



# Quirky Circuits

## REGOLAMENTO

### OBIETTIVO DEL GIOCO

*In una partita a Quirky Circuits, i giocatori lavoreranno insieme per impartire dei comandi a un amico robot per poter realizzare l'obiettivo specifico di uno scenario prima che la batteria si esaurisca.*

# CONTENUTO

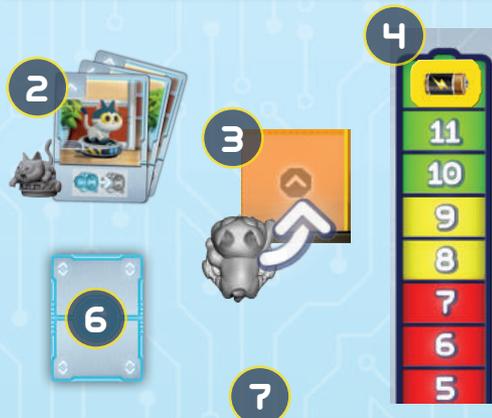


1. Libretto degli Scenari (1)
2. Miniature dei Robot (2)
3. Carte Comando (38)
4. Schede di Consultazione Robot (2)
5. Indicatore Batteria (1)
6. Segnalini Coniglietto di Polvere/Bandiera (12)
7. Segnalini Vaso di Fiori (4)

# PREPARAZIONE

*Per iniziare una partita a Quirky Circuits, completate i passi seguenti nell'ordine indicato:*

1. Scegliete uno scenario dal libretto degli scenari.\*
2. Prendete la miniatura e le carte comando base (blu) per il robot indicate dallo scenario.
3. Collocate la miniatura sulla casella , rivolta nella direzione indicata.
4. Collocate l'indicatore batteria sulla casella più in alto del tracciato batteria.
5. Seguite qualsiasi istruzione aggiuntiva per la preparazione dello scenario e controllate le regole specifiche. A partire da pagina 7 di questo regolamento troverete la spiegazione completa delle regole di ogni scenario.
6. Mescolate le carte comando e formate un mazzo a faccia in giù.
7. Distribuite le carte a ogni giocatore. Il limite di mano è determinato dalla tabella a destra.



\*Si consiglia ai giocatori principianti di iniziare con il primo scenario. Dopo avere completato con successo quello scenario, si consiglia di passare al secondo scenario la volta successiva che giocherete, quindi il terzo scenario ecc.

Giocatori	Limite di Mano
2 Giocatori	5 Carte
3 Giocatori	4 Carte
4 Giocatori	4 Carte

# ORDINE DI ROUND

*Quirky Circuits si svolge nel corso di una serie di round.  
Ogni round è diviso in 3 fasi che devono essere completate in ordine:*

## 1. Programmazione

Durante la fase programmazione, i giocatori giocano tutti assieme le carte comando a faccia in giù in una sequenza comune, senza rivelarle. Ogni giocatore deve giocare almeno 1 carta e in totale i giocatori devono giocare 5 o più carte.

I giocatori possono giocare le loro carte in qualsiasi ordine di turno, un giocatore può anche giocare più carte di seguito, ma ogni carta deve essere giocata in sequenza alla destra dell'ultima carta giocata. Le carte che sono già state giocate non possono essere riposizionate.



*Denise, Fabio e Lorenzo iniziano la fase programmazione. Fabio colloca subito le carte 1 e 2 nella sequenza, Denise colloca la carta 3, Lorenzo colloca la carta 4 e Denise la carta 5.*

## 2. Esecuzione

Una volta che i giocatori hanno finito di giocare le carte nella sequenza, quelle carte vengono rivelate e risolte nell'ordine in cui sono state giocate (da sinistra a destra), facendo sì che la miniatura robot possa essere manovrata.

**Arresto:** Se qualcosa causa un arresto a un robot, smettete di risolvere la carta in corso e procedete con quella successiva.

## 3. Ripristino

Una volta che tutte le carte nella sequenza sono state risolte, effettuate le azioni seguenti:

1. Raccogliete le carte comando della sequenza, mescolatele e collocatele in fondo al mazzo comando.
2. Muovete l'indicatore batteria di una casella verso il basso sul tracciato batteria.
3. Distribuite carte fino a che tutti i giocatori non hanno una mano completa di carte comando.

Se l'indicatore batteria non si trova ancora sullo 0, iniziate un nuovo round a partire dalla fase programmazione.



## COMUNICARE

Durante una partita a Quirky Circuits, i giocatori non possono rivelare le loro carte agli altri giocatori. Il retro delle carte fornirà comunque qualche informazione, per esempio se la carta farà muovere o girare il robot, ma non di quanto si muoverà o in quale direzione girerà.

**I giocatori non possono mai comunicare nessuna delle seguenti informazioni (verbalmente o in altro modo):**

- Quali carte hanno in mano
- La loro strategia
- Suggerimenti su quali carte dovrebbero giocare gli altri giocatori

Se i giocatori si sentono veramente costretti a dire qualcosa, si consiglia di pronunciare: "Bip-bop". I giocatori possono indicare che hanno finito di giocare le carte collocando le loro carte a faccia in giù di fronte a sé. I giocatori possono indicare che il gruppo dovrebbe smettere di giocare delle carte collocando le proprie mani aperte sul tavolo.



## VINCERE LA PARTITA

Tutti i giocatori vincono **immediatamente** la partita quando completano l'obiettivo dello scenario, anche se sono ancora presenti delle carte non rivelate da risolvere. Per una sfida più impegnativa, cercate di completare l'obiettivo di ogni scenario mentre l'indicatore batteria si trova ancora nella sezione gialla del tracciato batteria. Per i veri esperti, completate l'obiettivo di ogni scenario mentre l'indicatore batteria si trova ancora nella sezione verde.

## ICONOGRAFIA DELLE CARTE

Le carte di Quirky Circuits utilizzano icone ed esempi visivi. Di seguito trovate ulteriori spiegazioni riguardo a come ogni tipo di carta viene risolta.

**Nota:** Tutte le direzioni sono relative alla direzione in cui il robot è rivolto nel momento in cui la carta viene risolta.

- |   |  |   |  |
|---|--|---|--|
|  | Muovi il robot di 1 casella in avanti. |  | Fai scivolare il robot in avanti finché non colpisce una barriera o una discesa. |
|  | Muovi il robot di 2 caselle in avanti. |  | Gira il robot di 90° in senso antiorario.  |
|  | Muovi il robot di 3 caselle in avanti. |  | Gira il robot di 90° in senso orario.  |
|  | Muovi il robot di 1 casella indietro.  |  | Gira il robot di 180°.   |

# GIZMO



## Mazzo Base



## Carte Bizzarre ?!



## Funzione Speciale

Quando Gizmo colpisce un ostacolo o una barriera, arresta il suo movimento e gira verso sinistra.



**Esempio:** Una carta comando fa muovere Gizmo in avanti di tre caselle, ma colpisce un ostacolo. Gizmo arresta immediatamente il suo movimento e gira verso sinistra.

# PENNY

## Funzione Speciale

Se Penny si **muove** attraverso una discesa (una linea tratteggiata gialla) andando nella stessa direzione della freccia della discesa, **scivolerà** in quella direzione finché non colpirà una barriera o una discesa.



**Esempio:** Una carta comando fa muovere Penny all'indietro sopra una discesa, quindi lei scivola all'indietro fino a che non colpisce una barriera.



## Mazzo Base



## Carte Bizzarre ?!



# REGOLE ALTERNATIVE

## Modalità Allenamento

Per allenarsi a giocare, oppure quando si gioca con bambini piccoli, i giocatori possono giocare le loro carte a faccia in su nella sequenza invece che a faccia in giù.

## Modalità Tranquilla

Se i giocatori giocano le carte troppo frettolosamente e preferite giocare con più tranquillità, utilizzate queste regole di programmazione alternativa.

I giocatori non possono giocare le carte liberamente, che devono essere giocate invece in ordine di turno. A partire da chi distribuisce le carte, i giocatori svolgono i propri turni in senso orario. Nel turno di un giocatore, egli gioca un qualsiasi numero di carte dalla propria mano, oppure può scegliere di passare, giocando zero carte.

I giocatori continuano a svolgere i propri turni in senso orario finché tutti i giocatori hanno scelto di passare senza giocare alcuna carta. Un giocatore può scegliere di passare un turno ma poi giocare delle carte nei turni seguenti.

# RICONOSCIMENTI

### AUTORE DEL GIOCO

Nikki Valens

### ILLUSTRATORE

DanalyN Reyes

### PRODUTTORI

Colby Dauch & Jerry Hawthorne

### PROGETTO GRAFICO

Kendall Elmen

### REVISORE

Jonathan Liu

### TRADUZIONE

Denise Venanzetti & Massimo Bianchini

### ADATTAMENTO GRAFICO

Mario Brunelli



[www.PlaidHatGames.com](http://www.PlaidHatGames.com)

© 2021 Plaid Hat Games. Quirky Circuits, Plaid Hat Games, and the Plaid Hat Games logo are trademarks of Plaid Hat Games. 1172 St. Rt. 96, Ashland, OH 44805. Actual components may vary from those shown. Made in Shenzhen, China. 0026

### PLAYTESTER

Jacelynn Adams

Jon Campbell

Kathleen Campbell

David Elmen

Tucker Hallencamp

Jenna Hawthorne

Owen Hawthorne

Rene' Hawthorne

James Hollis

Chad Hoverter

Ced Kass

Rob Lewicki

Nathan Stephens

Simon Stephens

Emma Williams

Jane Williams

Lara Williams

Spencer Williams



### Distribuito in Italia da:

Asmodee Italia Srl  
Viale della Resistenza, 58  
42018 San Martino in Rio (RE)  
ITALY  
[www.asmodee.it](http://www.asmodee.it)

1

# IL MATTINO HA L'ORO IN BOCCA

**OBIETTIVO:** Ripulite tutti i coniglietti di polvere con Gizmo e riportatelo sulla casella  prima che la sua batteria raggiunga lo 0.



**PREPARAZIONE:** Collocate Gizmo sulla casella , rivolto nella direzione della freccia. Collocate un segnalino coniglietto di polvere su ognuna delle caselle indicate.



**CONIGLIETTI DI POLVERE:** Quando Gizmo si muove sopra o attraverso una casella con un segnalino coniglietto di polvere, scartate quel segnalino. Gizmo ha ripulito quel coniglietto di polvere.



**BARRIERE E OSTACOLI:** Le barriere sono rappresentate da linee continue nere e gli ostacoli sono contornati da linee continue gialle. I robot non possono muoversi attraverso le barriere o gli ostacoli. Quando un robot colpisce una barriera o un ostacolo, arresta il suo movimento.



**Promemoria:** Se Gizmo colpisce una barriera o un ostacolo, si arresta e gira verso sinistra.



**OBIETTIVO:** Raccogliete tutte le bandiere con Penny e riportatela sulla casella  prima che la sua batteria raggiunga lo 0.



**PREPARAZIONE:** Collocate Penny sulla casella , rivolta nella direzione della freccia. Collocate un segnalino bandiera su ognuna delle caselle indicate.



**DISCESE:** Le discese sono rappresentate da linee tratteggiate gialle e una freccia. Penny non può **muoversi** o **scivolare** verso la salita di una discesa (visto che non può andare contro la direzione della freccia). Quando colpisce quella discesa arresta il suo movimento.

**Promemoria:** Se Penny si **muove** attraverso una discesa muovendosi nella stessa direzione della freccia, **scivolerà** in quella direzione finché non colpisce una discesa o una barriera.



**BANDIERE:** Quando Penny si muove sopra o attraverso una casella con un segnalino bandiera, scartate quel segnalino. Penny ha raccolto quella bandiera.



**BARRIERE:** Le barriere sono rappresentate da linee continue nere. I robot non possono muoversi attraverso le barriere. Quando un robot colpisce una barriera, arresta il suo movimento.



## SCIVOLARE NEI TUNNEL

**OBIETTIVO:** Raccogliete tutte le bandiere con Penny e riportatela sulla casella  prima che la sua batteria raggiunga lo 0.



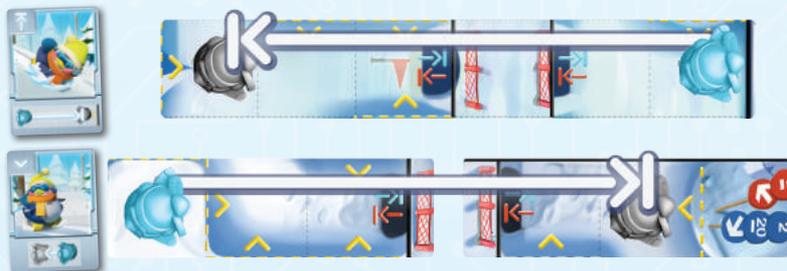
**PREPARAZIONE:** Collocate Penny sulla casella , rivolta nella direzione della freccia. Collocate un segnalino bandiera su ognuna delle caselle indicate.



**SCIVOLARE NEI TUNNEL:** Se Penny **scivola** in un tunnel, continua a **scivolare** fino a uscire dall'altra parte.

Penny può solo **scivolare** in un tunnel. Non può **muoversi** dentro un tunnel. In quel caso colpisce quel tunnel e arresta il suo movimento.

Se Penny è rivolta in avanti (nella stessa direzione in cui si sta muovendo) quando **scivola** dentro un tunnel, uscirà dal tunnel rivolta in avanti. Se Penny è rivolta all'indietro quando **scivola** dentro un tunnel, uscirà dal tunnel rivolta all'indietro.



**DISCESE:** Le discese sono rappresentate da linee tratteggiate gialle e una freccia. Penny non può **muoversi** o **scivolare** verso la salita di una discesa (visto che non può andare contro la direzione della freccia). Quando colpisce quella discesa arresta il suo movimento.

**Promemoria:** Se Penny si **muove** attraverso una discesa muovendosi nella stessa direzione della freccia, **scivolerà** in quella direzione finché non colpisce una discesa o una barriera.



**BANDIERE:** Quando Penny si muove sopra o attraverso una casella con un segnalino bandiera, scartate quel segnalino. Penny ha raccolto quella bandiera.



**BARRIERE:** Le barriere sono rappresentate da linee continue nere. I robot non possono muoversi attraverso le barriere. Quando un robot colpisce una barriera, arresta il suo movimento.

**OBIETTIVO:** Ripulite tutti i coniglietti di polvere con Gizmo e riportatelo sulla casella  prima che la sua batteria raggiunga lo 0.



**PREPARAZIONE:** Collocate Gizmo sulla casella , rivolto nella direzione della freccia. Collocate un segnalino coniglietto di polvere su ognuna delle caselle indicate e collocate un segnalino vaso di fiori (con il lato integro a faccia in su) su ognuno degli ostacoli indicati.



**VASI DI FIORI:** Se Gizmo colpisce un ostacolo che ha un vaso di fiori su di esso, il vaso di fiori cade dall'ostacolo, muovendosi a 1 casella di distanza da Gizmo e rompendosi (girate il segnalino). Ora Gizmo deve ripulire il vaso di fiori rotto muovendosi sopra o attraverso di esso. Gizmo deve ripulire qualsiasi vaso di fiori rotto prima di poter completare il suo obiettivo.

Se un vaso di fiori non può allontanarsi da Gizmo a causa di una barriera, cade invece verso sud. Nel caso in cui cada su Gizmo, viene ripulito immediatamente.



**CONIGLIETTI DI POLVERE:** Quando Gizmo si muove sopra o attraverso una casella con un segnalino coniglietto di polvere, scartate quel segnalino. Gizmo ha ripulito quel coniglietto di polvere.



**BARRIERE E OSTACOLI:** Le barriere sono rappresentate da linee continue nere e gli ostacoli sono contornati da linee continue gialle.

I robot non possono muoversi attraverso le barriere o gli ostacoli. Quando un robot colpisce una barriera o un ostacolo, arresta il suo movimento.



**Promemoria:** Se Gizmo colpisce una barriera o un ostacolo, si arresta e gira verso sinistra.

**OBIETTIVO:** Ripulite tutti i coniglietti di polvere con Gizmo e riportatelo sulla casella  prima che la sua batteria raggiunga lo 0.



**PREPARAZIONE:** Collocate Gizmo sulla casella , rivolto nella direzione della freccia. Collocate un segnalino coniglietto di polvere su ognuna delle caselle indicate e collocate un segnalino vaso di fiori (con il lato integro a faccia in su) su ognuno degli ostacoli indicati. Mescolate le carte comando  di Gizmo nel mazzo di Gizmo.



**CARTE BIZZARRE:** Se un giocatore ha una o più carte  nella sua mano, deve giocare le sue carte  prima di poter giocare qualsiasi altra carta.



**SEDIE:** Le sedie sono delineate da linee tratteggiate blu. Se Gizmo si muove in una casella sedia tramite una carta  o , arresta il suo movimento e gira verso sinistra. Se Gizmo si muove in una casella sedia tramite una carta  o , non gira verso sinistra.



**VASI DI FIORI:** Se Gizmo colpisce un ostacolo che ha un vaso di fiori su di esso, il vaso di fiori cade dall'ostacolo, muovendosi a 1 casella di distanza da Gizmo e rompendosi (girare il segnalino). Ora Gizmo deve ripulire il vaso di fiori rotto muovendosi sopra o attraverso di esso. Gizmo deve ripulire qualsiasi vaso di fiori rotto prima di poter completare il suo obiettivo.

Se un vaso di fiori non può allontanarsi da Gizmo a causa di una barriera, cade invece verso sud. Nel caso in cui cada su Gizmo, viene ripulito immediatamente.



**CONIGLIETTI DI POLVERE:** Quando Gizmo si muove sopra o attraverso una casella con un segnalino coniglietto di polvere, scartate quel segnalino. Gizmo ha ripulito quel coniglietto di polvere.



**BARRIERE E OSTACOLI:** Le barriere sono rappresentate da linee continue nere e gli ostacoli sono contornati da linee continue gialle.

I robot non possono muoversi attraverso le barriere o gli ostacoli. Quando un robot colpisce una barriera o un ostacolo, arresta il suo movimento.



**Promemoria:** Se Gizmo colpisce una barriera o un ostacolo, si arresta e gira verso sinistra.

**OBIETTIVO:** Raccogliete tutte le bandiere con Penny e riportatela sulla casella  prima che la sua batteria raggiunga lo 0.



**PREPARAZIONE:** Collocate Penny sulla casella , rivolta nella direzione della freccia. Collocate un segnalino bandiera su ognuna delle caselle indicate. Mescolate le carte comando  di Penny nel mazzo di Penny.



**CUMULI DI NEVE:** I cumuli di neve sono delineati da linee tratteggiate blu. Se Penny **scivola** in un cumulo di neve, arresta il suo movimento.



**CARTE BIZZARRE:** Se un giocatore ha una o più carte  nella sua mano, deve giocare le sue carte  prima di poter giocare qualsiasi altra carta.



**DISCESE:** Le discese sono rappresentate da linee tratteggiate gialle e una freccia. Penny non può **muoversi** o **scivolare** verso la salita di una discesa (visto che non può andare contro la direzione della freccia). Quando colpisce quella discesa arresta il suo movimento.

**Promemoria:** Se Penny si **muove** attraverso una discesa muovendosi nella stessa direzione della freccia, **scivolerà** in quella direzione finché non colpisce una discesa o una barriera.



**BANDIERE:** Quando Penny si muove sopra o attraverso una casella con un segnalino bandiera, scartate quel segnalino. Penny ha raccolto quella bandiera.



**BARRIERE:** Le barriere sono rappresentate da linee continue nere. I robot non possono muoversi attraverso le barriere. Quando un robot colpisce una barriera, arresta il suo movimento.



## IL TUNNEL DEL DIVERTIMENTO

**OBIETTIVO:** Raccogliete tutte le bandiere con Penny e riportatela sulla casella  prima che la sua batteria raggiunga lo 0.



**PREPARAZIONE:** Collocate Penny sulla casella , rivolta nella direzione della freccia. Collocate un segnalino bandiera su ognuna delle caselle indicate. Mescolate le carte comando  di Penny nel mazzo di Penny.



**CUMULI DI NEVE:** I cumuli di neve sono delineati da linee tratteggiate blu. Se Penny **scivola** in un cumulo di neve, arresta il suo movimento.



**SCIVOLARE NEI TUNNEL:** Se Penny **scivola** in un tunnel, continua a **scivolare** fino a uscire dall'altra parte.

Penny può solo **scivolare** in un tunnel. Non può **muoversi** dentro un tunnel. In quel caso colpisce quel tunnel e arresta il suo movimento.

Se Penny è rivolta in avanti (nella stessa direzione in cui si sta muovendo) quando **scivola** dentro un tunnel, uscirà dal tunnel rivolta in avanti. Se Penny è rivolta all'indietro quando **scivola** dentro un tunnel, uscirà dal tunnel rivolta all'indietro.



**CARTE BIZZARRE:** Se un giocatore ha una o più carte  nella sua mano, deve giocare le sue carte  prima di poter giocare qualsiasi altra carta.



**DISCESE:** Le discese sono rappresentate da linee tratteggiate gialle e una freccia. Penny non può **muoversi** o **scivolare** verso la salita di una discesa (visto che non può andare contro la direzione della freccia). Quando colpisce quella discesa arresta il suo movimento.

**Promemoria:** Se Penny si **muove** attraverso una discesa muovendosi nella stessa direzione della freccia, **scivolerà** in quella direzione finché non colpisce una discesa o una barriera.



**BANDIERE:** Quando Penny si muove sopra o attraverso una casella con un segnalino bandiera, scartate quel segnalino. Penny ha raccolto quella bandiera.



**BARRIERE:** Le barriere sono rappresentate da linee continue nere. I robot non possono muoversi attraverso le barriere. Quando un robot colpisce una barriera, arresta il suo movimento.

**OBIETTIVO:** Ripulite tutti i coniglietti di polvere con Gizmo e riportatelo sulla casella  prima che la sua batteria raggiunga lo 0.



**PREPARAZIONE:** Collocate Gizmo sulla casella , rivolto nella direzione della freccia. Collocate un segnalino coniglietto di polvere su ognuna delle caselle indicate. Mescolate le carte comando  di Gizmo nel mazzo di Gizmo.



**CONIGLIETTI DI POLVERE SUGLI OSTACOLI:** Se Gizmo colpisce un ostacolo che ha un coniglietto di polvere su di esso, il coniglietto di polvere cade dall'ostacolo, muovendosi a 1 casella di distanza da Gizmo. Gizmo ora sarà in grado di pulire quel coniglietto di polvere muovendosi sopra o attraverso di esso.

Se un coniglietto di polvere non può allontanarsi da Gizmo a causa di una barriera, cade invece verso sud. Nel caso in cui cada su Gizmo, viene ripulito immediatamente.



**CARTE BIZZARRE:** Se un giocatore ha una o più carte  nella sua mano, deve giocare le sue carte  prima di poter giocare qualsiasi altra carta.



**SEDIE:** Le sedie sono delineate da linee tratteggiate blu. Se Gizmo si muove in una casella sedia tramite una carta  o , arresta il suo movimento e gira verso sinistra. Se Gizmo si muove in una casella sedia tramite una carta  o , non gira verso sinistra.



**CONIGLIETTI DI POLVERE:** Quando Gizmo si muove sopra o attraverso una casella con un segnalino coniglietto di polvere, scartate quel segnalino. Gizmo ha ripulito quel coniglietto di polvere.



**BARRIERE E OSTACOLI:** Le barriere sono rappresentate da linee continue nere e gli ostacoli sono contornati da linee continue gialle.

I robot non possono muoversi attraverso le barriere o gli ostacoli. Quando un robot colpisce una barriera o un ostacolo, arresta il suo movimento.



**Promemoria:** Se Gizmo colpisce una barriera o un ostacolo, si arresta e gira verso sinistra.

# 9 NON C'È SPAZIO PER LO STRAZIO

**OBIETTIVO:** Raccogliete tutte le bandiere con Penny e riportatela sulla casella  prima che la sua batteria raggiunga lo 0.



**PREPARAZIONE:** Collocate Penny sulla casella , rivolta nella direzione della freccia. Collocate un segnalino bandiera su ognuna delle caselle indicate. Mescolate le carte comando  di Penny nel mazzo di Penny.



**CUMULI DI NEVE:** I cumuli di neve sono delineati da linee tratteggiate blu. Se Penny **scivola** in un cumulo di neve, arresta il suo movimento.



**SCIVOLARE NEI TUNNEL:** Se Penny **scivola** in un tunnel, continua a **scivolare** fino a uscire dall'altra parte.

Penny può solo **scivolare** in un tunnel. Non può **muoversi** dentro un tunnel. In quel caso colpisce quel tunnel e arresta il suo movimento.

Se Penny è rivolta in avanti (nella stessa direzione in cui si sta muovendo) quando **scivola** dentro un tunnel, uscirà dal tunnel rivolta in avanti. Se Penny è rivolta all'indietro quando **scivola** dentro un tunnel, uscirà dal tunnel rivolta all'indietro.



**CARTE BIZZARRE:** Se un giocatore ha una o più carte  nella sua mano, deve giocare le sue carte  prima di poter giocare qualsiasi altra carta.



**DISCESE:** Le discese sono rappresentate da linee tratteggiate gialle e una freccia. Penny non può **muoversi** o **scivolare** verso la salita di una discesa (visto che non può andare contro la direzione della freccia). Quando colpisce quella discesa arresta il suo movimento.

**Promemoria:** Se Penny si **muove** attraverso una discesa muovendosi nella stessa direzione della freccia, **scivolerà** in quella direzione finché non colpisce una discesa o una barriera.



**BANDIERE:** Quando Penny si muove sopra o attraverso una casella con un segnalino bandiera, scartate quel segnalino. Penny ha raccolto quella bandiera.



**BARRIERE:** Le barriere sono rappresentate da linee continue nere. I robot non possono muoversi attraverso le barriere. Quando un robot colpisce una barriera, arresta il suo movimento.

**OBIETTIVO:** Ripulite tutti i coniglietti di polvere con Gizmo e riportatelo sulla casella  prima che la sua batteria raggiunga lo 0.



**PREPARAZIONE:** Collocate Gizmo sulla casella , rivolto nella direzione della freccia. Collocate un segnalino coniglietto di polvere su ognuna delle caselle indicate e collocate un segnalino vaso di fiori (con il lato integro a faccia in su) su ognuno degli ostacoli indicati. Mescolate le carte comando  di Gizmo nel mazzo di Gizmo.



**CONIGLIETTI DI POLVERE SUGLI OSTACOLI:** Se Gizmo colpisce un ostacolo che ha un coniglietto di polvere su di esso, il coniglietto di polvere cade dall'ostacolo, muovendosi a 1 casella di distanza da Gizmo. Gizmo ora sarà in grado di pulire quel coniglietto di polvere muovendosi sopra o attraverso di esso.

Se un coniglietto di polvere non può allontanarsi da Gizmo a causa di una barriera, cade invece verso sud. Nel caso in cui cada su Gizmo, viene ripulito immediatamente.



**CARTE BIZZARRE:** Se un giocatore ha una o più carte  nella sua mano, deve giocare le sue carte  prima di poter giocare qualsiasi altra carta.



**SEDIE:** Le sedie sono delineate da linee tratteggiate blu. Se Gizmo si muove in una casella sedia tramite una carta  o , arresta il suo movimento e gira verso sinistra. Se Gizmo si muove in una casella sedia tramite una carta  o , non gira verso sinistra.



**VASI DI FIORI:** Se Gizmo colpisce un ostacolo che ha un vaso di fiori su di esso, il vaso di fiori cade dall'ostacolo, muovendosi a 1 casella di distanza da Gizmo e rompendosi (girare il segnalino). Ora Gizmo deve ripulire il vaso di fiori rotto muovendosi sopra o attraverso di esso. Gizmo deve ripulire qualsiasi vaso di fiori rotto prima di poter completare il suo obiettivo.

Se un vaso di fiori non può allontanarsi da Gizmo a causa di una barriera, cade invece verso sud. Nel caso in cui cada su Gizmo, viene ripulito immediatamente.



**CONIGLIETTI DI POLVERE:** Quando Gizmo si muove sopra o attraverso una casella con un segnalino coniglietto di polvere, scartate quel segnalino. Gizmo ha ripulito quel coniglietto di polvere.



**BARRIERE E OSTACOLI:** Le barriere sono rappresentate da linee continue nere e gli ostacoli sono contornati da linee continue gialle.

I robot non possono muoversi attraverso le barriere o gli ostacoli. Quando un robot colpisce una barriera o un ostacolo, arresta il suo movimento.



**Promemoria:** Se Gizmo colpisce una barriera o un ostacolo, si arresta e gira verso sinistra.