

IT

10+



50'

# GLOOMIES



Ravensburger

# I Gloomies

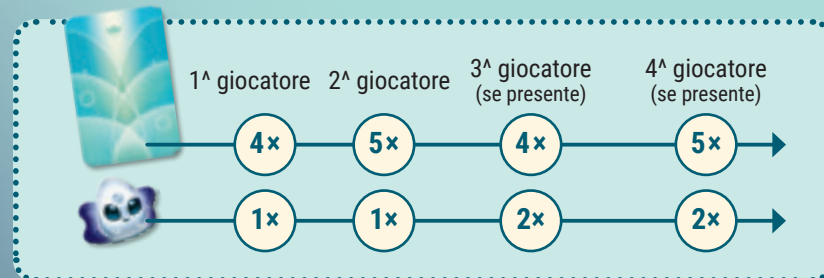
sono piccole creature provenienti da una galassia lontana lontana che amano i fiori colorati. Assumete il ruolo di Gloomies Giardinieri, che sono responsabili della crescita e della raccolta di questi fiori. I vostri piccoli aiutanti vi potranno dare una mano. Potrete quindi decorare altri Gloomies - o voi stessi - con i fiori che avete raccolto.

## Contenuto

- 1 Un campo composto dalla scatola del gioco con un inserto e 2 plance
- 2 Una ciotola portafiori in 3 parti
- 3 60 fiori in legno  
(18 × Giglio Lunare, 15 × Fiore Orbitale, 15 × Cardo Solare, 12 × Papavero Galattico)
- 4 60 carte fiore  
(14 × Giglio Lunare, 12 × Fiore Orbitale, 12 × Cardo Solare, 8 × Papavero Galattico, 14 × jolly con 2 tipi di fiore ciascuno)
- 5 16 carte ordine
- 6 24 gettoni bonus fronte-retro (viola/turchese)
- 7 20 "piccoli aiutanti"  
*(Nota: le diverse forme non hanno alcun significato nel gioco. Tutti i piccoli aiutanti vengono utilizzati allo stesso modo)*
- 8 12 segnalini "polvere di stelle"
- 9 48 gettoni punti vittoria (con i valori 1, 3, 5, 10, 25 e 50)
- 10 4 tessere riassuntive fronte-retro (viola/turchese)

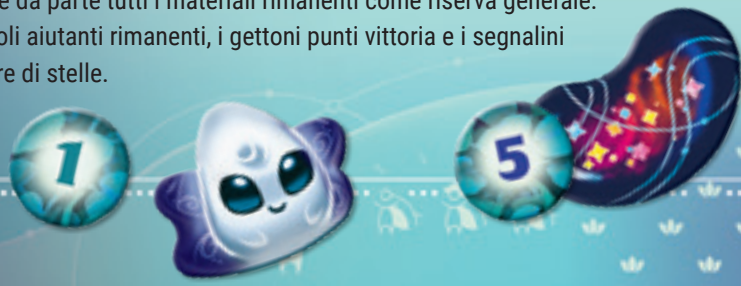
## Preparazione

- A Estraiete tutti i materiali dalla scatola. Quindi assemblate il **campo nella scatola**: Per prima cosa posizionate la plancia senza buchi nell'inserto della scatola. Quindi posizionateci sopra la plancia con i buchi. *Per una maggiore varietà, potete ruotare e capovolgere la plancia inferiore a piacimento prima di ogni partita.*
- B Posizionate tutti i **60 fiori** nella ciotola e tenetela accanto al campo.
- C Girate tutti i **24 gettoni bonus** sul lato **viola** e formate 8 pile di 3 gettoni casuali. Posizionate queste pile (con il **lato viola** visibile) negli 8 incavi con il **bordo viola del campo**. Gli incavi con il **bordo turchese** dal lato opposto rimangono vuoti.
- D Mescolate e impilate a faccia in giù le **16 carte ordine**. Rivelate 3 ordini a **faccia in su** accanto al mazzetto.
- E Mescolate le **60 carte fiore** e formate un mazzo coperto. Anche in questo caso, rivelate 3 carte a **faccia in su** accanto al mazzo.
- F Prendete **1 tessera riassuntiva** a testa e mettetela di fronte a voi con il **lato viola** rivolto verso l'alto. Decidete chi inizia (*ad esempio chi ha regalato per ultimo dei fiori*). A seconda del vostro posto nell'ordine di turno, iniziate con un certo numero di carte in mano prese dal mazzo coperto e ricevete un numero di piccoli aiutanti come segue:

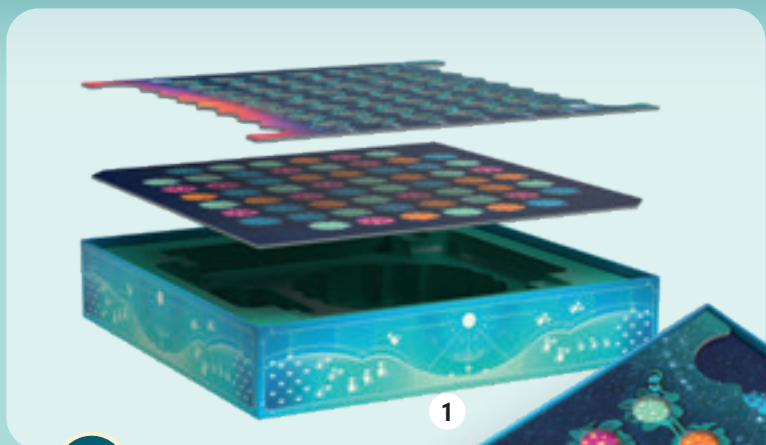


Tenete le carte fiore nascoste nella vostra mano. Conservate i piccoli aiutanti accanto alla vostra tessera riassuntiva.

- G Tenete da parte tutti i materiali rimanenti come riserva generale: i piccoli aiutanti rimanenti, i gettoni punti vittoria e i segnalini polvere di stelle.

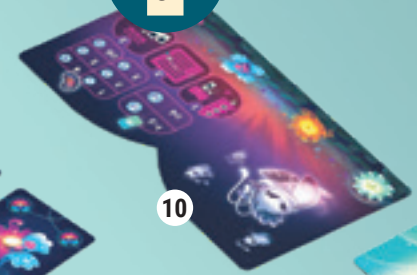
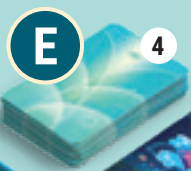


## Esempio di preparazione per 3 giocatori



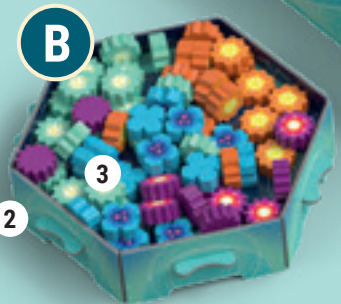
**A**

1



**C**

6



**D**

5

**G**

9



7



10

**F**

10



8

**G**



3

## Panoramica

Una partita di Gloomies è divisa in due fasi. Nella prima fase, "**Crescita**", si giocano carte per posizionare i fiori nei buchi del campo. Non appena tutti i buchi del campo fino alla linea bianca sono pieni, la fase termina. A quel punto, si ricevono punti vittoria in base alle carte fiore giocate. Più carte, più punti! Segue la seconda fase "**Raccolto**". In questa fase si utilizzano nuovamente le carte giocate in precedenza per raccogliere i fiori dal campo.

Non appena tutti i buchi del campo fino alla linea bianca sono vuoti, la fase termina e con essa la partita. Riceverete nuovamente punti, questa volta in base ai fiori raccolti e agli ordini completati.

A ogni turno avrete anche la possibilità di ricevere un bonus. In questo modo potete ottenere, tra le altre cose, ordini e polvere di stelle, che possono farvi guadagnare punti vittoria aggiuntivi.

Vince chi ha raccolto più punti dopo entrambe le fasi!

## Fase 1: Crescita

Giocate a turni. Ogni turno è composto da tre passaggi:

1. Per prima cosa giochi fino a 3 carte dalla tua mano per far crescere i fiori nei buchi del campo.
2. Quindi puoi ottenere un bonus a seconda dell'ultimo fiore che hai piantato.
3. Infine, prendi 1 o 2 nuove carte fiore dal display.

Poi è il turno del giocatore successivo, in senso orario. I turni si susseguono fino a quando tutti i buchi del campo sono stati riempiti fino alla linea bianca. A questo punto la fase 1 termina e segue il primo punteggio.

## Un turno in dettaglio

### 1. Giocare carte e far crescere i fiori

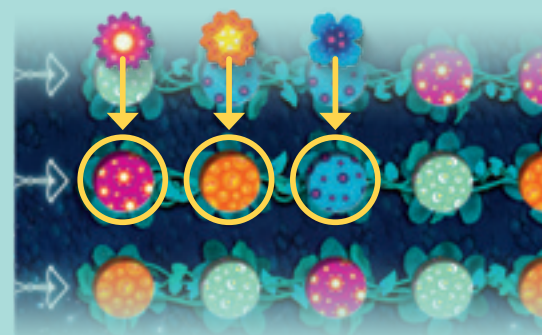
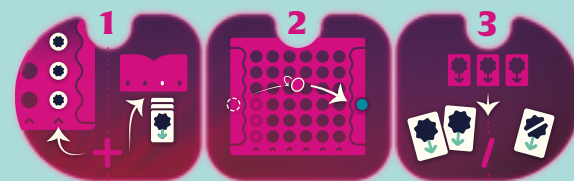
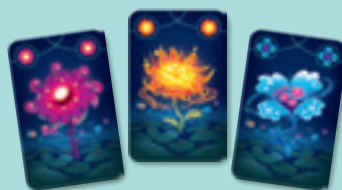
Il campo è diviso in 6 file di aiuole, ciascuna con 8 buchi. A ogni turno scegli 1 fila in cui vuoi far crescere i fiori. Poi, gioca fino a 3 carte fiore dalla tua mano per piantare fiori nello stesso numero di buchi in quella fila. Le carte giocate devono corrispondere ai tipi di fiori visibili nei buchi. Si inizia sempre dal bordo del campo con le frecce (vedi figura). Partendo da lì, pianta nei primi buchi liberi seguendo la direzione della freccia.

**Importante: non è consentito passare da una fila all'altra o saltare buchi.**



#### Note:

- È possibile utilizzare i **jolly** come **uno solo** dei due tipi di fiore quando li giochi, ma solo per 1 buco alla volta.
- La linea bianca sul campo non è un ostacolo. I buchi oltre la linea possono essere riempiti allo stesso modo di quelli precedenti.
- Puoi sempre giocare **meno carte** se non hai o non vuoi giocare 3 carte che corrispondano ai fiori richiesti. Se non giochi nessuna carta durante il tuo turno, salta il passaggio 2 e vai direttamente al passaggio 3. Per compensare, ricevi 1 piccolo aiutante dalla riserva.



Direzione per piantare →

## I piccoli aiutanti - Parte 1

Quando si piantano i fiori, è possibile restituire alla riserva un numero qualsiasi di piccoli aiutanti. Per ogni piccolo aiutante che viene pagato in questo modo, si può giocare 1 carta aggiuntiva per piantare un fiore in un ulteriore buco nella fila selezionata. Naturalmente, anche queste carte aggiuntive devono corrispondere ai tipi di fiore visibili in quei buchi.



### Esempio 1:

Hai due **Fiori Orbitali**, un **Papavero Galattico** e un **Giglio Lunare** in mano.

Nella **fila 1**, puoi piantare nei primi due buchi giocando un **Fiore Orbitale** e il **Papavero**. Non puoi giocare nella **fila 2** perché per il primo buco ti servirebbe un **Cardo Solare**.

Nella **fila 3**, puoi giocare il numero massimo di carte (**Giglio Lunare** e 2x **Fiore Orbitale**) e piantare in 3 buchi. Se usi un piccolo aiutante, puoi giocare anche la quarta carta (il **Papavero Galattico**) e piantare anche nel quarto buco.

Ci sono già dei fiori nella **fila 4**. Se scegli questa fila, inizierai dal primo buco libero dopo i fiori. Da quella posizione puoi giocare un **Fiore Orbitale** e poi il **Giglio Lunare**.

Non puoi giocare nella **fila 5**. Due delle tue carte sono utilizzabili anche nella **fila 6**. Non è importante il fatto che si superi la linea bianca.



Le tue carte

- Fila 1 →
- Fila 2 ⚡
- Fila 3 →
- Fila 4 →
- Fila 5 ⚡
- Fila 6 →



### Esempio 2:

Nel tuo prossimo turno, hai solo due carte in mano: un **Papavero Galattico** e un jolly, che puoi usare come un **Fiore Orbitale** oppure come un **Cardo Solare**.

Nella **fila 1**, puoi piantare in 2 buchi se usi il jolly come **Fiore Orbitale**.

Le **file 2 e 4** richiedono **Gigli Lunari** per proseguire, quindi non puoi giocare lì.

Nella **fila 3**, il jolly è inutile, ma puoi comunque giocare il **Papavero**.

Nella **fila 5**, puoi giocare il jolly come un **Cardo**. Tuttavia, non potresti poi piantare in un secondo buco nella fila, poiché il jolly può essere utilizzato solo per un singolo buco.

Potresti anche giocare il jolly nella **fila 6**.



Le tue carte

- Fila 1 →
- Fila 2 ⚡
- Fila 3 →
- Fila 4 ⚡
- Fila 5 →
- Fila 6 →



Una volta che hai scelto una fila e hai giocato fino a 3 carte, riempi i buchi in cui hai piantato con i fiori corrispondenti, prendendoli dalla ciotola. Posiziona le carte che hai giocato, divise per tipo di fiore, sotto alla tua tessera riassuntiva. Durante la prima fase di punteggio, riceverai punti in base a queste carte.



**Importante:** i jolly giocati devono essere posizionati assieme alle carte del tipo di fiore che è stato effettivamente piantato con il jolly.



## 2. Ricevere un bonus

Se hai piantato **almeno un fiore**, puoi ricevere un bonus. Per farlo, controlla la posizione dell'**ultimo fiore** che hai piantato nel campo durante il tuo turno (ossia quello più lontano dal bordo del campo, con le frecce). Il bonus che ricevi dipende dalla **colonna** del buco in cui si trova questo fiore. Se c'è almeno un **gettone bonus viola nella stessa colonna** sul bordo del campo, ricevi il bonus del gettone in cima. Se tutti e 3 i gettoni di quella colonna sono già stati presi, non ricevi alcun bonus.

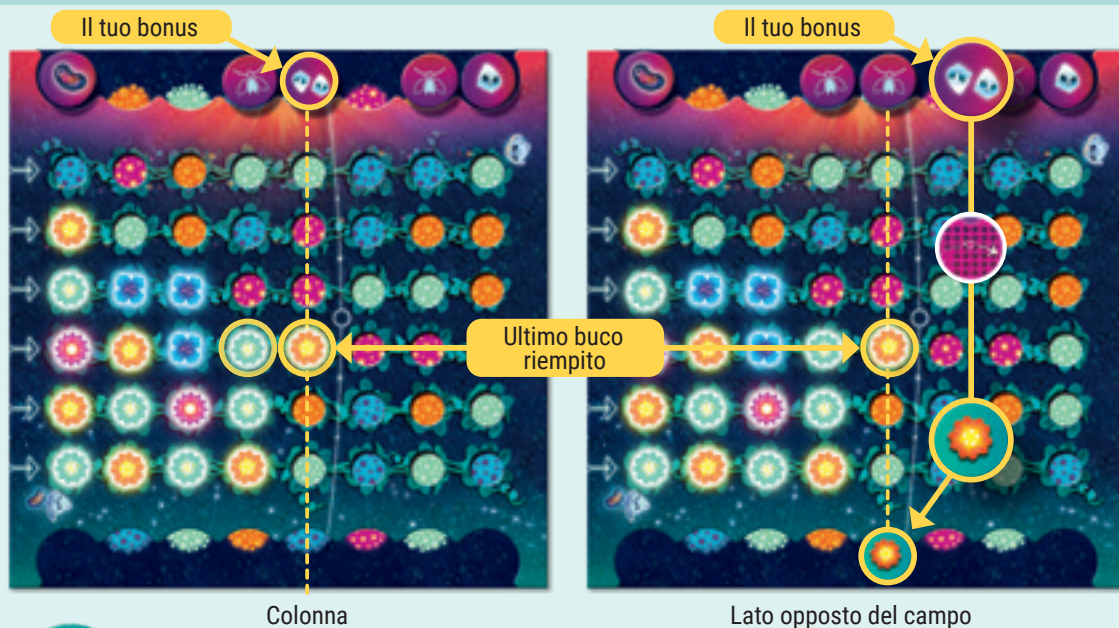


### I gettoni bonus viola

**Polvere di stelle:** Prendi 1 polvere di stelle dalla riserva. Puoi accumularne quanta ne vuoi. Più polvere di stelle hai, più punti vittoria riceverai nelle due fasi di punteggio (vedi tessera riassuntiva).

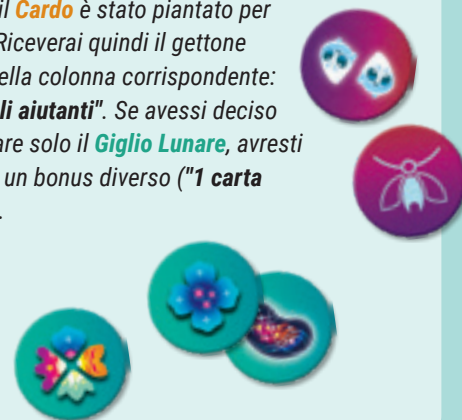
**1 o 2 piccoli aiutanti:** Prendi il numero di piccoli aiutanti indicato sul gettone dalla riserva. Puoi accumularne quanti ne vuoi e usarli anche nello stesso turno durante il passaggio 3 "Pescare carte" (vedi pagina successiva).

**Ordine:** Prendi una delle 3 carte ordine a tua scelta dal display. Poi rivela una nuova carta nel display. Tieni gli ordini che hai preso scoperti davanti a te.



### Esempio:

Nel tuo turno, hai piantato un **Giglio Lunare** e un **Cardo Solare** nella fila 4. Siccome i buchi si riempiono sempre seguendo la direzione della freccia, il **Cardo** è stato piantato per ultimo. Riceverai quindi il gettone bonus nella colonna corrispondente: **"2 piccoli aiutanti"**. Se avessi deciso di piantare solo il **Giglio Lunare**, avresti ricevuto un bonus diverso (**"1 carta ordine"**).



Dopo aver ricevuto il tuo bonus, capovolgi il gettone bonus sul suo **lato turchese**. Dopodiché, spostalo sul lato opposto del campo, nel **lato bonus turchese** nella stessa colonna. Se ci sono già dei gettoni, posiziona il nuovo gettone in cima alla pila.



O: 2 carte normali

Oppure:  
1 jolly

## 3. Pescare nuove carte

Alla fine del tuo turno, pesca nuove carte fiore dal **display scoperto**. Non è consentito pescare dal mazzo coperto. **Puoi prendere 1 jolly o 2 carte normali**, purché siano disponibili le carte corrispondenti. Dopo aver preso ogni carta, rivela immediatamente una nuova carta dal mazzo. *Se il mazzo di carte viene esaurito durante il gioco, puoi continuare a giocare normalmente, ma dovrai saltare il passaggio 3 durante il tuo turno.*

**Suggerimento:** Nella fase 1 ogni carta vale un punto, ma nella fase 2 i quattro tipi di fiori hanno valori diversi: i **Gigli Lunari** valgono 1 punto, i **Cardi Solari** e i **Fiori Orbitali** valgono 2 punti ciascuno, mentre il **Papavero Galattico** ne vale 3. Più un tipo di fiore è prezioso, più le sue carte sono rare. Per pianificare al meglio il futuro, non raccogliete solo le carte rare, ma prestate anche attenzione agli ordini: per poterli evadere in seguito, sarà necessario che le carte fiore corrispondano alle richieste.


## Fine della fase 1

La fase 1 termina dopo il turno in cui l'area del campo tra le frecce e la linea bianca è stata completamente riempita di fiori. Non importa quanti fiori siano già oltre la linea. Colui che termina la fase, conclude l'intero turno (compresi i bonus e le carte da pescare).

### Segue il primo punteggio:

- Ogni giocatore riceve **1 punto vittoria per ogni carta fiore giocata** al di sotto della sua tessera riassuntiva. Le carte rimaste in mano non valgono alcun punto. Tuttavia, vanno conservate per la fase 2.

**Importante:** Se si possiedono **4 o più** carte giocate di **uno stesso tipo di fiore**, queste valgono doppio. Ogni carta di questo tipo di fiore vale quindi 2 punti vittoria.

 **Se state giocando in due**, allora serviranno **6 o più** carte dello stesso tipo di fiore perché valgano il doppio.

- Inoltre, ogni giocatore riceve punti vittoria in base alla quantità di **polvere di stelle** che ha raccolto. La tabella qui sotto è riportata anche sulla tessera riassuntiva.

1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

1 polvere di stelle = 1 punto vittoria,  
2 polvere di stelle = 3 punti vittoria,  
3 polvere di stelle = 5 punti vittoria,  
ecc.

Prendete dalla riserva i **gettoni punti vittoria**, il cui valore corrisponde ai punti ottenuti. Conservate i gettoni accanto alla vostra tessera riassuntiva. Se lo desiderate, potete tenerli segreti.

### Esempio di punteggio:

In una partita a tre giocatori, nella fase 1 hai giocato le seguenti carte: 2x **Papavero Galattico**, 4x **Cardo Solare**, 3x **Fiore Orbitale** e 5x **Giglio Lunare**. I tuoi **Cardi** e **Gigli** valgono il doppio perché davanti a te hai quattro o più carte di entrambi i colori.

Questo ti dà 23 punti vittoria per le tue carte. A questo devi aggiungere 5 punti per la tua polvere di stelle. A seconda del totale, prendi dalla riserva gettoni punti vittoria, in questo caso dal valore totale di 28.

= 28 punti totali nella fase 1



5 carte  
= 10 punti

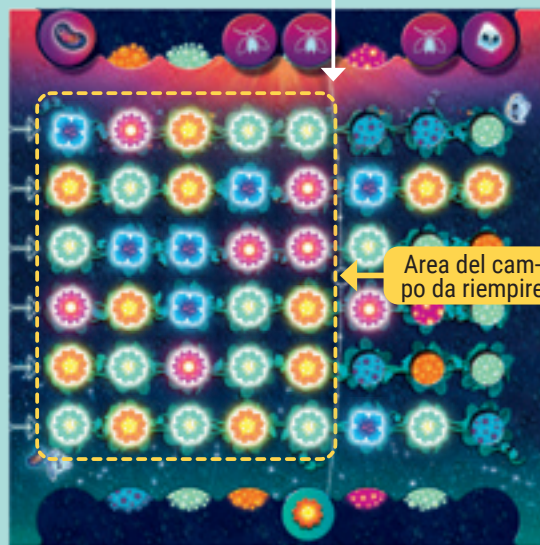
4 carte  
= 8 punti

3 carte  
= 3 punti

2 carte  
= 2 punti

3 polvere di stelle  
= 5 punti

"linea bianca"



Area del campo da riempire

## I piccoli aiutanti - Parte 2

Quando si pescano le carte nel passaggio 3, si può anche pagare alla riserva un numero qualsiasi di piccoli aiutanti. Per ogni piccolo aiutante pagato, puoi **pescare 1 carta aggiuntiva (normale)**. Si possono anche pagare 2 piccoli aiutanti in una volta sola per prendere **1 jolly in più**.

### Note:

- È consentito anche un mix: si può pagare 1 piccolo aiutante per pescare un jolly dopo aver preso **una** carta normale.
- Dopo ogni carta pescata, si può decidere nuovamente se pagare altri piccoli aiutanti per prendere altre carte.



## Preparazione alla fase 2

Dopo aver assegnato il punteggio, seguite questi passaggi.

1. Rimuovete dal gioco tutti i materiali che non sono più necessari per la fase 2:
  - Tutti i **gettoni bonus viola** che non sono stati capovolti sul **lato turchese**
  - Le carte fiore e gli ordini rimanenti nei rispettivi mazzi e nei display.
2. Capovolgete le vostre tessere riassuntive sul **lato turchese**.
3. Ora ognuno di voi forma il **proprio mazzo di carte fiore per la fase 2**. Il vostro mazzo è composto dalle carte che avete raccolto sotto alla vostra tessera riassuntiva, più quelle rimaste nella vostra mano. Mescolate queste carte e mettetele in una **pila coperta** alla sinistra della tessera riassuntiva.
4. Infine, pescate le prime **4 carte fiore** dal vostro mazzo personale. Ora la fase 2 può iniziare! *Conservate i vostri piccoli aiutanti e la polvere di stelle che avete con voi per la fase 2.*



## Fase 2: Raccolto

Si continua a giocare in senso orario, iniziando dal giocatore il cui turno sarebbe stato il successivo nella fase 1. Anche nella fase 2, ogni turno è composto da tre passaggi, simili a quelli della fase precedente:

1. Innanzitutto, giochi fino a 3 carte dalla tua mano per raccogliere fiori dal campo.
2. Poi puoi ottenere un bonus, a seconda dell'ultimo fiore raccolto.
3. Infine, peschi 2 nuove carte dal tuo mazzo personale.

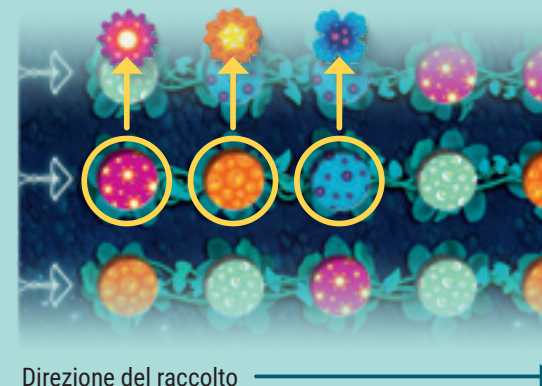
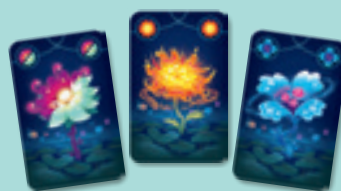
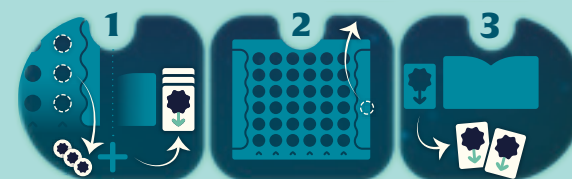
La fase 2 termina quando tutti i fiori fino alla linea bianca sono stati raccolti. Segue la seconda fase di punteggio. Dopodiché, la partita termina.

## Un turno in dettaglio

### 1. Giocare carte e raccogliere i fiori

Raccogli i fiori nello stesso modo in cui li hai piantati nella fase 1. Scegli **1 fila** a ogni turno e inizia sempre dal bordo del campo con le frecce (non dal lato opposto!). Proprio come nella fase 1, puoi giocare **fino a 3 carte che corrispondano** una dopo l'altra ai primi fiori disponibili sulla fila, per raccogliergli. Anche nella fase 2 **non è consentito** cambiare fila o saltare fiori.

**Suggerimento:** I jolly funzionano esattamente come nella fase 1. Ovviamente, non devi ricordare per quale tipo di fiore li avevi usati nella fase 1, e puoi sceglierne uno appropriato a piacimento quando li giochi. Le carte giocate vengono messe in una pila degli scarti scoperta alla destra della tua tessera riassuntiva. Non hanno alcun ruolo nella seconda fase di punteggio, quindi non è necessario ordinarle.



Direzione del raccolto →

## I piccoli aiutanti - Parte 3

I piccoli aiutanti sono utili anche nella raccolta dei fiori. Per ogni piccolo aiutante pagato alla riserva durante il raccolto, si può giocare 1 carta aggiuntiva per raccogliere un altro fiore corrispondente dalla fila scelta. Come nella fase 1, se non hai giocato nessuna carta nel tuo turno, prendi 1 piccolo aiutante dalla riserva per compensare.





Prendi i fiori raccolti dai buchi del campo. **Per ogni singolo fiore che raccogli, devi decidere subito dove vuoi metterlo.** Se raccogli più fiori contemporaneamente, puoi distribuirli come preferisci.

### O: sugli ordini disponibili

Ogni ordine richiede la combinazione di fiori indicata su di esso. Non è necessario consegnare tutti i fiori in una sola volta e si può lavorare su più ordini contemporaneamente.

*Posiziona i fiori sui punti indicati per decorare i Gloomies.*

Nella seconda fase di punteggio riceverai i punti vittoria (in alto a sinistra) di tutti gli ordini che hai riempito **completamente** con i fiori richiesti. Tuttavia, se un ordine non viene riempito completamente, vale 0 punti.



### Oppure: sulla tua tessera riassuntiva

Non hai ordini o non vuoi correre rischi? Allora puoi posizionare i fiori raccolti sulla tua tessera riassuntiva e decorare te stesso con loro.

**Puoi impilare un numero qualsiasi di fiori di ogni tipo sulla tua tessera riassuntiva.**

Alla fine della partita, ogni fiore che avrai posizionato qui varrà punti vittoria in base al suo tipo (**Giglio Lunare** = 1 punto, **Fiore Orbitale** e **Cardo Solare** = 2 punti ciascuno, **Papavero Galattico** = 3 punti).



**Importante: una volta posizionati i fiori, non è più possibile spostarli. Né da un ordine su un altro, né sulla propria tessera riassuntiva o viceversa.**

## 2. Ricevere un bonus

Anche nella fase 2 è possibile ricevere un bonus. Come nella fase 1, dipende dalla posizione dell'**ultimo fiore** raccolto nel proprio turno. C'è almeno un **gettone bonus turchese** nella **stessa colonna**? Allora riceverai il bonus del gettone in cima alla pila. Poi rimuovi il gettone dal gioco.

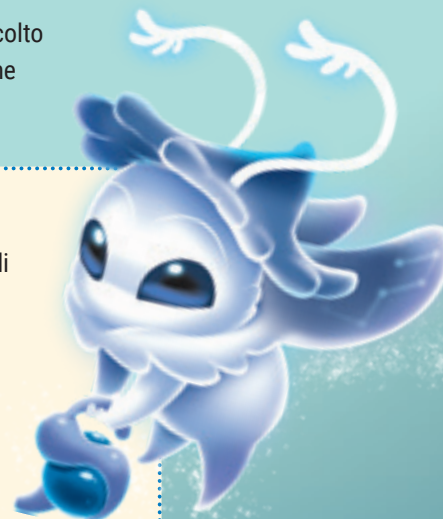


### I gettoni bonus turchese

**Polvere di stelle:** Prendi 1 polvere di stelle dalla riserva. Nella seconda fase di punteggio, riceverai ancora una volta punti vittoria in base alla tua collezione. Nota che non hai bisogno di più di 6 segnalini polvere di stelle per ottenere il massimo dei punti.

**Fiore bonus:** Ricevi un fiore aggiuntivo del tipo mostrato, prendendolo dalla ciotola. Come per i fiori raccolti, è necessario posizionarlo immediatamente su un ordine o sulla propria tessera riassuntiva. Se non ci sono più fiori di quel colore nella ciotola, sei sfortunato e non ricevi nulla.

**Fiore jolly:** Ricevi 1 fiore a tua scelta dalla ciotola.



### Esempio:

Inizi il tuo turno con le carte in mano mostrate. Dal momento che non hai un **Giglio Lunare**, non puoi raccogliere nulla nelle **file 3 e 6**. Nelle **file 4 e 5** puoi raccogliere solo 1 fiore ciascuna. Inoltre, non riceveresti alcun bonus, perché non ci sono **gettoni bonus turchese** in nessuna delle due colonne.



Le tue carte

Di conseguenza, le **file 1 e 2** sono probabilmente le opzioni migliori. Se giocassi un **Fiore Orbitale**, il **Papavero Galattico** e il tuo jolly come **Cardo Solare** nella **fila 1**, potresti raccogliere 3 fiori, ma non riceveresti comunque alcun bonus. Potresti quindi decidere di giocare solo 2 carte qui. Quindi pianteresti il **Papavero Galattico** come fiore finale e riceveresti un **Papavero** aggiuntivo dalla ciotola come bonus.

Nella **fila 2**, invece, avresti ancora a disposizione una selezione di bonus diversi. Qui, a seconda che tu voglia assicurarti polvere di stelle o più fiori, puoi giocare due o tre carte. Se hai ancora dei piccoli aiutanti, le tue carte in mano ti permetterebbero addirittura di giocare una quarta carta, il jolly come **Cardo**.

Fila 1 →

Fila 2 →

Fila 3 ↯

Fila 4 →

Fila 5 →

Fila 6 ↯



### 3. Pescare carte

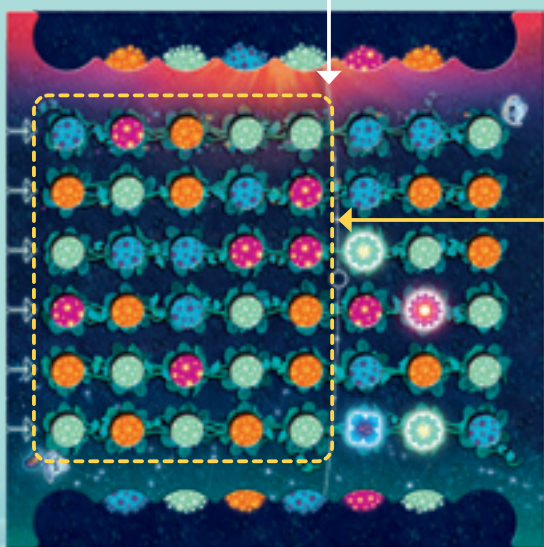
Alla fine del tuo turno, pesca **esattamente 2 carte** dal tuo mazzo personale e aggiungile alla tua mano. Non importa se peschi jolly o carte normali. Se il tuo mazzo è vuoto, salta il passaggio 3 durante il tuo turno e continua a giocare con le carte che ti restano in mano.

### I piccoli aiutanti - Parte 4

Puoi pagare alla riserva un numero qualsiasi di piccoli aiutanti anche quando peschi nella fase 2. Per ogni piccolo aiutante pagato, puoi pescare 1 carta aggiuntiva dal tuo mazzo. Dopo ogni carta pescata puoi decidere di nuovo se vuoi pagare altri piccoli aiutanti.



"linea bianca"



### Fine della fase 2

La fase 2 termina dopo il turno in cui l'area tra le frecce e la linea bianca è stata completamente raccolta (cioè non ci sono più fiori). Non importa quanti fiori ci sono oltre la linea. Chi completa la fase riceve comunque il bonus, ma può saltare il passaggio 3 "Pescare carte".

Area da svuotare

#### Nota:

In rari casi, è possibile che non sia possibile giocare o pescare carte durante il proprio turno perché il mazzo è già finito. In questo caso, si riceve 1 piccolo aiutante per compensare come al solito e si deve sperare che la situazione nel campo cambi prima del turno successivo. **Se tutti i giocatori si trovano a non riuscire a giocare carte per un intero round di gioco, la fase 2 termina.**

## Segue la seconda fase di punteggio:

- Ciascuno riceve punti vittoria in base ai  **fiori presenti sulla propria tessera riassuntiva**. Ogni **Giglio Lunare** presente sulla tessera riassuntiva vale 1 punto. I **Fiori Orbitali** e i **Cardi Solari** valgono 2 punti ciascuno, ogni **Papavero Galattico** ne vale 3.

- A questo si aggiungono i punti vittoria **degli ordini riempiti completamente**. Se in un ordine mancano ancora dei fiori (o ne sono stati aggiunti di sbagliati), né l'ordine né i fiori in esso contenuti valgono punti.



= 7 punti

= 0 punti

*Non c'è alcuna penalità per gli ordini che non sono stati avviati.*

- Ogni giocatore riceve nuovamente punti vittoria in base alla **polvere di stelle** che ha raccolto. A tal fine, si contano sia la polvere di stelle della fase 1 che quella appena raccolta nella fase 2. La tabella dei punteggi è identica a quella della prima fase.

1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

**Promemoria:** Se avete raccolto più di 6 polvere di stelle, riceverete comunque solo il massimo di 15 punti vittoria.

- Infine, ogni giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni **piccolo aiutante** che non è stato utilizzato.



Prendete altri **gettoni punti vittoria** dalla riserva e sommate il totale ai punti della prima fase di punteggio.

### Vince il giocatore con il maggior numero di punti vittoria!

*In caso di parità, vince il giocatore che ha completato più ordini. Se c'è ancora parità, vince il giocatore con l'ordine di maggior valore. Se c'è un altro pareggio, vincono tutti i giocatori coinvolti.*

### Esempio di punteggio:

Per prima cosa ottieni punti vittoria per i **fiori sulla tua tessera riassuntiva**:

6 punti per i **Fiori Orbitali**, 6 punti per i **Papaveri Galattici** e 1 punto per il **Giglio Lunare**.

Hai **completato due ordini** e per essi ricevi un totale di 20 punti.

Non ottieni punti per il **terzo ordine** perché non sei riuscito a consegnare tutti i fiori. Infine ricevi 8 punti per la tua polvere di stelle (ne avevi raccolti 3 nella fase 1, più 1 altro nella fase 2) e 2 punti per i tuoi piccoli aiutanti rimanenti. Ciò significa che hai ottenuto 43 punti nella seconda fase di punteggio.



Fiori sulla tessera riassuntiva:  
 $1 \times 1 \text{ Punto} / 3 \times 2 \text{ punti} / 2 \times 3 \text{ punti}$   
 = 13 punti



4 polvere di stelle = 8 punti



2 piccoli aiutanti = 2 punti

Ordini:  
 7 punti + 13 punti + 0 punti  
 = 20 punti

Insieme ai 28 punti della prima fase, ottieni un **totale** rispettabile di 71 punti vittoria.



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Autore: Filippo Landini

Illustrazioni: Justin Chan

Direzione artistica: Chiara Bellavite con Sophie Wegwart

Design del regolamento: KniffDesign

Redazione: Daniel Greiner

Under licence of

