Icone coperte con il piazzamento dello step 1.

- **Carretta Verde** – Permette di prendere un'Area Verde a scelta.
- **Betoniera Bianca** – Permette di prendere la prima Tana Animale da una delle Pile **oppure** di prendere un'Area Verde a scelta.
- **Draga Arancione** – Permette di prendere un Recinto **oppure** una Tana Animale **oppure** un'Area Verde.
- **Team di Costruzione** – Permette di prendere l'Area Parco in cima a una delle due pile e **aggiungerla immediatamente** al proprio Parco. **Un Giocatore può avere al massimo 4 Aree Parco (compresa quella iniziale).**

Regole posizionamento:

- **L'Area Parco deve essere ortogonalmente adiacente a una già presente e devono combaciare i bordi.**
- **Le icone devono essere orientate nello stesso verso dell'Area iniziale.**
- **Non può essere posizionata sotto all'ingresso.**

3. Posizionare una Statua Orso – Se con il posizionamento della Tessera si è completata un'Area del Parco si prende la Statua Orso con il valore più alto tra quelle rimaste e la si posiziona sulla Buca dell'Area. Se si completano più Aree Parco con un posizionamento si prendono più Statue Orso.

Fine del Gioco

Quando un Giocatore completa tutte le sue 4 Aree Parco ogni **altro** Giocatore effettua ancora un Turno di gioco. Quindi il gioco ha termine e tutti sommano i Punti indicati sulle Tessere del proprio Parco (Statue Orso comprese).

Il Giocatore con più Punti vince la partita. In caso di pareggio vince chi ha più Punti sulle Tessere presenti nella sua Scorta.

Variante Obiettivi

Setup: Vengono aggiunti 3 Tipi di Obiettivi tra i 10 disponibili, gli altri non verranno utilizzati durante la partita. Posizionare le 3 copie di ogni Obiettivo in una differente Pila con quella dal valore più alto sopra (in due Giocatori rimuovere la copia con il valore più basso).

Turno: Si aggiunge una quarta fase al Turno.

- 4. Ottenere un Obiettivo** – Se si soddisfano i requisiti di un Obiettivo prendere il Segnalino con il valore più alto tra quelli rimasti per quell'Obiettivo. **Si può avere un solo segnalino per Obiettivo anche se questo viene soddisfatto più volte.**

Fine del Gioco: Aggiungere ai Punti ottenuti quelli indicati sul segnalino Obiettivo.

Variante Buche

Nell'**ultimo** proprio Turno di gioco è possibile coprire una o più Buche con la propria Tessera durante lo step

- 1. Tuttavia non si ottengono Statue Orso se viene completata un'Area del Parco coprendo buche.**