

# HAPPY LITTLE DINOSAURS<sup>TM</sup>

## REGOLAMENTO

SORRIDI, È QUASI FINITA.

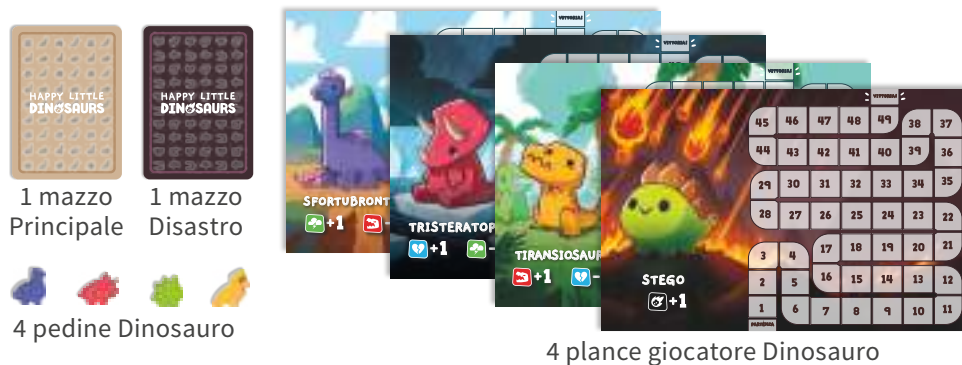
## INTRODUZIONE

Benvenuti in Happy Little Dinosaurs. In questo gioco, impersonerete un Dinosaurio e la vita cercherà ripetutamente di prendervi a pugni in faccia. Dovrete fare del vostro meglio per evitare disastri di tipo Naturale, Predatorio ed Emotivo, il tutto mentre schiverete anche Meteoriti e, proprio come accade nel mondo reale, probabilmente fallirete. Cercate però di rimettervi in piedi in fretta, perché il primo Dinosaurio a raggiungere 50 punti (oppure l'ultimo Dinosaurio rimasto) vincerà la partita! Yay!

## COME INIZIARE

Dentro questa scatola troverete i seguenti componenti:

- 4 plance giocatore Dinosaurio
- 4 pedine Dinosaurio
- 1 mazzo Principale (53 carte Punto e 16 carte Istantanee)
- 1 mazzo Disastro (28 carte Disastro)



Iniziate facendo scegliere a ogni giocatore una plancia giocatore Dinosaurio e la pedina Dinosaurio corrispondente. La vostra plancia giocatore mostra il vostro personaggio Dinosaurio e la vostra Via di Fuga, che userete per indicare i punti ottenuti. Lasciate spazio accanto alla vostra plancia giocatore per l'Area Disastro, nella quale collocherete le carte Disastro nel corso della partita. Rimettete qualsiasi plancia giocatore Dinosaurio rimasta nella scatola, non verrà utilizzata in questa partita.



Poi, separate le carte con il retro chiaro dalle carte con il retro scuro. Mescolate le carte con il retro chiaro, poi distribuite cinque carte a ogni giocatore. Collocate il mazzo rimanente di carte a faccia in giù al centro del tavolo per formare il mazzo Principale. Lasciate dello spazio alla sinistra del mazzo per una pila degli scarti.

Mescolate le carte con il retro scuro per formare il mazzo Disastro e collocatelo a faccia in giù sul tavolo alla destra del mazzo Principale.



Ora siete pronti a giocare a Happy Little Dinosaurs!

## COME SI GIOCA

A ogni round, i giocatori giocheranno carte Punto dalle loro mani al fine di ottenere più punti degli altri giocatori ed evitare disastri. Per iniziare un round, girate la carta in cima al mazzo Disastro a faccia in su e leggetela ad alta voce. Ogni giocatore deve scegliere una carta Punto dalla propria mano e collocarla a faccia in giù. Se un giocatore non ha alcuna carta Punto nella sua mano durante questo passo del round, quel giocatore deve scartare la sua mano e pescare 5 nuove carte (e ripetere il processo finché non ha una carta Punto che può giocare a faccia in giù). Dopo che tutti i giocatori hanno collocato una carta Punto a faccia in giù, tutti i giocatori rivelano le proprie carte Punto contemporaneamente.

In ogni round, il calcolo del punteggio avviene dopo che tutti i giocatori hanno rivelato le proprie carte. Il punteggio base di un giocatore in un round è dato dal valore in punti della carta Punto a faccia in su che ha di fronte sé, ma quel punteggio può aumentare o diminuire in base ai bonus dati dai Tratti Dinosaurio, agli effetti delle carte Punto e agli effetti delle carte Istantanee (che saranno spiegate nelle sezioni seguenti).

**Attenzione:** solo il giocatore che ha totalizzato il punteggio maggiore del round ottiene un ammontare di punti pari al punteggio ottenuto e può quindi muovere la sua pedina Dinosaurio lungo la Via di Fuga di quell'ammontare di caselle. Il giocatore con il punteggio minore aggiunge la carta Disastro a faccia in su alla sua Area Disastro. Se un giocatore aggiunge una carta Disastro alla propria Area Disastro, può scartare una carta dalla propria mano (questo è un modo utile di liberarvi di carte che non volete!).

Alla fine del round, ogni giocatore fa avanzare la sua pedina Dinosaurio sulla propria Via di Fuga di un ammontare di caselle pari al numero di disastri nella sua Area Disastro. Ogni giocatore poi pesca carte dal mazzo Principale fino a che non arriva ad averne 5 nella sua mano. Prima che inizi il round successivo, liberate il tavolo mettendo tutte le carte Punto a faccia in su e le carte Istantanee giocate nella pila degli scarti. Se in un qualsiasi momento nel mazzo Principale non rimangono più carte, mescolate la pila degli scarti e collocatela a faccia in giù per formare un nuovo mazzo Principale.

## CARTE DISASTRO

Il mondo dei dinosauri è pieno di disastri, proprio come succede nella vita reale! Ci sono tre tipi principali di carte Disastro in aggiunta alle carte Meteorite (che sono super disastrose). Ogni tipo di carta Disastro è rappresentato da un colore e un simbolo:



DISASTRO NATURALE



DISASTRO PREDATORIO

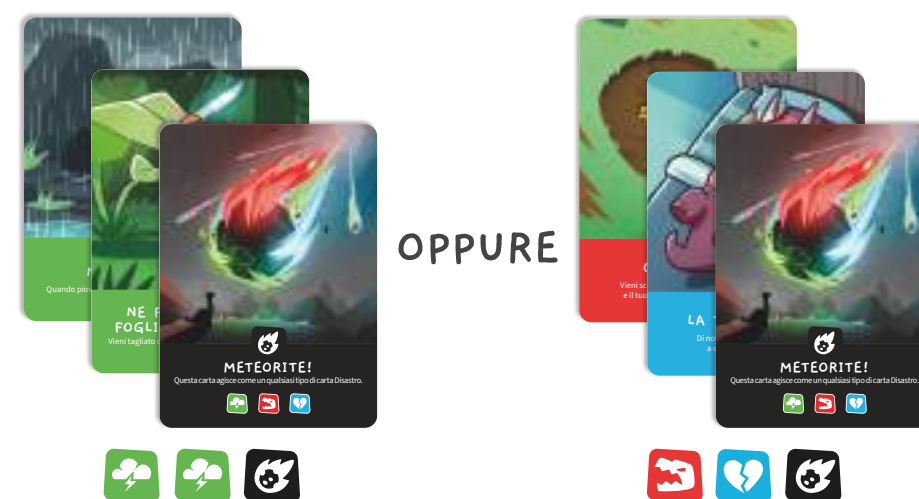


DISASTRO EMOTIVO

Se ottenete tre carte Disastro dello stesso tipo oppure di tre tipi diversi, venite eliminati dal gioco e dovete immediatamente scartare la vostra mano.



Le carte Meteorite sono carte Disastro speciali che agiscono come uno qualsiasi dei tre tipi di carta Disastro. Potete considerare le carte Meteorite come i "camaleonti" delle carte Disastro. Questo significa che verrete eliminati dal gioco se ottenete una carta Meteorite in aggiunta ad altre due carte Disastro dello stesso tipo o di due tipi diversi.



Le carte Disastro però non hanno solo aspetti negativi. Per ogni carta Disastro nella vostra Area Disastro, fate avanzare la vostra pedina Dinosaurio di 1 casella sulla vostra Via di Fuga alla fine di ogni round. Quello che non vi uccide, vi rende più forti!



## TRATTI DINOSAURO

Ogni plancia giocatore Dinosaurio mostra i tratti del vostro Dinosaurio elencati nell'angolo in basso a sinistra.



Questi tratti vi daranno dei vantaggi o degli svantaggi quando affronterete alcuni tipi di carte Disastro. I vantaggi e gli svantaggi dei vostri Tratti Dinosaurio vengono aggiunti o sottratti al vostro punteggio a ogni round. Per esempio, se state giocando come Tiransiosauro, aggiungerete 1 punto al vostro punteggio a ogni round quando affrontate una carta Disastro Predatorio e sottrarerete 1 punto dal vostro punteggio a ogni round quando affrontate una carta Disastro Emotivo.

## CARTE PUNTO

Le carte Punto mostrano varie armi, ninnoli e portafortuna che userete per cercare di ottenere punti ed evitare disastri. Ognuna possiede un valore in punti tra 0 e 9 che viene utilizzato per il calcolo del punteggio durante il round.



Alcune carte Punto mostrano semplicemente un valore in punti, mentre altre hanno anche un effetto. Questi effetti delle carte possono permettere ai giocatori di pescare o scartare carte, scambiare carte Punto con un altro giocatore o persino alterare le regole sul calcolo del punteggio del round. I giocatori possono utilizzare l'effetto delle loro carte Punto dopo averle rivelate, ma gli effetti delle carte Punto possono essere usati solo una volta per carta in ogni round.



Gli effetti delle carte Punto vengono risolti in questo ordine:

1. Effetti con la dicitura “Durante questo Round”, partendo dalla carta con valore più basso fino a quella con valore più alto
2. Effetti standard, partendo dalla carta con valore più basso a quella con valore più alto
3. Effetti con la dicitura “Durante il calcolo del punteggio in questo round” (da risolvere quando si calcolano i punteggi), dalla carta con valore più basso a quella con valore più alto

Se più giocatori giocano carte Punto con un effetto che hanno lo stesso valore in punti, il giocatore con meno punti sulla propria Via di Fuga può risolvere l'effetto della sua carta Punto per primo, seguono gli altri in ordine di punteggio. Se più giocatori sono in parità per il valore della carta Punto e per il totale di punti sulla propria Via di Fuga, il giocatore più giovane può risolvere l'effetto della sua carta Punto per primo.



## CARTE ISTANTANEE

Potete utilizzare le carte Istantanee per volgere la fortuna a vostro favore oppure salvare il vostro Dinosaurio in difficoltà. Le carte Istantanee dichiarano quando potete giocarle e non c'è limite al numero di carte Istantanee che possono essere giocate in un round.

Se una carta Istantanea dice “Gioca questa carta durante il calcolo del punteggio”, potete giocare quella carta quando calcolate i punteggi, dopo che tutti gli effetti delle altre carte Punto sono stati risolti.



Se una carta Istantanea dice “Gioca questa carta se stai per aggiungere una carta Disastro alla tua Area Disastro in questo round”, potete giocare quella carta se possedete il punteggio minore dopo che il calcolo del punteggio è completato per evitare di aggiungere una carta Disastro alla vostra Area Disastro (oppure se un altro giocatore manda una carta Disastro nella vostra direzione).



## RISOLVERE LE PARITÀ

In alcuni round, più giocatori potrebbero avere lo stesso punteggio dopo aver sommato i valori delle carte Punto, i vantaggi e gli svantaggi dei Tratti Dinosaurio, e risolto gli effetti delle carte Istantanee.

Se più giocatori sono in parità per il punteggio maggiore in un round, ognuno di quei giocatori ottiene punti pari al suo punteggio del round e fa avanzare la sua pedina Dinosaurio sulla sua Via di Fuga.

Se più giocatori sono in parità per il punteggio minore in un round, si verifica una Morte Improvvisa! Ogni giocatore in parità per il punteggio minore deve giocare un'altra carta Punto a faccia in giù dalla sua mano. Quando tutti i giocatori sono pronti, girate contemporaneamente queste carte a faccia in su. Il giocatore con il valore minore di punti durante la Morte Improvvisa aggiunge la carta Disastro a faccia in su alla sua Area Disastro. Durante la Morte Improvvisa, i Tratti Dinosaurio, gli effetti delle carte Punto e delle carte Istantanee non vengono applicati. Nessun giocatore coinvolto nella Morte Improvvisa ottiene punti per il round, anche se la sua nuova carta Punto supera il punteggio del giocatore con il punteggio maggiore del round.

Se si verifica una parità durante la Morte Improvvisa, ripetete il processo finché la parità non scompare. Se in un qualsiasi momento uno dei giocatori coinvolti nella Morte Improvvisa non ha una carta Punto nella sua mano da giocare, quel giocatore deve aggiungere la carta Disastro a faccia in su alla sua Area Disastro. Se più di un giocatore esaurisce le carte Punto nella sua mano durante una Morte Improvvisa, muovete la carta Disastro a faccia in su in fondo al mazzo Disastro, terminate il round e non parlatene mai più.

Se i punteggi vengono invertiti (vedere carte Trappola a Morso e Inverti Punteggio) in un round dove più giocatori sono in parità per il punteggio maggiore o minore, i punteggi di tutti i giocatori coinvolti vengono invertiti. Per esempio, se due giocatori sono in parità per il punteggio minore del round e hanno 3 punti ognuno, mentre il punteggio più alto in quel round è di 9 punti, entrambi i giocatori originariamente in parità per il punteggio minore ricevono un punteggio di 9 punti per il round e il giocatore che originariamente aveva il punteggio di 9 punti riceve ora un punteggio di 3 punti. Nota: gli effetti dell'inversione di punteggio non si applicano durante la Morte Improvvisa, i giocatori vogliono sempre giocare la carta più alta dei loro avversari per evitare di aggiungere una carta Disastro alla propria Area Disastro.

Se tutti i giocatori sono in parità, muovete la carta Disastro a faccia in su in fondo al mazzo Disastro e terminate il round. Nessun giocatore ottiene punti per il round.

## COME VINCERE

Ci sono due modi per vincere la partita:

- Essere il primo Dinosaurio a raggiungere 50 punti sulla propria Via di Fuga.
- Essere l'ultimo Dinosaurio rimasto in partita.

Sembra che siate riusciti a rimandare con successo la vostra inevitabile estinzione. Sfortunatamente, tutti i vostri amici ora sono morti :( Guardando il lato positivo però, siete dei vincitori!



## REGOLE PER PARTITE A 2 GIOCATORI

Se state giocando in 2 giocatori, è consigliabile effettuare un paio di modifiche alle regole standard:

Prima di iniziare la partita, rimuovete tutte le carte Punto con un valore di 1, 2 o 3 dal mazzo Principale. Eliminate un giocatore solo dopo che ha ottenuto quattro carte Disastro dello stesso tipo oppure due carte Disastro per ognuno dei tre tipi nella sua Area Disastro.

Non effettuando queste modifiche, la partita potrebbe risultare meno bilanciata.

## PROMEMORIA UTILI

- Se avete 5 carte Istantanee nella vostra mano e nessuna carta Punto, scartate la vostra mano e pescate 5 nuove carte.
- Se i punteggi vengono invertiti in un round, solo il giocatore (o i giocatori) con il punteggio maggiore e minore verranno influenzati.
- Per ogni carta Disastro nella vostra Area Disastro, fate avanzare la vostra pedina Dinosaurio di 1 casella sulla vostra Via di Fuga alla fine del round.
- Per calcolare il vostro punteggio in un round, assicuratevi di conteggiare le carte Disastro nella vostra Area Disastro, i Tratti Dinosaurio, gli effetti delle carte Punto e gli effetti delle carte Istantanee.
- Ogni volta che aggiungete una carta Disastro alla vostra Area Disastro, potete scartare una carta dalla vostra mano.
- Alla fine di ogni round, pescate carte fino a che non avrete 5 carte nella vostra mano.

Potete contattarci o scoprire di più sui nostri giochi, accessori e altri interessanti contenuti visitando [unstablegames.com/happylittledinosaurs](http://unstablegames.com/happylittledinosaurs)

Edizione Italiana:

Traduzione: Denise Venanzetti

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Revisione: Diana Buraschi, Aurora Casaro

Supervisione: Massimo Bianchini

