



# BOTANICUS

## LA SERRA



### Mini espansione per la Variante Esperto

*Avete già giocato un paio di volte alla Variante Esperto? State cercando nuovi modi per abbellire il vostro giardino botanico? Con questa mini espansione, non solo potrete far crescere le piante in modo più efficiente nella vostra nuova serra, ma anche coltivare frutti esotici. Piantateli nel vostro giardino e i visitatori resteranno così incantati da dimenticare tutto il resto. Ma i frutti non sono soltanto belli: attirano anche gli animali lontano dalle loro aiuole, sbloccando i loro bonus!*

Questa *mini espansione* introduce diversi nuovi elementi di gioco. Per questo motivo, consigliamo di giocarla **solo se avete** già fatto almeno una partita alla Variante Esperto.

In questo regolamento vengono illustrate solo le **modifiche** alle regole della **Variante Esperto**. Tutte le regole non trattate qui rimangono invariate.

*E adesso... datevi da fare, così potrete presto cogliere i frutti del vostro lavoro!*

### NUOVI COMPONENTI

*Qui troverete una panoramica dei nuovi elementi introdotti con questa mini espansione. Le spiegazioni dettagliate delle regole sono riportate nelle rispettive sezioni.*

La **Serra** offre aiuole aggiuntive per le vostre piante. Al suo interno, potrete annaffiare tutte le piante contemporaneamente e coltivare frutti esotici. Potete inoltre assegnare 1 incarico Speciale alla Serra.

I **Frutti** sono **Piante di livello V** che fungono da jolly per gli incarichi e possono essere piantati direttamente sulle aiuole occupate dagli animali.

La **plancia per ampliare il tabellone** introduce azioni aggiuntive e la possibilità di ottenere punti per i Frutti.



1 Plancia  
per ampliare  
il tabellone



1 Scatola di cartone



16 Frutti (Piante di livello V)



3 Segnalini premio rotondi (3, 6, 9) e  
3 Segnalini premio quadrati (5, 10, 15)

*Nota: potete riporre le Piante di livello V  
e alcune Piante del gioco base  
nella nuova scatola di cartone.*



4 Plance Serra



9 Segnalini Punti Vittoria



2 Tessere Fiore



3 Segnalini Completato

**Avete acquistato un prodotto di qualità.**

Se dovesse mancare qualcosa o se la vostra copia dovesse presentare dei difetti di fabbrica, contattate il nostro servizio dei componenti di ricambio all'indirizzo:

**customercare@giochiuniti.it**







## MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

Preparate la Variante Esperto e seguite i passaggi della *Preparazione* come di consueto (Regolamento base, pagine 2-4; Regolamento Variante Esperto, pagine 1-2).

Successivamente, allestite la mini espansione come descritto di seguito. Vi mostriamo un esempio di preparazione per una partita a 4 giocatori.

- 1 Ogni giocatore prende una **plancia Serra** e la gira sul lato **senza** l'icona della posizione . Posizionala in alto a destra **sopra** la vostra plancia Giardino. Tutti i giocatori dovrebbero ora avere una Serra identica.

**Nota:** il retro presenta 4 Serre diverse e viene utilizzato nella variante "Serre Uniche".

- 2 Posizionate la **plancia per ampliare il tabellone** di gioco sul lato in basso a destra del tabellone.

- 3 Prendete le **2 nuove tessere Fiore** e posizionatele con il **lato chiaro rivolto verso l'alto** negli spazi corrispondenti della plancia per ampliare il tabellone.

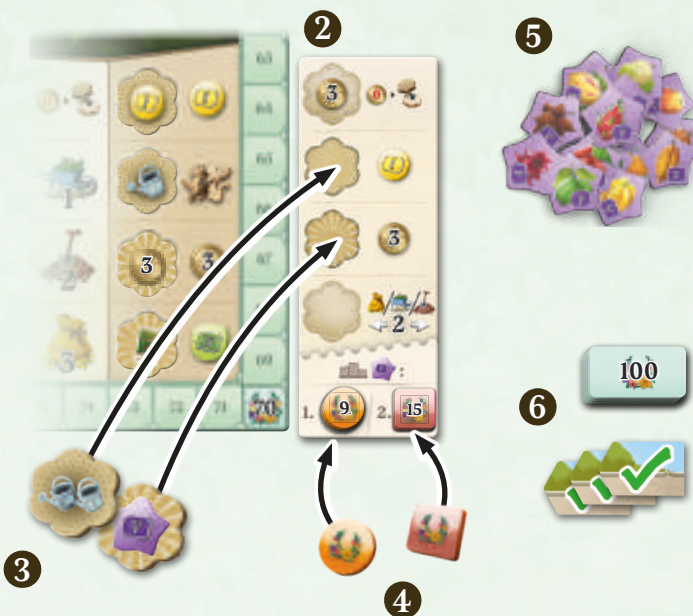
**Nota:** potete riconoscere le nuove tessere dal simbolo presente su uno dei due lati.

- 4 Ordinate i nuovi **segnalini Premio** per forma e valore in due pile, con i **valori più alti in cima**. Posizionate queste 2 pile negli spazi appositi sulla plancia per ampliare il tabellone.

- Partita a 3 giocatori: rimettete il segnalino di valore più alto di ciascuna pila nella scatola.
- Partita a 2 giocatori: rimettete i due segnalini di valore più alto di ciascuna pila nella scatola.

- 5 Posizionate i **Frutti** con questo lato rivolto verso l'alto accanto alle altre Piante.

- 6 Posizionate i **segnalini Completato** e i **segnalini Punti Vittoria** vicino al tabellone.



## MODIFICA ALLA PREPARAZIONE PERSONALE

Potete posizionare **1 dei 5 incarichi Speciali** ricevuti durante la preparazione nello spazio apposito della vostra Serra. Collocate i restanti incarichi Speciali come di consueto a fianco agli incarichi Base sulla vostra plancia Giardino.

**Nota:** se collocate un incarico Speciale nella vostra Serra, uno degli incarichi Base sulla vostra plancia Giardino potrebbe non avere un incarico Speciale corrispondente.







## FRUTTI



*Le vostre Piante adesso possono produrre Frutti, portandovi molti vantaggi.*

Quando ricevete un **Frutto** (Pianta di livello V) tramite il simbolo raffigurato, **potete** piantarlo come di consueto. Posizionatelo con il lato di **livello V** rivolto verso l'alto.

A differenza delle Piante di livello inferiore, potete piantare un Frutto direttamente su un'**Aiuola** su cui è presente un Animale. Per farlo, rimuovete l'**Animale** dalla sua Aiuola e posizionatelo sul suo spazio. Sblocherete **immediatamente** il bonus di quell'Animale.

Poi posizionate il Frutto sull'Aiuola che avete appena liberato.

**Importante:** Ai fini del punteggio finale, i Frutti mostrano una **Pianta di livello I** 🌱 sul proprio retro.

Maggiori informazioni in merito alla voce **Punteggio Finale** a pagina 5.



*Il giocatore riceve un Frutto e lo pianta sull'Aiuola con lo scoiattolo.*

*Per farlo, rimuove lo scoiattolo sbloccando il suo bonus, quindi posiziona il Frutto sull'Aiuola che ha appena liberato.*

*Riceve immediatamente il bonus di 6 Monete per aver completato la colonna.*



## Jolly per gli incarichi

*I frutti esotici sono così affascinanti che i vostri visitatori dimenticheranno quali piante volevano vedere.*

Un Frutto soddisfa il requisito per qualsiasi singola pianta di un incarico Base o Speciale.

Lo stesso Frutto può anche soddisfare un requisito diverso per un secondo incarico.

Potete usare più Frutti per soddisfare più requisiti di un incarico.



*Il giocatore riceve un Frutto e lo pianta. Il Frutto conta come qualsiasi pianta per l'incarico e, in questo caso, soddisfa il requisito per una Pianta di livello IV 🌿.*

*In questo modo, il giocatore completa l'incarico Base, guadagnando quindi 12 Punti Vittoria. Il giocatore posiziona quindi l'incarico Speciale sopra l'incarico Base completato.*

*Quell'incarico Speciale viene completato immediatamente, poiché il Frutto ora conta come una Pianta di livello III 🌱. Il giocatore guadagna così altri 11 Punti Vittoria.*

## LA VOSTRA SERRA

### Incarico Speciale

Se durante la preparazione avete posizionato un incarico Speciale nella vostra Serra, esso è attivo **fin dall'inizio della partita**.

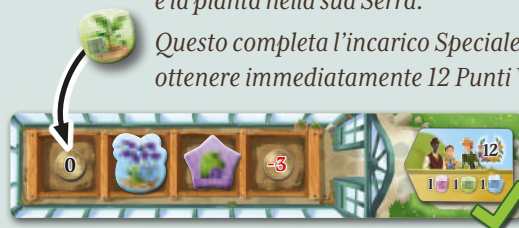
Per completare questo incarico, dovete avere le piante mostrate su di esso **nella vostra Serra**.

Quando completate l'incarico, ricevete i Punti Vittoria come di consueto e girate il segnalino.

*Ora vi mostreremo come piantare nella vostra serra.*

*Il giocatore riceve una Pianta di livello III 🌱 e la pianta nella sua Serra.*

*Questo completa l'incarico Speciale e gli fa ottenere immediatamente 12 Punti Vittoria.*





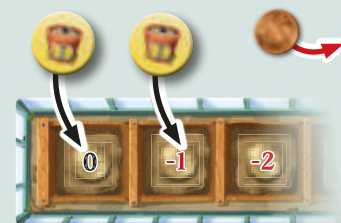


## Piantare

Ogni volta che eseguite un'azione Piantare, potete scegliere se posizionare la Pianta nel vostro **Giardino** o **nella vostra Serra**.

Se scegliete la Serra, potete piantare in una qualsiasi delle sue Aiule. **Pagate prima il costo** riportato sull'Aiuola, quindi posizionate la pianta su di essa.

Il giocatore riceve 2 Piante di livello I 🌱 e decide di piantarle nella sua Serra. La prima pianta è gratuita, ma per la seconda deve pagare 1 Moneta.



## Annaffiare



La vostra Serra trattiene l'umidità, rendendo l'azione Annaffiare più efficiente.

Ogni volta che eseguite l'azione Annaffiare, potete annaffiare una singola pianta come di consueto e, **in aggiunta, tutte le piante nella vostra Serra**. Potete decidere in quale ordine procedere e, per ogni pianta, se annaffiarla o meno. Potete anche scegliere di annaffiare solo le piante nella vostra Serra senza annaffiare una pianta nel vostro Giardino.

Se eseguite **più azioni** Annaffiare, potete decidere ogni volta quali piante della Serra annaffiare o meno.

**Importante: potete annaffiare solamente le Piante di livello IV** 🌿 che si trovano **nella vostra Serra** per sostituirle con Frutti (Piante di livello V) 🍎. I Frutti non possono essere annaffiati ulteriormente.

*Promemoria: come di consueto, potete annaffiare le piante nel vostro Giardino solo fino al livello IV.*

*Caso speciale: può succedere che completate un incarico durante un'azione Annaffiare. Come di consueto, completate prima l'incarico e poi proseguite con l'azione.*



Il giocatore riceve l'azione di Annaffiare e annaffia una pianta nel proprio Giardino. Decide quindi di annaffiare prima la Pianta di livello II 🌱 al centro, completando l'incarico e guadagnando immediatamente 12 Punti. Successivamente, annaffia le altre 2 piante.

## Trapiantare



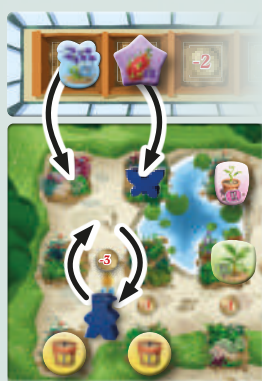
Ogni volta che vi è permesso muovere il vostro Giardiniere, **in aggiunta** al movimento, potete anche trapiantare piante **dalla vostra Serra al Giardino**. Per farlo, prendete qualsiasi Pianta dalla vostra Serra e posizionala su una delle Aiule a portata del vostro Giardiniere.

**Importante:** potete trapiantare una Pianta **solo quando potete muovere il vostro Giardiniere**, cioè:

- Nella Fase 1 del vostro turno, *Muovere il Giardiniere*.
- Quando ottenete un'azione *Muovere il Giardiniere*.

**Trapiantare costa 1 movimento o 1 Moneta.** Per ogni Pianta che volete trapiantare, potete decidere se usare 1 movimento o pagare 1 Moneta.

Potete trapiantare quante volte volete, anche tra un movimento e l'altro. Quando ottenete un'azione *Movimento*, potete trapiantare delle Piante anche senza muovere il vostro Giardiniere



Il giocatore guadagna un'azione con 3 movimenti (gratuiti). Con il primo movimento, muove il suo Giardiniere in alto.

Poi trapianta il Frutto nell'Aiuola con la farfalla usando 1 movimento, sbloccando il suo bonus.

Trapianta quindi la Pianta di livello IV 🌿 pagando 1 Moneta. Infine, muove il suo Giardiniere indietro alla sua posizione iniziale con l'ultimo movimento gratuito.







# SVOLGIMENTO

## 1. Primo Punteggio dei Frutti



La plancia per ampliare il tabellone aggiunge una nuova colonna di spazi per i Fiori, dandovi un turno aggiuntivo in entrambi i round. Giocate il **primo round** finché tutti i Fiori non hanno raggiunto l'**ultima colonna** presente sulla **plancia per ampliare il tabellone**. La nuova azione presente sul tracciato è spiegata sulla prossima pagina. Quando l'ultimo giocatore ha terminato il proprio turno, si svolge il **primo punteggio dei Frutti**.

*Nota: nella parte inferiore della plancia per ampliare il tabellone, trovate un promemoria per questo primo punteggio.*

Per il punteggio dei Frutti, ciascun giocatore **conta il numero di Frutti** che possiede, sommando il numero di Frutti sulla sua plancia Giardino a quelli nella sua Serra. Il giocatore con il **maggior numero di Frutti** ottiene il **segnalino Premio in cima** 🏆 alla pila corrispondente alla plancia per ampliare il tabellone e riceve immediatamente i Punti Vittoria indicati su di esso. Il giocatore con il secondo maggior numero di Frutti riceve il segnalino sottostante, e così via. In caso di pareggio, si applica la "regola-in-cima" come di consueto (Regolamento base, pagina 7).

Se avete già sbloccato l'**Uccellino**, ricevete Punti Vittoria aggiuntivi per i segnalini Premio come di consueto.

Dovete avere **almeno 1 Frutto** per ricevere un segnalino Premio.

Dopo il punteggio dei Frutti, il primo round termina. Impilate tutti i Fiori nel loro ordine attuale e posizionatevi sullo spazio di partenza del tabellone come di consueto.



È la fine del primo round. **Blu** ha un totale di 2 Frutti tra la sua plancia Giardino e la Serra. **Rosso** e **Giallo** hanno 1 Frutto ciascuno, mentre **Verde** non ha Frutti.

**Blu** riceve il primo segnalino Premio, che vale 9 punti.

**Rosso** riceve il segnalino successivo, che vale 6 punti, perché il suo Fiore è sopra a quello **giallo**. Inoltre, **Rosso** guadagna 4 punti perché ha già sbloccato l'Uccellino.

**Giallo** riceve il segnalino che vale 3 punti. **Verde** non riceve alcun segnalino.

## 2. Secondo Punteggio dei Frutti



Proprio come nel Primo Round, ciascun giocatore gioca 1 turno aggiuntivo nel **Secondo Round**. Una volta che l'ultimo turno è stato completato, si svolge il **secondo punteggio dei Frutti**.

Effettuate il conteggio dei punti come nel primo round. L'unica differenza è che nel secondo round vengono assegnati i **segnalini Premio quadrati** 🏆.

## 3. Punteggio Finale



Dopo l'ultima azione nella terza fase del gioco, non ci saranno più punteggi dei Frutti.

I Frutti appassiscono e iniziano a crescere nuove piantine. Girate **tutti i Frutti** nel vostro Giardino e nella vostra Serra in modo tale che mostrino il loro **retro**. Per il punteggio finale, contano come **Piante di livello I** 🌱.

Le piante nella Serra **non** contano per il punteggio delle colonne. Tuttavia, contano per alcune delle **Carte Punteggio Finale** (vedere la pagina successiva).



Il giocatore ha riempito di piante 3 delle sue 4 colonne.

Nella colonna più a sinistra e in quella più a destra, la sua Pianta più alta è di livello IV 🌳. Guadagna 2 x 16 punti per queste colonne.

Per la terza colonna completata, guadagna 10 punti poiché contiene una Pianta di livello III 🌳.

In totale, guadagna 42 punti.



© 2025, per l'edizione italiana. Giochi Uniti Srl,  
Via Vincenzo Bellini 54/ 80135 Napoli:  
info@giochiuniti.it - www.giochiuniti.it



© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15 / 80809 München  
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de  
Autori: Vieri Masseini & Samuele Tabellini  
Illustrazioni: Marcel Gröber  
Grafica: Franz-Georg Stämmele & Hans im Glück  
Traduzione: Martina La Rocca  
Adattamento Grafico: Stefano Mattia  
Editing e Coordinamento: Florian D'Anna & Federico Burchianti

Gli autori del gioco vogliono ringraziare il gruppo di gioco "Botanic Lovers" che ci hanno sostenuto moltissimo durante le fasi di playtest di questa mini espansione.

Potrete trovare fantastici accessori per i giochi, mini espansioni, supporto e tanto altro ancora all'indirizzo:  
<https://www.giochiuniti.it>.







## CARTE PUNTEGGIO FINALE

Qui troverete la spiegazione di ogni Carta Punteggio Finale.



Ricevi 1 Punto Vittoria per ogni Aiuola piantata, **comprese** quelle nella tua Serra.



L'area per l'incarico Speciale nella tua Serra **non** conta come un incarico Base completato.



Sulla **plancia Giardino**, valgono solo le Aiuole piantate.



Ricevi i rispettivi Punti Vittoria per le corrispondenti Piante nel tuo **Giardino e nella tua Serra**.



Le Aiuole nella tua **Serra** contano **come una riga**. Se la tua Serra è completamente piena di piante, ricevi 6 Punti Vittoria.

## NUOVA AZIONE SUL TRACCIATO



La plancia per ampliare il tabellone include una nuova Azione:

Potete avanzare di 2 caselle su uno dei 3 tracciati. Solo con questa Azione potete muovere la vostra pedina sul tracciato selezionato **verso sinistra o verso destra**. Dovrete effettuare **tutti i passi in un'unica direzione** e poi, come di consueto, otterrete tutte le azioni della casella su cui si ferma la

vostra pedina. Potete scegliere di effettuare meno passi, ottenendo 1 Punto Vittoria per ogni passo che non effettuate o potete acquistare passi aggiuntivi per 3 Monete per ogni passo aggiuntivo che volete effettuare (Regolamento base, p.9). Se vi fermate sul **primo spazio** di un tracciato, **dovete** fermarvi lì e non guadagnate alcuna azione. In caso contrario, si applicano tutte le regole della Variante Esperto.

## MATERIALI AGGIUNTIVI

### Segnalini Completato



Quando completate un incarico Base e non c'è un incarico Speciale assegnato accanto ad esso, prima guadagnate i Punti Vittoria come di consueto, poi posizionate un segnalino Completato sull'incarico Base come promemoria che lo avete già completato.

### Segnalini Punti Vittoria



Quando raggiungete 100 Punti Vittoria, prendete un **segnalino Punti Vittoria** e posizionatelo davanti a voi, invece di posizionare il vostro Giardiniere su un lato come di consueto. Quando raggiungete 200 Punti Vittoria, girate il segnalino sul lato che mostra il numero "200".

## VARIANTE: SERRE UNICHE

*Avete già giocato alcune partite con le Serre e cercate una nuova sfida?*

In questa variante, giocherete con il **retro** delle plance Serra. Questi mostrano **4 Serre Uniche** che differiscono nel numero di Aiuole, nei costi per piantare e nel fatto che potete assegnare loro un incarico Speciale.

Girate tutte le Serre sul retro, con l'**icona di posizione**  nell'angolo in basso a destra. Ogni giocatore prende la Serra con l'icona **corrispondente alla propria plancia Giardino** e la posiziona come di consueto.

**Importante:** se non c'è spazio per un incarico Speciale nella tua Serra, non devi assegnare alcun incarico ad essa. Per il resto, non ci sono cambiamenti nella preparazione o nello svolgimento del gioco.







# FATTI SUI FRUTTI

Per coloro che sono interessati alla botanica, abbiamo raccolto alcune informazioni sui frutti che fanno parte di questa mini espansione. Non si tratta di regole aggiuntive o di informazioni rilevanti per lo svolgimento del gioco.



## Averrhoa carambola

Famiglia: Oxalidaceae. Il **frutto a stella**, originario del sud-est asiatico, proviene da un tipo di albero di cetriolo. I suoi frutti hanno una sezione trasversale a forma di stella, che li rende utili per la decorazione di cocktail e dessert. Nella medicina tradizionale cinese si ritiene che il frutto aiuti a guarire le ferite e ad abbassare la febbre.



## Anacardium occidentale

Famiglia: Anacardiaceae. L'anacardo è il noto seme commestibile dell'albero di anacardio. Tuttavia, la meno conosciuta **mela di acagiù**, il gambo del fiore gonfio del frutto vero e proprio, è una succosa prelibatezza.



## Passiflora ligularis

Famiglia: Passifloraceae. La **granadilla** è una varietà di frutto della passione dalla scorza liscia e arancione e una polpa eccezionalmente dolce e aromatica. Il frutto cresce su una pianta rampicante sempreverde originaria del Sud America.



## Theobroma cacao

Famiglia: Malvaceae. I **baccelli di cacao** di questo albero sempreverde sono famosi soprattutto per il loro utilizzo nella produzione di cioccolato. È meno noto che la polpa dolce del baccello può essere mangiata cruda e ha un sapore che ricorda il litchi, il mango e gli agrumi.



## Hibiscus sabdariffa

Famiglia: Malvaceae. La **rosella** è nota non solo per i suoi vivaci fiori rossi ma anche per i suoi calici carnosi, che vengono utilizzati per preparare dolci, limonate e liquori squisiti. In forma essiccata può essere trasformata in un tè, che si ritiene possa abbassare la pressione sanguigna.



## Salacca zalacca

Famiglia: Arecaceae. Il **frutto della salacca** cresce su una palma originaria dell'Indonesia. È ricoperto da una buccia marrone e squamosa che gli vale il nome di "frutto del serpente". Il suo sapore è un mix esotico di note dolci e piccanti che ricordano la pera, il litchi e l'ananas.



## Pandanus tectorius

Famiglia: Pandanaceae. Il genere **pandanus** comprende oltre 600 specie di piante sempreverdi e molto resistenti. Alcune specie sviluppano grandi frutti multipli da grappoli di fiori, simili all'ananas. I frutti hanno un forte aroma di vaniglia e possono essere consumati crudi, cotti o arrostiti.



## Ziziphus vulgaris

Famiglia: Rhamnaceae. La **giuggiola** ha un sapore fresco e simile a quello della mela ma sviluppa un sapore che ricorda quello del dattero quando viene essiccato, motivo per cui viene spesso chiamata "dattero cinese". È stata utilizzata per secoli nella medicina tradizionale cinese, ma ora è apprezzata a livello mondiale come alimento.



## Solanum muricatum

Famiglia: Solanales. Il **pepino** ha una polpa dolce e succosa che ricorda il melone e la pera, motivo per cui viene anche chiamato "pera-melone". Originaria delle Ande, si ritiene che questa pianta abbia proprietà antitumorali.



## Psidium guajava

Famiglia: Myrtaceae. La **guava** è particolarmente ricca di vitamina C e ha un caratteristico sapore dolce e aspro che ricorda quello delle pere e delle fragole. Il frutto viene trasformato in succhi, marmellate e dessert in molti paesi tropicali.



## Blighia sapida

Famiglia: Sapindaceae. L'**ackee** è il frutto nazionale della Giamaica e viene spesso preparato come piatto tradizionale con il pesce salato. Tuttavia, si dovrebbe consumare solo la polpa dei frutti maturi, dal sapore di nocciola, poiché il consumo di quelli acerbi o troppo maturi può causare sintomi di avvelenamento.



## Selenicereus undatus

Famiglia: Cactaceae. Il **frutto del drago** è noto per la sua buccia rosa e la sua polpa bianca o rosa, punteggiata di semi neri. Questo cactus fruttifica tutto l'anno e può produrre fino a 100 kg di frutti all'anno.



## Cucumis metuliferus

Famiglia: Cucurbitaceae. Il **melone cornuto** ha una polpa gelatinosa dal sapore rinfrescante e leggermente piccante, che ricorda il cetriolo e il lime. Il suo aspetto caratteristico, che ricorda una zucca spinosa, lo rende un frutto decorativo molto apprezzato.



## Annona cherimola

Famiglia: Annonaceae. L'**anona**, nota anche come mela della cannella, ha una polpa cremosa e dolce che ricorda la banana, l'ananas e la fragola. Mark Twain la definì "il frutto più delizioso conosciuto dall'umanità". Oggi questo frutto viene spesso mangiato congelato con un cucchiaino, tanto da meritarsi il soprannome di "frutto gelato".



## Morinda citrifolia

Famiglia: Rubiaceae. Nonostante il suo forte odore che ricorda quello del formaggio maturo, il **noni** è molto apprezzato nella cucina asiatica. Oltre ai suoi usi culinari, il suo succo viene spesso consumato come bevanda che si ritiene apporti diversi benefici per la salute.



## Opuntia ficus-indica

Famiglia: Cactaceae. Questo **fico d'India**, originario del Messico, cresce sul cactus Opuntia, che può raggiungere un'altezza di 4 metri. La preparazione del frutto per il consumo richiede cautela, poiché la sua buccia è ricoperta di aculei che devono essere rimossi con cura.

