il gioco delle stagioni
ISTRUZIONI

a game of seasons
INSTRUCTIONS

das spiel der jahreszeiten
SPIELANLEITUNG

le jeu des saisons
INSTRUCTIONS

el juego de las estaciones
INSTRUCCIONES

四季ゲーム
遊び方

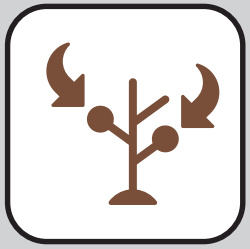
milaniwood

IT dado AZIONE
EN ACTION die
DE Aktionswürfel
FR dé ACTION
ES dado ACCIÓN
JP「何する？」のサイコロ

fig.1

prendi 1
take 1
nimm 1
prenez 1
coja1
1つ取る

fig.2



prendi 2
take 2
nimm 2
prenez 2
coja2
2つ取る

fig.3

cedi
give away
gib ab
cédez
ceda
渡す

fig.4

scambia
swap
tausche
échangez
cambie
交換する

IT dado DOVE-COSA
EN WHERE-WHAT die
DE WO-WAS-Würfel
FR dé OÙ-QUOI
ES dado DÓNDE-QUÉ
JP「どこから何を？」のサイコロ

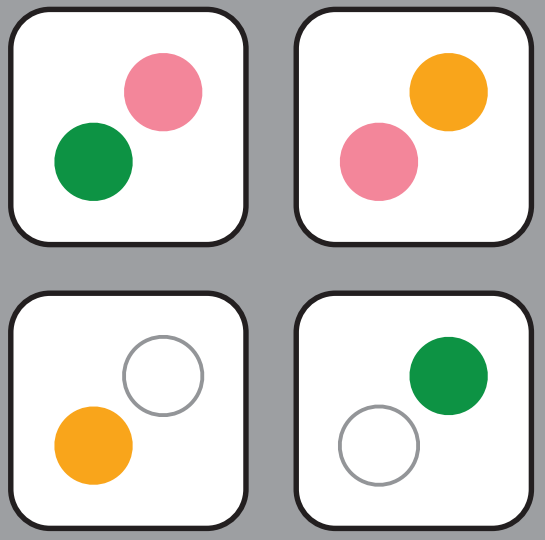
fig.5

albero
tree
Baum
arbre
árbol
木

fig.6

cesta
basket
Korb
panier
cesto
籠

fig.7



due colori
two colours
zwei Farben
deux couleurs
dos colores
2色

IT il gioco delle stagioni
ISTRUZIONI

SCOPO DEL GIOCO: Vince chi per primo completa il proprio albero con tutte le 5 chiome di una stessa stagione (stesso colore).

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO: Tutte le 20 chiome vengono messe nella cesta e ogni Giocatore prende un albero spoglio. Inizia il giocatore più giovane, che sceglie una chioma e la mette sul proprio albero, e così poi fanno anche tutti gli altri giocatori, in senso orario.

TURNO DI GIOCO: Il Giocatore di Turno lancia i due dadi, che insieme indicano sia l'AZIONE da compiere (es. prendi una nuova chioma e aggiungila al tuo albero) sia da DOVE prenderla (es. dall'albero di un avversario) OPPURE che COSA prendere (es. una chioma verde oppure rosa).

In particolare, il **dado AZIONE** può indicare di:

- aggiungere una (**fig.1**) o due (**fig.2**) nuove chiome al proprio albero.

- cedere (**fig.3**) una delle chiome del proprio albero (se non se ne hanno, si passa il turno).

- scambiare (**fig.4**) una chioma del proprio albero con una chioma (di un avversario o nella cesta).

NOTA: se il proprio albero ha già cinque chiome, è comunque possibile prendere chiome aggiuntive, e tenerle alla base del proprio albero.

Invece, il **dado DOVE-COSA** ha:

- due facce che indicano da DOVE prendere, cedere o scambiare: dall'albero di un avversario (**fig.5**) OPPURE dalla cesta comune a tutti (**fig.6**).

- quattro facce che indicano COSA prendere, cedere o scambiare: ogni faccia indica due colori tra le quattro stagioni disponibili (**fig.7**).

Esempio 1:
dado AZIONE = prendi 1
& dado DOVE-COSA = albero
Prendi una chioma, quella che vuoi, dall'albero di un qualsiasi avversario. Se nessuno dei tuoi avversari ha alcuna chioma, passa il turno.

Esempio 2:
dado AZIONE = cedi
& dado DOVE-COSA = cesta
Scegli una delle tue chiome, quella che vuoi, e mettila nella cesta. Se non hai alcuna chioma sul tuo albero passa il turno.

Esempio 3:
dado AZIONE = prendi2
& dado DOVE-COSA = rosa-verde
Prendi 2 chiome rosa e/o verdi (uguali o diverse, a tua scelta) dall'albero di un avversario oppure dalla cesta. Le due chiome devono essere prese dallo stesso posto: se nessuno dei tuoi avversari ha due chiome rosa e/o verdi, ne' ve ne sono nella cesta, passa il turno.

Esempio 4:
dado AZIONE = scambia
& dado DOVE-COSA = albero
Prendi una qualsiasi chioma dall'albero di un avversario, e l'avversario ne prenderà una qualunque delle tue (anche dello stesso colore).

Esempio 4b:
dado AZIONE = scambia
& dado DOVE-COSA = bianco-verde
Prendi una chioma bianca o verde dall'albero di un avversario (o dalla cesta), e l'avversario ne prenderà una qualunque delle tue (o il giocatore alla tua sinistra ti indicherà quale mettere nella cesta) (anche dello stesso colore).

FINE DEL GIOCO: la partita finisce quando un Giocatore, il vincitore, completa per primo il proprio albero con tutte le 5 chiome di una stessa stagione (stesso colore).

COME USARE I DADI	dado DOVE-COSA albero	dado DOVE-COSA cesta	dado DOVE-COSA due colori	note
dado AZIONE prendi 1	prendi una chioma, quella che vuoi, dall'albero di un qualsiasi avversario	prendi una chioma, quella che vuoi, dalla cesta	prendi una chioma, di uno dei due colori indicati, dall'albero di un qualsiasi avversario oppure dalla cesta	se il proprio albero ha già cinque chiome, è comunque possibile prendere chiome aggiuntive, e tenerle alla base del proprio albero
dado AZIONE prendi 2	prendi due chiome, quelle che vuoi, dall'albero di un avversario	prendi due chiome, quelle che vuoi, dalla cesta	prendi due chiome - uguali o diverse, a tua scelta, ma dei due colori indicati - dall'albero di un avversario oppure dalla cesta	le due chiome devono essere prese dallo stesso posto (albero o cesta), e se non vi sono posti con due chiome come indicato, passa il turno
dado AZIONE cedi	scegli una delle tue chiome, quella che vuoi, e cedila a un tuo avversario, che l'aggiungerà al suo albero	scegli una delle tue chiome, quella che vuoi, e mettila nella cesta	scegli una delle tue chiome, di uno dei due colori indicati, e cedila a un avversario o mettila nella cesta	se non hai alcuna chioma sul tuo albero, o alcuna chioma del colore indicato, passa il turno
dado AZIONE scambia	prendi una qualsiasi chioma dall'albero di un avversario, e l'avversario ne prenderà una qualunque delle tue	prendi una qualsiasi chioma dalla cesta, e il giocatore alla tua sinistra ne sceglierà una qualunque delle tue, da mettere nella cesta	prendi una chioma di uno dei due colori indicati dall'albero di un avversario (o dalla cesta), e l'avversario ne prenderà una qualunque delle tue (o il giocatore alla tua sinistra ti indicherà quale mettere nella cesta)	la chioma che ottieni in cambio può essere dello stesso colore di quella che hai preso tu
note	se nessuno dei tuoi avversari ha alcuna chioma, passa il turno	prendere dalla cesta, o mettere nella cesta, implica che puoi sempre scegliere il colore	quando vengono indicati i due colori si può scegliere se prendere (o cedere) dall'albero di un avversario o dalla cesta	

EN a game of seasons
INSTRUCTIONS

GOAL: The first player to complete their tree with 5 canopies of one season (colour) wins.

PREPARATION AND STARTING: All of the 20 canopies are placed in the basket and each player takes a bare tree. The youngest player goes first by picking up a canopy and placing it on their tree. The game then continues in a clockwise direction.

TURNS: A player throws the two dice that show the ACTION to perform (e.g. take a new canopy and put it on your tree) and WHERE to take the canopy from (e.g. from one of the other player's trees) or WHAT to take (e.g. a green or pink canopy).

More specifically, the **ACTION die** can indicate:

- Add one (**fig.1**) or two (**fig.2**) new canopies to your tree.

- Give away (**fig.3**) one of the canopies from your tree (if you don't have any, your turn goes to the next player).

- Swap (**fig.4**) a canopy from your tree with another player's canopy or one in the basket.

NOTE: If your tree already has five canopies, you can still acquire additional canopies and store them at the base of your tree.

The **WHERE-WHAT die** has:

- Two sides that show WHERE to take, give away or swap: from another player's tree (**fig.5**) or from the basket (**fig.6**).

- Four sides show WHAT to take, give away or swap: each face shows two colours of the four seasons (**fig.7**).

Example 1:
ACTION die = take 1
& WHERE-WHAT die = tree
Take a canopy, whichever one you want, from another player. If no other player has a canopy, the game moves on to the next turn.

Example 2:
ACTION die = give away
& WHERE-WHAT die = basket
Choose one of your canopies and put it in the basket. If you don't have any canopies, the game moves on to the next turn.

Example 3:
ACTION die = take 2
& WHERE-WHAT die = pink-green
Take 2 pink and/or green canopies (the same colour or different, your choice) from another player's tree or the basket. The two canopies must be taken from the same place: if no other player has two pink or green canopies, and there are none in the basket, the turn moves on to the next person.

Example 4:
ACTION die = swap
& WHERE-WHAT die = tree
Take any canopy from another player's tree and the other player will take any canopy from yours (potentially of the same colour).

Example 4b:
ACTION die = swap
& WHERE-WHAT die = white-green
Take a white or green canopy from another player's tree (or the basket) and the other player will take one of yours (or the player on your left will show you which one to put in the basket) (potentially of the same colour).

END OF THE GAME: The game ends when a player, the winner, completes their tree with all 5 canopies of the same season (same colour).

HOW TO USE THE DICE	WHERE-WHAT die tree	WHERE-WHAT die basket	WHERE-WHAT die two colours	note
ACTION die take 1	take a canopy, of your choice, from any other player's tree	take a canopy, of your choice, from the basket	take a canopy, of one of the two colours shown, from another player's tree or the basket	if your tree already has five canopies, you can still acquire additional canopies and store them at the base of your tree
ACTION die take 2	take two canopies, of your choice, from any other player's tree	take two canopies, of your choice, from the basket	take two canopies - same colour or different, as you wish, but in the two colours shown - from another player's tree or the basket	the two canopies must be taken from the same place (tree or basket); if there are no places with two canopies as shown, the turn passes to the next player
ACTION die give away	choose one of your canopies, of your choice, and give it to one of the players, who will add it to their tree	choose one of your canopies, of your choice, and put it in the basket	choose one of your canopies, in one of the two colours shown, and give it to another player or place it in the basket	if you do not have any canopies on your tree, or no canopy in the colour shown, the turn goes to the next player
ACTION die swap	take any canopy from another player's tree and the other player will take one from yours	take any canopy from the basket, and the player on your left will pick one of yours and place it in the basket	take a canopy in one of the two colours shown from another player's tree (or the basket), and that player will take any one of yours (or the player on your left will show you which one to place in the basket)	the canopy you give away can be the same colour as the one you take
note	if no other player has a canopy, the game moves on to the next turn	taking from the basket, or placing in the basket, means you can always choose the colour	when two colours are indicated you can choose whether to take (or give away) from another player's tree or the basket	

DE das spiel der jahreszeiten
SPIELANLEITUNG

ZIEL DES SPIELS: Es gewinnt der Spieler, der zuerst 5 Baumkronen derselben Farbe auf seinen Baum gesetzt hat!

VORBEREITUNG UND BEGINN DES SPIELS: Alle 20 Baumkronen kommen in den Korb und jeder Spieler holt sich einen kahlen Baum. Der jüngste Spieler beginnt. Er wählt sich eine Baumkrone aus und setzt sie auf seinen Baum. Alle anderen Spieler machen dasselbe der Reihe nach im Uhrzeigersinn.

SPIELFOLGE: Der Spieler, der an der Reihe ist wirft die beiden Würfel, die sowohl die auszuführende Aktion (z.B. hol eine neue Baumkrone und setze sie auf deinen Baum) als auch WO sie zu holen ist (z.B. vom Baum eines Gegenspielers) oder WAS zu nehmen ist (z.B. eine grüne oder rosarote Baumkrone) anzeigen.

Der **Aktionswürfel** kann folgendes anzeigen:

- setze eine (**fig.1**) oder zwei (**fig.2**) neue Baumkronen auf deinen Baum.

- gib (**fig.3**) eine deiner Baumkronen ab (wenn du keine hast, ist der nächste Spieler an der Reihe).

- tausche (**fig.4**) eine Baumkrone deines Baumes mit einer deines Gegenspielers oder einer aus dem Korb.

ANMERKUNG: wenn der eigene Baum schon 5 Baumkronen besitzt, kann man trotzdem weitere Baumkronen holen und sie neben den eigenen Baum legen.

Der **WO-WAS-Würfel** zeigt folgendes an:

- zwei Seiten, die angeben, WO man die Baumkronen nehmen, abgeben oder tauschen soll: vom Baum eines Gegenspielers (**fig.5**) oder vom Korb, der allen gehört (**fig.6**).

- vier Seiten, die anzeigen WAS zu nehmen, abzugeben oder zu tauschen ist: jede Seite zeigt zwei von den für die vier Jahreszeiten zur Verfügung stehenden Farben an (**fig.7**).

Beispiel 1:
Aktionswürfel = nimm 1
& WO-WAS-Würfel = Baum
Nimm eine beliebige Baumkrone vom Baum eines beliebigen Gegenspielers. Falls keiner deiner Gegenspieler eine Baumkrone besitzt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel 2:
Aktionswürfel = gib ab
& WO-WAS-Würfel = Korb
Wähle eine beliebige deiner Baumkronen aus und leg sie in den Korb. Falls du keine Baumkrone auf deinem Baum hast, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel 3:
Aktionswürfel = nimm 2
& WO-WAS-Würfel = rosa-grün
Nimm 2 rosarote und/oder grüne Baumkronen (gleiche Farbe oder verschiedene Farbe, wie du willst) vom Baum eines Gegenspielers oder vom Korb. Die beiden Baumkronen müssen vom selben Platz genommen werden: falls keiner deiner Gegenspieler zwei rosarote oder zwei grüne Baumkronen hat und auch keine im Korb sind, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel 4:
Aktionswürfel = tausche
& WO-WAS-Würfel = Baum
Nimm eine beliebige Baumkrone vom Baum eines Gegenspielers und der Gegenspieler nimmt eine beliebige deiner Baumkronen (auch derselben Farbe).

Beispiel 4b:
Aktionswürfel = tausche
& WO-WAS-Würfel = weiß-grün
Nimm eine weiße oder grüne Baumkrone vom Baum deines Gegenspielers (oder aus dem Korb), und der Gegenspieler nimmt eine beliebige deiner Baumkronen (oder der Spieler auf deiner linken Seite sagt dir, welche du in den Korb legen sollst) (auch derselben Farbe).

ENDE DES SPIELS: das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler, der Gewinner, auf seinen Baum 5 Baumkronen derselben Jahreszeit (derselben Farbe) gesetzt hat.

WIE BENUTZT MAN DIE WÜRFEL	WO-WAS-Würfel Baum	WO-WAS-Würfel Korb	WO-WAS-Würfel zwei Farben	Anmerkungen
Aktionswürfel nimm 1	nimm eine beliebige Baumkrone vom Baum eines beliebigen Gegenspielers	nimm eine beliebige Baumkrone aus dem Korb	nimm eine Baumkrone in einer der angezeigten Farben vom Baum eines beliebigen Gegenspielers oder aus dem Korb	wenn der eigene Baum schon fünf Baumkronen besitzt, ist es trotzdem möglich, weitere Baumkronen zu nehmen. Man legt sie dann neben den eigenen Baum
Aktionswürfel nimm 2	nimm zwei beliebige Baumkronen vom Baum eines beliebigen Gegenspielers	nimm zwei beliebige Baumkronen aus dem Korb	nimm zwei beliebige Baumkronen - gleich oder verschieden - in einer der angezeigten Farben vom Baum eines Gegenspielers oder aus dem Korb	die beiden Baumkronen müssen vom selben Platz (Baum oder Korb) genommen werden. Wenn es keinen Platz mit zwei Baumkronen in den angezeigten Farben gibt, ist der nächste Spieler an der Reihe.
Aktionswürfel gib ab	wähle eine beliebige deiner Baumkronen und gib sie einem deiner Gegenspieler, der sie auf seinen Baum setzt	wähle eine beliebige deiner Baumkronen und leg sie in den Korb	wähle eine deiner Baumkronen in einer der beiden angezeigten Farben und gib sie einem deiner Gegenspieler oder leg sie in den Korb	wenn du keine Baumkrone auf deinem Baum hast oder keine in der angezeigten Farbe, dann ist der nächste Spieler an der Reihe
Aktionswürfel tausche	nimm eine beliebige Baumkrone vom Baum eines Gegenspielers und der Gegenspieler nimmt eine deiner Baumkronen	nimm eine beliebige Baumkrone aus dem Korb und der Spieler auf deiner linken Seite wählt eine beliebige deiner Baumkronen und legt sie in den Korb	nimm eine Baumkrone in einer der beiden angezeigten Farben vom Baum eines Gegenspielers (oder aus dem Korb) und der Gegenspieler nimmt eine beliebige deiner Baumkronen (oder der Spieler auf deiner linken Seite sagt dir, welche du in den Korb legen sollst)	die Baumkrone, die du im Austausch erhälst kann dieselbe Farbe haben, wie die, die du genommen hast
Anmerkungen	falls niemand deiner Gegenspieler eine Baumkrone hat, ist der nächste Spieler an der Reihe	aus dem Korb nehmen oder in den Korb legen bedeutet, dass du die Farbe auswählen kannst	wenn die beiden Farben angezeigt werden, kann man wählen, ob man sie vom Baum eines Gegenspielers oder aus dem Korb nehmen bzw. an den Gegenspieler oder den Korb abgeben will	

FR le jeu des saisons
INSTRUCTIONS

BUT DU JEU: Le gagnant est celui qui complète, en premier, le propre arbre avec les 5 feuillages d'une même saison (même couleur).

PRÉPARATION ET DÉBUT DU JEU: les 20 feuillages sont mis dans le panier et chaque Joueur prend un arbre nu. Le plus jeune joueur commence, choisit un feuillage et le met sur le propre arbre, et ainsi de suite tous les autres joueurs font de même, en sens horaire.

TOUR DE JEU: Le Joueur actif lance les dés, qui indiquent ensemble soit l'ACTION à accomplir (ex. prenez un nouveau feuillage et ajoutez-le sur votre arbre) soit d'OÙ le prendre (ex. de l'arbre d'un adversaire) OU BIEN QUOI prendre (ex. un feuillage vert ou bien rose).

En particulier, le **dé ACTION** peut indiquer de:

- ajouter un (**fig.1**) ou deux (**fig.2**) nouveaux feuillages au propre arbre.

- céder (**fig.3**) un des feuillages du propre arbre (si vous n'en avez pas, passez votre tour).

- échanger (**fig.4**) un feuillage du propre arbre avec un feuillage (d'un adversaire ou dans le panier).

NOTE: si le propre arbre a déjà cinq feuillages, il est tout de même possible de prendre des feuillages supplémentaires, et de les garder à la base du propre arbre.

Para contre, le **dé OÙ-QUOI** a:

- deux faces qui indiquent d'OÙ prendre, céder ou échanger: de l'arbre d'un adversaire (**fig.5**) ou bien du panier commun à tous (**fig.6**).

- quatre faces qui indiquent QUOI prendre, céder ou échanger: chaque face indique deux couleurs parmi les quatre saisons disponibles (**fig.7**).

Exemple 1:
dé ACTION = prenez 1
& dé OÙ-QUOI = arbre
Prenez un feuillage, celui que vous voulez, de l'arbre d'un adversaire quelconque. Si aucun de vos adversaires n'a de feuillages, passez votre tour.

Exemple 2:
dé ACTION = cédez
& dé OÙ-QUOI = panier
Choisissez l'un de vos feuillages, celui que vous voulez, et cédez-le à l'un de vos adversaires qui l'ajoutera à son arbre. Si vous n'avez aucun feuillage sur votre arbre, passez votre tour.

Exemple 3:
dé ACTION = prenez 2
& dé OÙ-QUOI = rose-vert
Prenez 2 feuillages roses et/ou verts (les mêmes ou différents, à votre choix) de l'arbre d'un adversaire ou bien du panier. Les deux feuillages doivent être pris du même endroit: si aucun de vos adversaires n'a deux feuillages roses ou verts et qu'il n'y en a pas non plus dans le panier, passez votre tour.

Exemple 4:
dé ACTION = échangez
& dé OÙ-QUOI = arbre
Prenez un feuillage quelconque de l'arbre d'un adversaire, et l'adversaire en prendra un quelconque des vôtres (aussi bien de la même couleur).

EXEMPLE 4b:
dé ACTION = échangez
& dé OÙ-QUOI = blanc-vert
Prenez un feuillage blanc ou vert de l'arbre d'un adversaire (ou du panier), et l'adversaire en prendra un quelconque des vôtres (ou le joueur à votre gauche vous indiquera lequel mettre dans le panier) (aussi bien de la même couleur).

FIN DE LA PARTIE: la partie se termine lorsqu'un Joueur, le gagnant, complète en premier le propre arbre avec tous les 5 feuillages d'une même saison (même couleur).

COMMENT UTILISER LES DÉS	dé OÙ-QUOI arbre	dé OÙ-QUOI panier	dé OÙ-QUOI deux couleurs	note
dé ACTION prenez 1	prenez le feuillage, celui que vous voulez, de l'arbre d'un adversaire quelconque	prenez un feuillage, celui que vous voulez, du panier	prenez un feuillage, de l'une des deux couleurs indiquées, de l'arbre d'un adversaire quelconque ou bien du panier	si le propre arbre a déjà cinq feuillages, il est tout de même possible de prendre des feuillages supplément-aires, et de les garder à la base du propre arbre
dé ACTION prenez 2	prenez deux feuillages, ceux que vous voulez, de l'arbre d'un adversaire	prenez deux feuillages, ceux que vous voulez, du panier	prenez deux feuillages - les mêmes ou différents, à votre choix, mais parmi les deux couleurs indiquées - de l'arbre d'un adversaire ou bien du panier	les deux feuillages doivent être pris au même endroit (arbre ou panier), et s'il n'y a aucun endroit avec deux feuillages comme indiqué, passez votre tour
dé ACTION cédez	choisissez l'un de vos feuillages, celui que vous voulez, et cédez-le à l'un de vos adversaires qui l'ajoutera à son arbre	choisissez l'un de vos feuillages, celui que vous voulez, et mettez-le dans le panier	choisissez l'un de vos feuillages, de l'une des deux couleurs indiquées, et cédez-le à un adversaire ou mettez-le dans le panier	si vous n'avez aucun feuillage sur votre arbre, ou aucun feuillage de la couleur indiquée, passez votre tour
dé ACTION échangez	prenez un feuillage quelconque de l'arbre d'un adversaire, et l'adversaire en prendra un quelconque des vôtres	prenez un feuillage quelconque du panier, et le joueur à votre gauche en choisira un quelconque des vôtres, à mettre dans le panier	prenez un feuillage de l'une des deux couleurs indiquées de l'arbre d'un adversaire (ou du panier), et l'adversaire en prendra un quelconque des vôtres (ou le joueur à votre gauche vous indiquera lequel mettre dans le panier)	le feuillage que vous cédez en échange peut-être de la même couleur de celui que vous avez pris vous-même
note	si aucun de vos adversaires n'a de feuillages, passez votre tour	prendre du panier, ou mettre dans le panier, signifie que vous pouvez toujours choisir la couleur	lorsque les deux couleurs sont indiquées vous pouvez choisir si prendre (ou céder) de l'arbre d'un adversaire ou du panier	

ES el juego de las estaciones
INSTRUCCIONES

OBJETIVO DEL JUEGO: Gana quien completa primero el propio árbol con las 5 copas de una misma estación (mismo color).

PREPARACIÓN Y COMIENZO DEL JUEGO: Las 20 copas se ponen en el cesto y cada jugador coge un árbol desnudo. Comienza el jugador más joven, que elige una copa y la coloca en su árbol, y lo mismo hacen también los demás jugadores, en el sentido de las agujas del reloj.

TURNO DE JUEGO: El jugador al que le toca el turno lanza los dos dados, que juntos indican tanto la ACCIÓN a realizar (por ejemplo, coja una nueva copa y añadala en su árbol) como desde DÓNDE cogerlo (por ejemplo, del árbol de un oponente) O qué COSA coger (por ejemplo, una copa verde o rosa).

En particular, el **dado ACCIÓN** puede indicar:
- añada una (**fig. 1**) o dos (**fig. 2**) nuevas copas a su árbol.
- ceda (**fig. 3**) una de las copas de su propio árbol (si no tiene ni una, se pasa el turno).
- cambie (**fig. 4**) una copa del propio árbol con otra copa (de un oponente o del cesto).

NOTA: si su árbol ya tiene cinco copas, es posible coger copas adicionales y tenerlas en la base de su árbol.
En cambio, el **dado DÓNDE- QUÉ** tiene:
- dos caras que indican DÓNDE coger, ceder o cambiar: del árbol de un oponente (**fig. 5**) o desde el cesto común a todos (**fig. 6**).
- cuatro caras que indican QUÉ coger, ceder o cambiar: cada cara indica dos colores entre las cuatro estaciones disponibles (**fig. 7**).

Ejemplo 1:
dado ACCIÓN = coja 1
& dado DÓNDE-QUÉ = árbol
coja una copa, la que quiera, del árbol de cualquier oponente. Si ninguno de sus oponentes tiene, pase el turno.

Ejemplo 2:
dado ACCIÓN = ceda
& dado DÓNDE-QUÉ = cesto
coja una de sus copas, la que quiera, y póngala en el cesto. Si no tiene ninguna en su árbol, pase el turno.

Ejemplo 3:
dado ACCIÓN = coja 2
& dado DÓNDE-QUÉ = rosa-verde
coja 2 copas rosas y/o verdes (iguales o diferentes, según su elección) del árbol de un oponente o del cesto; las dos deben ser cogidas del mismo sitio. Si ninguno de sus oponentes tiene dos rosas y/o verdes, y tampoco hay en el cesto, pase el turno.

Ejemplo 4:
dado ACCIÓN = cambie
& dado DÓNDE-QUÉ = árbol
coja cualquier copa del árbol de su oponente, y el oponente cogerá una cualquiera de las suyas (incluso del mismo color).

Ejemplo 4b:
dado ACCIÓN = cambie
& dado DÓNDE-QUÉ = blanco-verde
coja una copa blanca o verde del árbol de un oponente (o del cesto), y el oponente cogerá una cualquiera de las suyas (o el jugador a su izquierda le indicará cual poner en el cesto) (incluso del mismo color).

FIN DEL JUEGO:
el juego acaba cuando un jugador, el ganador, completa primero su propio árbol con las 5 copas de una misma estación (mismo color).

CÓMO USAR LOS DADOS	dado DÓNDE-QUÉ árbol	dado DÓNDE-QUÉ cesto	dado DÓNDE-QUÉ dos colores	Notas
dado ACCIÓN coja 1	coja una copa, la que quiera, del árbol de cualquier oponente	coja una copa, la que quiera, del cesto	coja una copa de uno de los dos colores indicados, del árbol de cualquier oponente o del cesto	si su árbol ya tiene cinco copas, es posible coger copas adicionales y tenerlas en la base de su árbol
dado ACCIÓN coja2	coja dos copas, las que quiera, del árbol de cualquier oponente	coja dos copas, las que quiera, del cesto	coja dos copas iguales o diferentes (según su elección, pero de los dos colores indicados), del árbol de un oponente o del cesto	Las dos copas deben ser cogidas del mismo sitio (árbol o cesto), y si no hay dos como las indicadas en el mismo sitio, pase el turno
dado ACCIÓN ceda	elija una de sus copas, la que quiera, y cédala a un oponente, que lo añadirá a su árbol	elija una de sus copas, la que quiera, y póngala en el cesto	elija una de sus copas, de uno de los colores indicados, y cédala a un oponente o póngala en el cesto	si no tiene ninguna en su árbol, o ninguna del color indicado, pase el turno
dado ACCIÓN cambie	coja una copa del árbol de un oponente, y su oponente cogerá una cualquiera de las suyas	coja una copa del cesto, y el jugador de su izquierda escogerá una cualquiera de las suyas, para poner en el cesto	coja una copa de uno de los dos colores indicados del árbol de un oponente (o del cesto), y el oponente cogerá una cualquiera de las suyas (o el jugador a su izquierda le indicará cual poner en el cesto)	la copa que obtiene en cambio puede ser del mismo color de aquel que ha cogido usted
Notas	si ninguno de sus oponentes tiene una copa, pase el turno	coger del cesto, o poner en el cesto, implica que puede siempre elegir el color	cuando vienen indicados los dos colores se puede elegir si coger (o ceder) del árbol de un oponente o del cesto	

JP 四季ゲーム
遊び方

ゲームの目的：一番に自分の木に1つの季節の葉っぱを5枚（同じ色の葉っぱ）揃えてつけられた人の勝ちです。

ゲームの始めに：木製ビーズ（葉っぱ）は20個全部、籠の中に入れます。それぞれのプレイヤーに1本ずつ葉っぱのついていない木を配りましょう。歳の小さい子から遊びはじめます。籠の中から葉っぱを1つ選んで、自分の木につけましょう。時計回りに、他のプレイヤーも同じように葉っぱを1つずつつけます。

遊び方：順番がきたら、サイコロを2つ振ります。1つは「何をするか」(例: 新しい葉っぱを1つ取って自分の木につける)を決めるサイコロで、もう1つは「どこから」（例：他のプレイヤーの木から）または「何を」（例：緑の葉っぱを、またはピ

「何する？」のサイコロでは、次の行動が決まります：

新しい葉っぱを１つ (**fig.1**) または２つ (**fig.2**)、自分の木につける。

自分の木から葉っぱを１つ渡す (**fig.3**)（もし１つも葉っぱがついていなければ、その回はパスする）。

自分の木の葉っぱと他の葉っぱを交換する (**fig.4**)（他のプレイヤーの葉っぱと交換、または籠の中の葉っぱと交換）。
注：もし自分の木にもう5つ葉っぱがついていても、新しい葉っぱを取ることはできます。その場合、あまった葉っぱは木の根元に置いておきましょう。

「どこから何を？」のサイコロでは、次のことが決まります：

このサイコロの2面は、どこから取るか、渡すか、交換するかを示します：「他のプレイヤーの木から」(**fig.5**) または「箱から」(**fig.6**)

4面は、何を取るか、渡すか、交換するかを示します：1面に四季のうち2つの季節の色がついています(**fig.7**)。

例１：「何する？」のサイコロ＝１つ取る
&「どこから何を？」のサイコロ＝木

好きな葉っぱを1つ、誰かの木（または木の根元に置いてある葉っぱ）から取りましょう。誰の木にも葉っぱが1枚もついていない場合はパスします。

例２：「何する?」のサイコロ=渡す
&「どこから何を?」のサイコロ=籠

自分が持っている葉っぱのうちどれか好きなものを1つ籠に入れましょう。木についている葉っぱでも、根元に置いてある葉っぱでもかまいません。自分の木に葉が1つもついていない場合はパスします。

例３：「何する?」のサイコロ=2つ取る
&「どこから何を?」のサイコロ=ピンク・緑

ピンクまたは／及び緑の葉っぱ（同じ色のものを2つでも、ピンク1つと緑1つでもどちらでもかまいません）を、他のプレイヤーからでも籠からでも、好きなところから取りましょう。2つとも同じところから取らなければいけませんが、1人のプレイヤーの葉っぱであれば、1つは木から、もう1つは根元から取ってもかまいません。ピンクまたは／及び緑の葉っぱを2つ持っているプレイヤーが誰もいなくて、籠の中にもない場合は、パスします。

例４：「何する？」のサイコロ=交換する
&「どこから何を？」のサイコロ＝木

他のプレイヤーのうち誰かの木からどれでも好きな葉っぱを1つ取りましょう。交換ですから、相手には、相手が欲しいという葉っぱを1つあげましょう（もらう葉っぱとあげる葉っぱが同じ色になってもかまいません）。

例４b：「何する？」のサイコロ=交換する
&「どこから何を？」のサイコロ=白・緑

白か緑の葉っぱを1つ、他のプレイヤーまたは籠からもらいましょう。この場合も必ずしも木についた葉っぱではなく、木の根元に置いてある葉っぱを交換してかまいません。相手には、相手が欲しいと言う葉っぱを1つあげましょう（籠から取った場合は、あなたの左に座っているプレイヤーがどの葉っぱを戻すかを決めます）（もらう葉っぱとあげる葉っぱが同じ色になってもかまいません）。

ゲームの終わり：誰かが自分の木に１つの季節の葉っぱ（同じ色のビーズ）を５つとも揃えられたらゲームの終わりで、そのプレイヤーの勝ちになります。

サイコロの使い方	「どこから何を？」木	「どこから何を？」籠	「どこから何を？」２色	注
「何する？」１つ取る	誰かの木（または木の根元）から、好きな葉っぱを１つ取りましょう。	籠から好きな葉っぱを１つ取りましょう。	誰かの木、または籠から、示された２色のうちのどれかの色の葉っぱを１つ取りましょう。	自分の木にもう葉っぱが５つついていても、さらに葉っぱを取ってもかまいません。あまった葉っぱは自分の木の根元におきましょう。
「何する？」２つ取る	誰かの木から、好きな葉っぱを２つ取りましょう。木からでも根元からでも、木と根元から１つずつもかまいません。	籠から好きな葉っぱを２つ取りましょう。	誰かの木、または籠から、示された２色の葉っぱを２つ取りましょう。同じ色の葉っぱを２つ取っても、２色を１つずつとってもかまいません。	葉っぱを２つ取る場合は、２つとも同じ場所から（１人のプレイヤーから、または籠から）取らなくてはいけません。ただし、２色のサイコロが出た場合、１人のプレイヤーが木に１つ、根元に１つサイコロが示す葉っぱを持っている場合は、ひとつの場所とみなします。示された色のものがひとつの場所に２つ一緒にない場合は、パスします。
「何する？」渡す	自分の木から好きな葉っぱを１つ選んで、誰かに渡しましょう。葉っぱをもらったプレイヤーは、もらった葉っぱを自分の木につけます。	自分の木から好きな葉っぱを１つ選んで、籠に入れましょう。	自分が持っている葉っぱから示された色の葉っぱを１つ、誰かに渡すか籠に入れるかしましょう。木から取っても根元から取ってもかまいません。	自分の木に１つも葉っぱがついていない場合、または示された色の葉っぱが自分の木にも根元にもない場合は、パスします。
「何する？」交換する	誰かの木から、自分の好きな葉っぱを１つもらいましょう。そして、相手には相手が欲しいと言う葉っぱを１つあげましょう。	籠から好きな葉っぱを１つ取りましょう。あなたの左に座っているプレイヤーが、あなたの葉っぱのうちどれを籠に入れるかを決めます。	誰かの木、または籠から、示された色のうち好きな色の葉っぱをもらいましょう。葉っぱを取った相手には相手が欲しいと言う葉っぱを１つあげましょう（籠からもらう場合は、あなたの左に座っているプレイヤーがあなたのどの葉っぱを籠に入れるかを決めます）。	自分がもらった葉っぱと同じ色の葉っぱを渡すこともあります。
注	誰の木にも葉っぱが１つもついていない場合は、パスします。	籠から葉っぱを取る時も葉っぱを入れる時も、自分で色を決めてかまいません。	２色が示されている時は、誰かの木から取るか（または渡すか）籠から取るか、好きに決めてかまいません。	