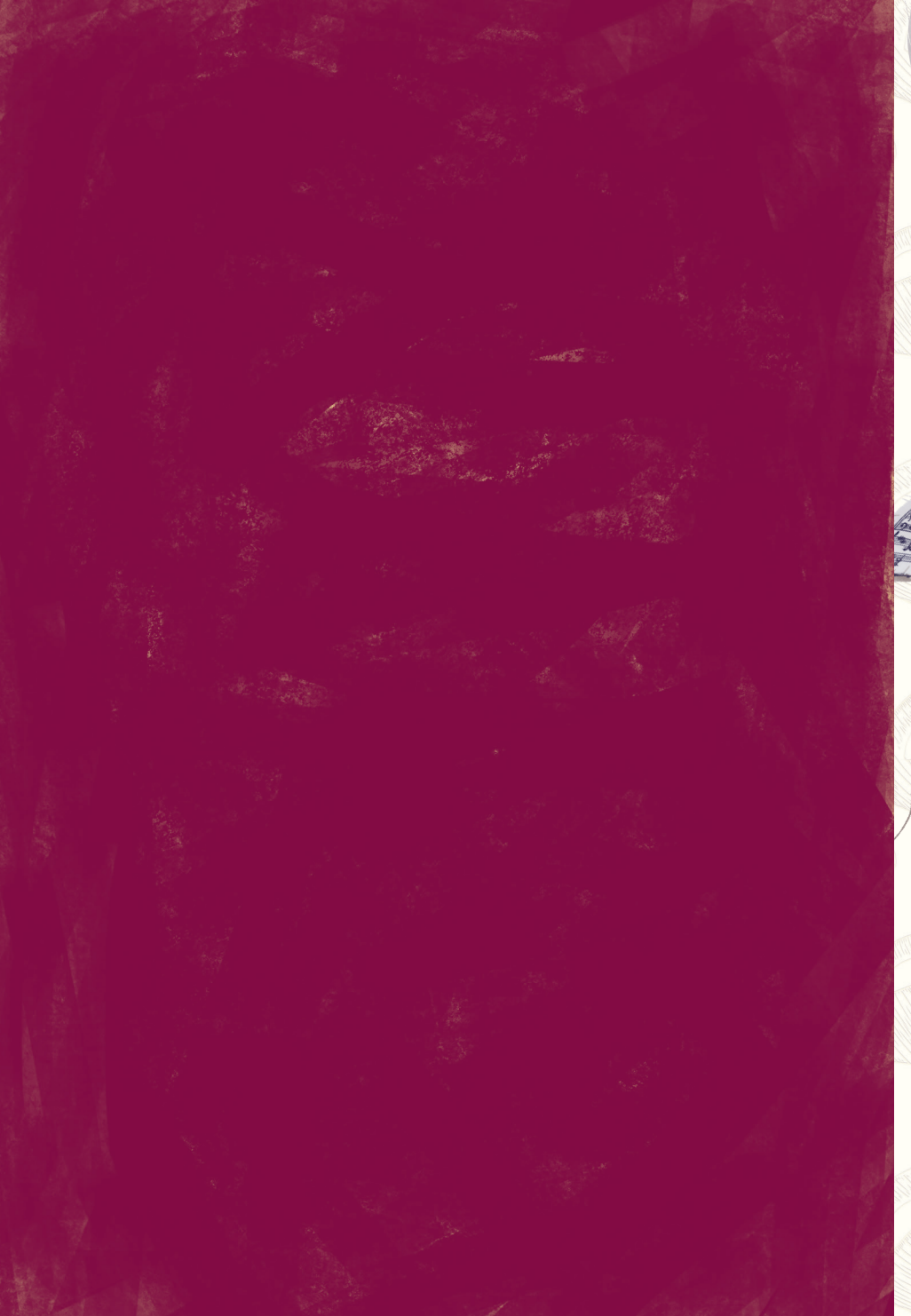


Turned





The background of the page is a light cream color with a repeating pattern of faint, hand-drawn paw prints. Scattered throughout are several pieces of musical notation on staves, some of which are slightly curved or torn, giving a whimsical, hand-crafted feel. The main title 'Turned' is written in a large, elegant, dark red script font at the top center.

Turned

EN

Don, Wof, Paw and Peck

are a bunch of old animals.
They are all very rusty and tired after working
their whole lives for their neglectful owners.

They formed a band together,

in order to accomplish the dream they couldn't
achieve during their lives as farm animals.
Wof managed to book a venue in a small town,
but the band is so rusty that Paw suggests
they practice their instruments in a barn.

The Rooster, being the older one, will lead and direct them.

The Donkey, the Dog and the Cat will play following the Rooster directions

until they have practiced enough to
feel confident in front of a crowd!

Languages

This rulebook is also available in several other languages on our website.

www.thundergryph.com/rulebooks

Game Design: Alessandro Cuneo
Illustrator: Paolo Voto
Publisher: ThunderGryph Games
Product Manager: Gonzalo Aguirre Bisi

Art direction: Pierpaolo Paoletti
Graphics: Daniel Tosco
Mockups: Erick Tosco
Rulebook Editor: Cristina Aguirre

Thanks to the Support of:
Cristina Bisi, Veronica Emer,
Luis González and Roberto Pestrin
Web Site: www.thundergryph.com

Lineup

EN



2 Peck
the Rooster



4 Paw
the Cat



4 Wof
the Dog



4 Don
the Donkey



1 Barn
game board



Placement
stickers

Setup

- 1 Place the Barn game board at the center of the table.
- 2 Each player receives 2 Cats, 2 Dogs, 2 Donkeys and 1 Rooster.
- 3 Each player places their Rooster on the action symbol in the middle of their action area.

The player who most recently went to a concert is the first player.



Gameplay

Starting with the first turn, players will take alternating turns. Each turn, the active player chooses one of the two visible actions (not covered by the Rooster), on their action area:



- Add an animal
- Move an animal

After performing the action, the Rooster must be moved on top of the symbol of the performed action, as an indicator that the player's turn is over.

If a player no longer has animals left to add to the game board, they are no longer required to move the Rooster and, from then on, will always move an animal as their action.

If a player still has animals to add and is forced to add an animal, but the rules don't allow the animal to be placed, the game ends and the other player wins.

PLACEMENT RULES

- The Donkey can only be placed at ground level on an empty square.
- The Dog can only be placed on top of an already placed Donkey or at ground level on an empty square.
- The Cat can only be placed on top of an already placed Dog or at ground level on an empty square.

To help you follow the placement rules, you will find stickers that can be placed inside the instrument of each animal to determine where they can be stacked. The sticker showing the dog should be placed on the donkey and the sticker showing the cat should be placed on the dog.

ADD AN ANIMAL



To add an animal, the player chooses one of their animals and places it on the game board by following the placement rules.

Once an animal is added to the board, it will become available to any player.

MOVE AN ANIMAL



To move an animal, the player chooses any animal or stack of animals from the ones already on the game board and moves it to any other space by following the placement rules.

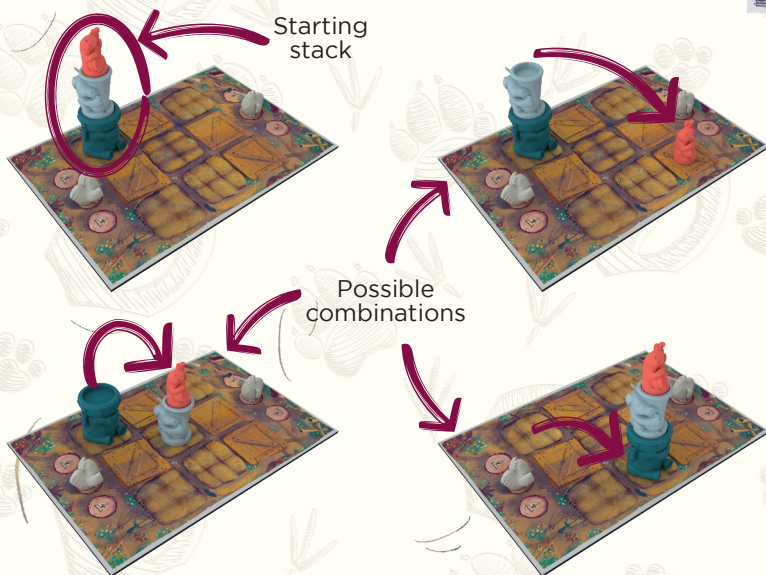
A player cannot invert the last player's action.

To move a stack of animals the player must always keep their stack order but can move a portion of a stack.



Example of possible stack combinations:

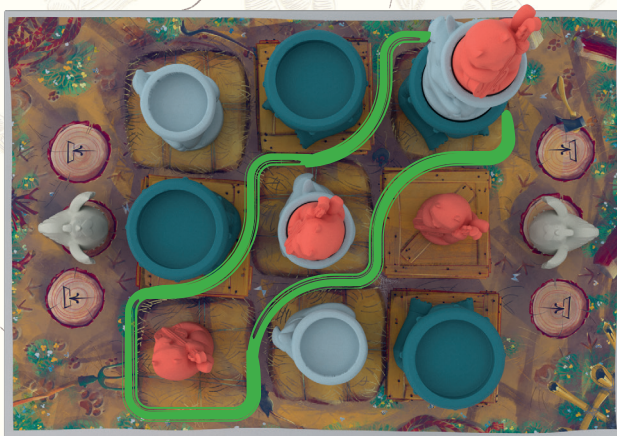
EN



End of Game

The aim of the game is to complete a line of three animals of the same type in either a horizontal, diagonal or vertical row. Only the top animal of each stack or animals standing alone will be considered to determine a complete line.

The first player who places the third animal on a complete line of animals of the same type wins the game.



Turned

DE

Don, Wof, Paw und Peck

sind ein Haufen alter Tiere. Sie sind alle sehr eingerostet und müde, nachdem sie ihr ganzes Leben lang für ihre pflichtvergessenen Eigentümer arbeiteten.

Sie gründeten eine Band,

um sich den Traum zu erfüllen, der ihnen in ihren Leben als Bauernhoftiere versagt geblieben war. Wof konnte einen Veranstaltungsort in einer Kleinstadt buchen, aber die Band ist so eingerostet, dass Paw vorschlägt, mit ihren Instrumenten in einer Scheune zu üben.

Der Hahn als der Älteste wird sie anleiten und dirigieren.

Esel, Hund und Katzen folgen den Anweisungen des Hahns

bis sie genug geübt haben, um sich vor Publikum sicher zu fühlen!

Sprachen

Dieses Regelbuch findet ihr auch in einigen anderen Sprachen auf unserer Website:

www.thundergryph.com/rulebooks

Spiel-Design: Alessandro Cuneo

Illustrationen: Paolo Voto

Verlag: ThunderGryph Games

Produktmanager: Gonzalo Aguirre Bisi

Künstlerische Leitung:

Pierpaolo Paoletti

Grafik: Daniel Tosco

Modelle: Erick Tosco

Regelbuch-Lektorat:

Cristina Aguirre

Übersetzung & Lektorat DE:

MIIILA

Wir danken für ihre Unterstützung:

Cristina Bisi, Veronica Emer,

Luis González und Roberto Pestrin

Website: www.thundergryph.com

Spielmaterial

DE



2 x Peck,
der Hahn



4 x Paw,
die Katze



4 x Wof,
der Hund



4 x Don,
der Esel



1 x Scheunen-Spielbrett



Platzierungs-Sticker

Spielaufbau

- 1 Legt das Spielbrett in die Tischmitte.
- 2 Jeder erhält 2 Katzen, 2 Hunde, 2 Esel und 1 Hahn.
- 3 Setzt beide euren Hahn auf das Aktionssymbol in der Mitte eures Aktionsbereichs.

Wer von euch zuletzt bei einem Konzert war, beginnt.



Spielablauf

Ihr seid immer abwechselnd am Zug. In jeder Runde wählst du, wenn du am Zug bist, eine der zwei sichtbaren Aktionen (nicht vom Hahn verdeckt) in deinem Aktionsbereich:



- ein Tier hinzufügen
- ein Tier bewegen

Nach der Aktion muss der Hahn auf das Symbol der ausgeführten Aktion gestellt werden, als Anzeige dafür, dass dein Zug zu Ende ist.

Wenn du kein Tier zum Hinzufügen mehr übrig hast, brauchst du den Hahn nicht mehr bewegen und bewegst ab dann immer ein Tier als deine Aktion.

Wenn du noch Tiere zum Hinzufügen hast und gezwungen bist, ein Tier hinzuzufügen, die Regeln jedoch nicht erlauben, dass das Tier gesetzt wird, endet das Spiel und du hast verloren.

PLATZIERUNGSREGELN

- Der Esel darf nur am Boden auf einem leeren Feld platziert werden.
- Der Hund darf nur auf einem schon platzierten Esel oder am Boden auf einem leeren Feld platziert werden.
- Die Katze darf nur auf einem schon platzierten Hund oder am Boden auf einem leeren Feld platziert werden.

Die beiliegenden Sticker helfen euch, den Platzierungsregeln zu folgen. Sie können im Instrument jedes Tieres platziert werden, um zu bestimmen, wo sie gestapelt werden können. Der den Hund zeigende Sticker sollte auf dem Esel und der die Katze zeigende Sticker sollte auf dem Hund platziert werden.

EIN TIER HINZUFÜGEN



Um ein Tier hinzuzufügen, wählst du eins von deinen Tieren und platziest es laut Platzierungsregeln auf dem Spielbrett.

Sobald ein Tier auf dem Brett hinzugefügt wurde, ist es für euch beide verfügbar.

EIN TIER BEWEGEN



Um ein Tier zu bewegen, wählst du ein beliebiges Tier oder einen Tierstapel von denen, die schon auf dem Spielbrett sind und bewegst es laut Platzierungsregeln an einen anderen Ort.

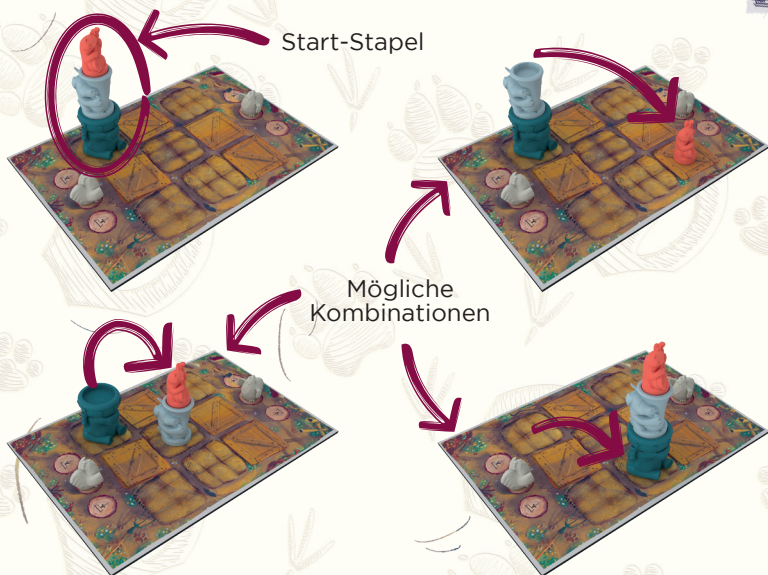
Du darfst mit deiner Aktion nicht die letzte ausgeführte Aktion umkehren.

Um einen Tierstapel zu bewegen, musst du immer die Reihenfolge des Stapels beibehalten, darfst aber auch nur einen Teil eines Stapels bewegen.



Beispiel für mögliche Stapelkombinationen:

DE



Spielende

Ziel des Spiels ist es, drei Tiere derselben Art in einer Reihe zu haben, entweder waagerecht, senkrecht oder diagonal. Nur das oberste Tier eines Stapels oder alleine stehende Tiere werden für die komplettierte Reihe berücksichtigt.

Wer zuerst das dritte Tier in einer kompletten Reihe von Tieren derselben Art platziert, gewinnt das Spiel.



Turned

Don, Wof, Paw y Peck

son cuatro animales de granja ya mayores.
Están bastante cascados y cansados después de toda
una vida explotados por sus dueños.

Hace poco formaron una banda de música

con el fin de cumplir el sueño que les robaron
al obligarles a trabajar en una granja.

Wof ha conseguido un bolo en un garito
de una pequeña ciudad, pero la banda está
tan oxidada que Don ha sugerido que ensayen
antes todo lo que puedan en el granero.

El gallo, al ser el mayor, será quien dirija los ensayos.

El burro, el perro y el gato tocarán siguiendo las indicaciones del gallo

hasta que hayan recuperado
la confianza para tocar con público.

Idiomas

Este reglamento también se encuentra disponible en otros idiomas en la
página web de Thundergryph.

www.thundergryph.com/rulebooks

Autor: Alessandro Cuneo

Ilustrador: Paolo Voto

Editorial: ThunderGryph Games

Dirección: Gonzalo Aguirre Bisi

Dirección de arte: Pierpaolo Paoletti

Diseño gráfico: Daniel Tosco

Miniaturas: Erick Tosco

Edición del reglamento: Cristina Aguirre

Agradecimientos: Cristina Bisi, Veronica

Emer, Luis González y Roberto Pestrin

Web: www.thundergryph.com

Edición en español: TCG Factory

Editor: Gonzalo Pastor

Traducción: Hi-Fi Words

Web: juegos.tcgfactory.com



Componentes

ES



2 Don
el gallo



4 Paw
el gato



4 Wof
el perro



4 Peck
el burro



1 tablero de juego
del granero



Pegatinas
para los animales

Preparación de la partida

- 1 Coloca el granero en el centro de la mesa.
- 2 Cada jugador toma 2 gatos, 2 perros, 2 burros y 1 gallo.
- 3 Cada jugador coloca su gallo en el símbolo de acción en el centro de su zona de acciones.

El último jugador que haya ido a un concierto será el jugador inicial.



Desarrollo de la partida

Comienza el jugador inicial y a partir de entonces los jugadores se alternan los turnos. En tu turno, elige de tu zona de acciones una de las dos acciones visibles (las que no estén tapadas por el gallo).



- Añadir un animal
- Mover un animal

Después de realizar la acción, deberás colocar el gallo sobre el símbolo de dicha acción para indicar que ha terminado tu turno.

Si no te quedan animales para añadir al tablero, ya no tendrás que mover el gallo y, a partir de entonces, tu acción siempre consistirá en mover un animal.

Si aún te quedan animales por añadir y estás obligado a añadirlo, pero las reglas no te permiten colocarlo, la partida termina de inmediato y gana tu oponente.

REGLAS DE COLOCACIÓN

- El burro solo se puede colocar a nivel del suelo en una casilla vacía.
- El perro solo se puede colocar sobre un burro previamente colocado o a nivel del suelo en una casilla vacía.
- El gato solo se puede colocar sobre un perro previamente colocado o a nivel del suelo en una casilla vacía.

Para ayudarte a recordar las reglas de colocación, el juego incluye pegatinas que se colocan dentro del instrumento de cada animal e indican qué animal puede ir encima. La pegatina que muestra un perro se coloca en el instrumento del burro y la que muestra un gato, en el del perro.

AÑADIR UN ANIMAL



Para añadir un animal, elige uno de tus animales y colócalo en el tablero según las reglas de colocación.

Una vez hayas añadido un animal al tablero, cualquier jugador podrá moverlo.

MOVER UN ANIMAL



Para mover un animal, elige cualquier animal o pila de animales del tablero y muévelos a cualquier otro espacio respetando las reglas de colocación.

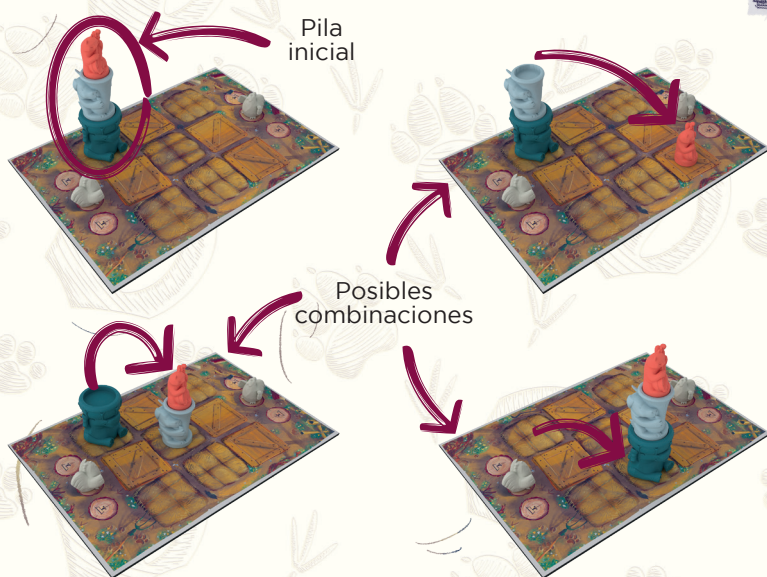
No puedes revertir la última acción de tu oponente.

Para mover una pila de animales siempre debes mantener el orden en el que están apilados, pero puedes elegir qué animales mover de la pila.



Ejemplo de posibles combinaciones de animales:

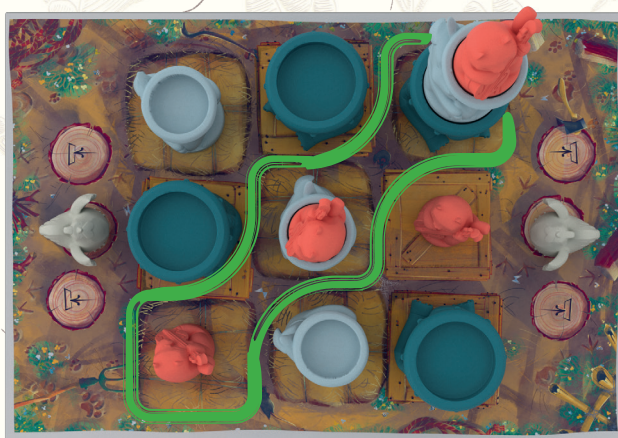
ES



Fin de la partida

El objetivo del juego es completar una fila con tres animales del mismo tipo en horizontal, vertical o diagonal. De cara a completar una fila, solo cuenta el animal en la parte superior de la pila de animales.

El primer jugador en colocar el tercer animal del mismo tipo en una fila gana la partida.



Turned

Don, Wof, Paw et Peck

ne sont plus tout jeunes... Ce sont des animaux épuisés par une vie de dur labeur auprès de maîtres négligents.

Ils décident de former un groupe de musique.

Tel est leur rêve, rendu jusqu'ici impossible par le travail à la ferme. Le concert doit bientôt avoir lieu : il est grand temps de se retrouver dans la grange pour répéter !

Paw le coq est le plus âgé : c'est lui qui dirigera les répétitions.

L'âne, le chien et le chat vont jouer selon les instructions du coq.

Jusqu'à être enfin prêts à se produire devant leur public en délire !

Langues

Ce livret de règles est également disponible dans d'autres langues sur notre site web :

www.thundergryph.com/rulebooks

Auteur : Alessandro Cuneo

Illustrateur : Paolo Voto

Éditeur : ThunderGryph Games

Responsable produit : Gonzalo Aguirre Bisi

Direction artistique : Pierpaolo Paoletti

Graphismes : Daniel Tosco

Maquette : Erick Tosco

Rulebook Editor: Cristina Aguirre

Adaptation France : Matthieu Clamot

L'équipe remercie chaleureusement :

Cristina Bisi, Veronica Emer,

Luis González et Roberto Pestrin

Web Site: www.thundergryph.com

Au programme...

FR



2 Peck
le coq



4 Paw
le chat



4 Wof
le chien



4 Don
l'âne



1 plateau
Grange



1 set
d'autocollants

Mise en place

- 1 Placez le plateau Grange au centre de la table.
- 2 Distribuez à chaque joueur : 2 chats, 2 chiens, 2 ânes et 1 coq.
- 3 Chaque joueur place son coq sur le symbole d'action situé au centre de sa zone d'action.

Le joueur qui a assisté à un concert le plus récemment est désigné premier joueur.



Déroulement

Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, chaque joueur choisit une des deux actions visibles (non recouverte par le coq) de sa zone d'action :



- Poser un animal
- Déplacer un animal

Lorsque l'action choisie a été réalisée, le coq est déplacé sur le symbole correspondant. Cela indique la fin du tour du joueur.

Si un joueur n'a plus aucun animal à poser sur le plateau, il n'est plus nécessaire de déplacer le coq. À partir de ce moment, sa seule action disponible sera de déplacer un animal.

Si un joueur qui possède encore des animaux disponibles est obligé de poser un animal mais que les règles de pose ne lui permettent pas de le faire, la partie se termine immédiatement et la victoire va à l'adversaire.

RÈGLES DE POSE

- L'âne doit être posé directement sur une case libre du plateau Grange.
- Le chien doit être posé sur un âne déjà posé OU directement sur une case libre du plateau Grange.
- Le chat doit être posé sur un chien déjà posé OU directement sur une case libre du plateau Grange.

Pour vous aider à retenir ces règles, vous pouvez placer les autocollants à l'intérieur des instruments des animaux, pour indiquer dans quel ordre ils s'empilent. L'autocollant « chien » doit être placé sur la figurine de l'âne. L'autocollant « chat » doit être placé sur la figurine du chien.

POSER UN ANIMAL



Le joueur choisit un de ses animaux et le place sur une des neuf cases du plateau en respectant les règles de pose. Une fois posé sur le plateau, un animal devient à la disposition des deux joueurs.

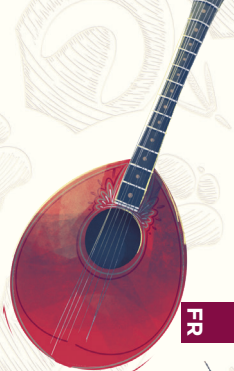
DÉPLACER UN ANIMAL



Le joueur choisit un animal ou un empilement d'animaux déjà sur le plateau, et le déplace en respectant les règles de pose.

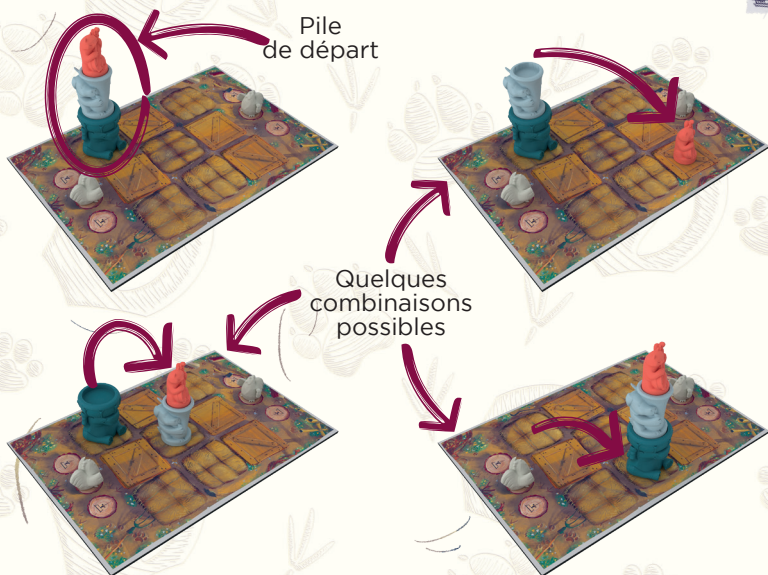
Un joueur ne peut pas annuler l'action du joueur précédent.

Pour déplacer une pile d'animaux, l'ordre d'empilement doit être conservé. Il est cependant permis de ne déplacer qu'une partie de la pile.



FR

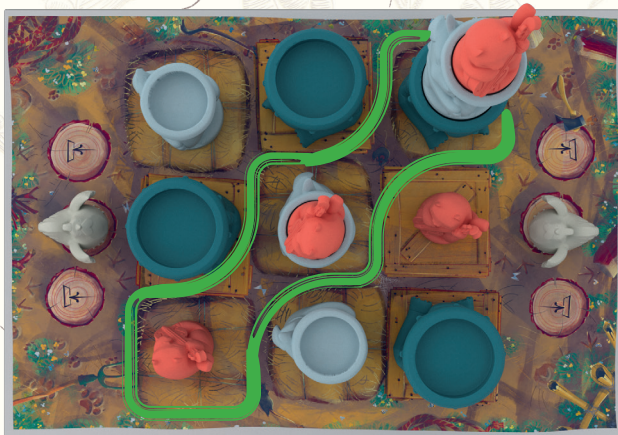
Exemples de combinaisons possibles à partir d'une pile :



Fin de partie

Le but du jeu est d'aligner 3 animaux identiques (horizontalement, verticalement ou diagonalement). Pour valider l'alignement, on ne tient compte que de l'animal au sommet d'une pile ou d'un animal seul sur sa case.

Le joueur qui pose l'animal permettant d'atteindre un tel alignement est immédiatement déclaré vainqueur.



Tuned

Uh Oh, Bau, Mao e Riki

sono un gruppo di vecchi animali, tutti molto malconci e stanchi dopo aver lavorato un'intera vita per i loro negligenti padroni.

Insieme hanno formato un gruppo musicale

per realizzare il sogno che non sono riusciti a coronare durante la loro vita nella fattoria.

Bau è riuscito a prenotare un locale in una piccola città per esibirsi, ma il gruppo è così arrugginito che Mao suggerisce di esercitarsi con gli strumenti, nel fienile.

Riki, essendo il più anziano, li guiderà e li dirigerà.

L'asino, il cane e il gatto suoneranno seguendo le indicazioni del gallo

finché non si saranno esercitati abbastanza da sentirsi sicuri di esibirsi di fronte a un pubblico. Riusciranno a suonare allineati come una vera banda?

In Tuned, due giocatori piazzano e muovono gli animali per creare una linea di tre animali dello stesso tipo. Alcuni animali possono essere impilati e solo quello in cima al gruppo viene considerato ai fini della linea. Vince la partita chi dispone per primo il terzo animale uguale in fila.

Autore: Alessandro Cuneo

Illustrazioni: Paolo Voto

Produttore: ThunderGryph Games

Product Manager: Gonzalo Aguirre Bisi

Direzione artistica: Pierpaolo Paoletti

Grafica: Daniel Tosco

Mockups: Erick Tosco

Editor Regolamento: Cristina Aguirre

Grazie al supporto di:

Cristina Bisi, Veronica Emer,

Luis González e Roberto Pestrin

Web Site: www.thundergryph.com



Distribuito da Ghenos S.r.l.
Viale Ortles, 82
20139 Milano

www.ghenosgames.com

Ghenos Games®
è un marchio registrato
di daVinci Editrice S.r.l.

Componenti (del gruppo)



2 Riki
il gallo



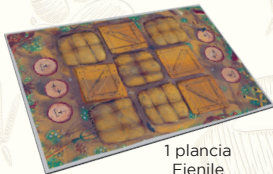
4 Mao
il gatto



4 Bau
il cane



4 Ih Oh
l'asino



1 plancia
Fienile



Adesivi di
piazamento

Preparazione

- 1 Posiziona la plancia Fienile al centro del tavolo. La plancia contiene un'area azioni (tre spazi azione rotondi dal lato di ciascun giocatore) e nove spazi Fienile.
- 2 Ogni giocatore prende 2 gatti, 2 cani, 2 asini e 1 gallo che posiziona davanti a sé.
- 3 Ciascuno piazza il proprio gallo sullo spazio centrale della propria area azioni, come mostrato nella figura sotto.

Inizia il giocatore che ha visto un concerto più di recente.



Svolgimento

Il gioco si svolge alternando i turni. Durante il tuo turno, scegli **una** delle due azioni visibili (non coperte dal gallo), sulla tua area azioni. I tipi di azione sono due:



- aggiungere un animale;
- muovere un animale o un gruppo di animali.

Dopo aver eseguito l'azione, sposta il gallo sopra il simbolo dell'azione appena giocata, a indicare che il tuo turno è terminato.

AGGIUNGERE UN ANIMALE



Per aggiungere un animale, scegli uno degli animali davanti a te e piazzalo nel Fienile seguendo le regole di piazzamento. Una volta che un animale è stato aggiunto nel Fienile, esso può essere utilizzato da entrambi i giocatori.

Regole di piazzamento

- L'asino può essere piazzato solo su uno spazio libero nel Fienile.
- Il cane può essere piazzato su uno spazio libero nel Fienile o sopra un asino già in gioco.
- Il gatto può essere piazzato su uno spazio libero nel Fienile o sopra un cane già in gioco.

Per aiutarti a seguire le regole di piazzamento, puoi attaccare gli adesivi di piazzamento all'interno dello strumento musicale di ogni animale: attacca nel timpano dell'asino l'adesivo che mostra il cane, e nella tuba del cane l'adesivo che mostra il gatto.

MUOVERE UN ANIMALE O UN GRUPPO DI ANIMALI

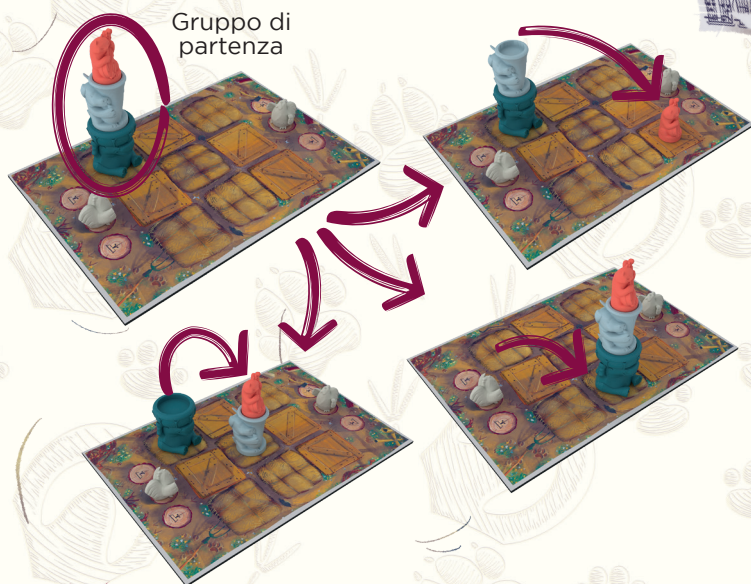


Per muovere, scegli un animale qualsiasi o un gruppo di animali (impilati in uno stesso spazio) tra quelli presenti nel Fienile e spostalo in qualsiasi altro spazio seguendo le regole di piazzamento. In aggiunta, devi osservare le seguenti regole:

- non puoi invertire l'ultima mossa del tuo avversario;
- quando muovi un gruppo di animali, devi sempre mantenere l'ordine di come sono impilati;
- puoi muovere anche solo l'animale (o i due animali) in cima al gruppo.

Se non hai più animali da aggiungere al Fienile, puoi solo muovere. In questo caso non devi più spostare il gallo da un simbolo all'altro.

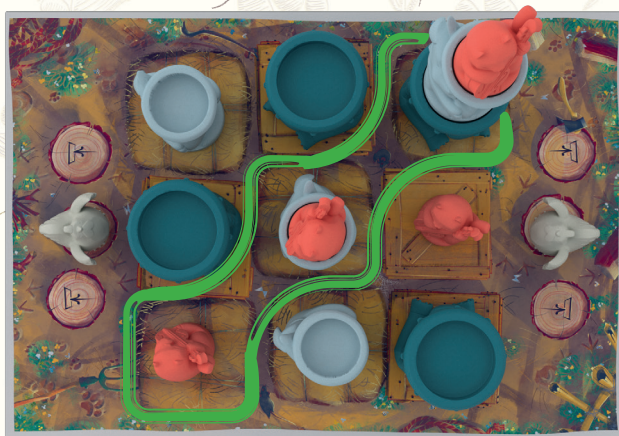
Esempio di possibili movimenti con un gruppo:



Fine della Partita

Il primo giocatore che completa una linea di tre animali uguali vince la partita. La linea di tre animali può essere in orizzontale, in verticale o in diagonale. Solo gli animali da soli e quelli in cima a un gruppo sono considerati per determinare una linea completa.

Un giocatore vince la partita anche quando il suo avversario può solo aggiungere animali, ma le regole di piazzamento non glielo consentono.







www.thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, All rights reserved.