

BEARS vs BABIES

REGOLAMENTO

(NON TEMETE, SONO PERLOPIÙ IMMAGINI)

EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare.

Andate online e guardate il nostro video dimostrativo:

www.bearsvsbabies.com/howtoplay

2-5 GIOCATORI

ETÀ 10+

CONTIENE:

107 CARTE

COPYRIGHT BEAR, FOOD LLC 2018

OBIETTIVO

Costruite dei fantastici Orsi (e altri Mostri)
abbastanza forti da mangiare gli orribili
Bebè quando attaccheranno.

Chi mangia il maggior numero di Bebè vince la partita!

PREPARAZIONE - GIRO DI PROVA

Il modo migliore per imparare è giocare.

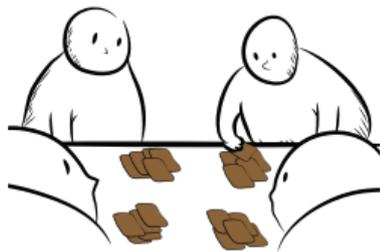
Nei prossimi minuti, provate a svolgere un rapido giro di prova.

- 1 Sistemate il playmat di gioco al centro del tavolo.
- 2 Aprite il pacchetto 1 (lasciate il pacchetto 2 nella scatola per ora).



PREPARAZIONE - GIRO DI PROVA

- 3 Mescolate le carte MOLTO BENE.
- 4 Distribuite cinque carte a faccia in giù a ogni giocatore.
- 5 I giocatori possono guardare le carte della propria mano.



- Se ricevete una carta Bebé (qualsiasi carta con il termine "Bebè") durante la vostra mano iniziale, mettetela a faccia in giù sul playmat di gioco nello spazio del colore corrispondente alla carta.



Posizionate la carta Bebé verde a **faccia in giù** sul playmat nello spazio di colore verde

- Pescate un'altra carta per rimpiazzarla così da avere sempre cinque carte. Ripetete l'operazione se necessario.



PREPARAZIONE - GIRO DI PROVA

- 6 Separate in maniera approssimativa il mazzo rimanente in tre mazzi di pesca e metteteli a faccia in giù sul playmat di gioco.



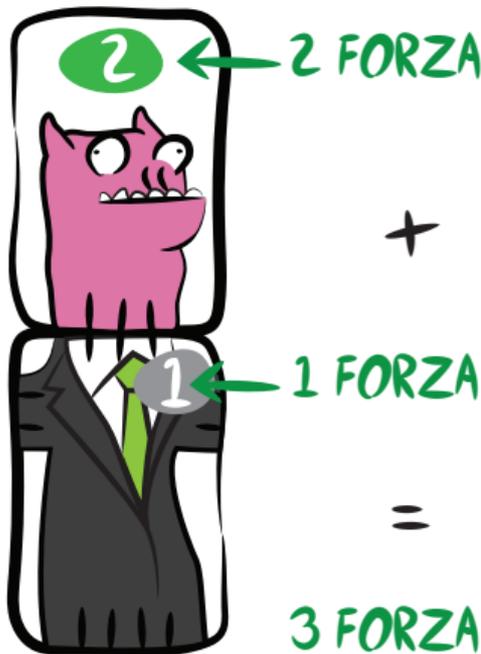
- 7 Scegliete il primo giocatore.
(Alcuni esempi di metodi per scegliere: il più peloso, chi tende ad arrabbiarsi sempre, chi ha più parti del corpo, ecc.)

GIOCARE LE CARTE

Potete giocare fino a due carte durante il vostro turno per costruire Mostri.

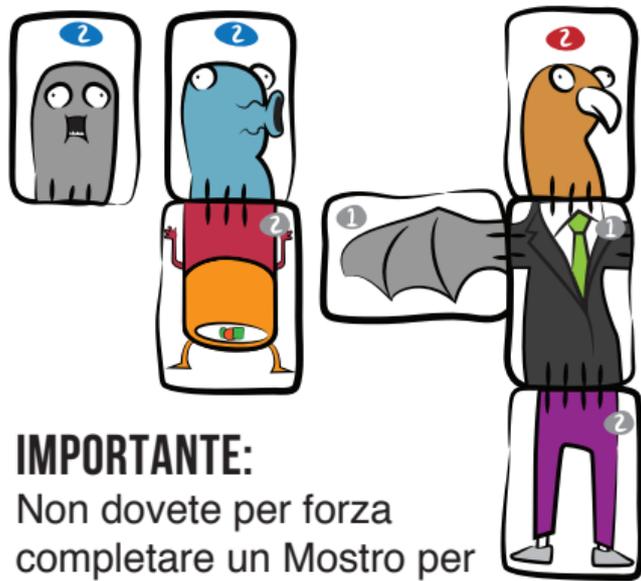
Dovete giocare una carta Testa per iniziare a costruire qualsiasi Mostro.

Aumentate la forza aggiungendo ulteriori parti del corpo.



GIOCARE LE CARTE

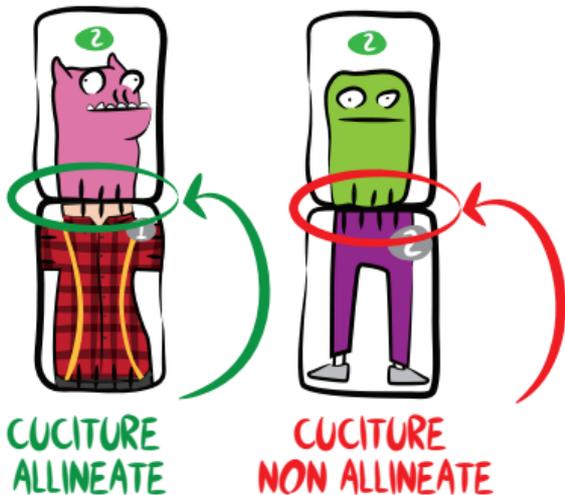
L'insieme dei Mostri di un giocatore rappresenta i suoi ESERCITI DI MOSTRI. Costruite tutti i Mostri che potete, aggiungendo più parti del corpo possibili per aumentarne la forza.



IMPORTANTE:

Non dovete per forza completare un Mostro per iniziare a costruirne un altro.

Mentre li costruite, fate attenzione che le cuciture siano allineate.



PESCARRE LE CARTE

Se non riuscite a giocare carte, allora potete pescare.



Sono presenti tre mazzi di pesca per facilitare la casualità delle carte.

Pescare una carta oppure giocarla equivale a eseguire un'azione.

Durante il vostro turno, potete fare due azioni:

AZIONE 1:

Pesca o gioca una carta.

AZIONE 2:

Pesca o gioca una carta.



CONSIGLIO:

Contate ad alta voce le vostre azioni così che tutti possano seguire lo svolgimento del turno.

PESCARRE LE CARTE

Non c'è alcun limite massimo o minimo del numero di carte nella vostra mano.



Quando le carte in un qualsiasi mazzo di pesca sono esaurite, non rimpiazzatele. Continuate a utilizzare i mazzi di pesca rimanenti.

Se pescate una carta Bebè, mettetela a faccia in giù nello spazio del colore corrispondente all'Esercito di Bebè.



IMPORTANTE:

Pescare una carta Bebè e metterla sul playmat di gioco equivale a un'azione.

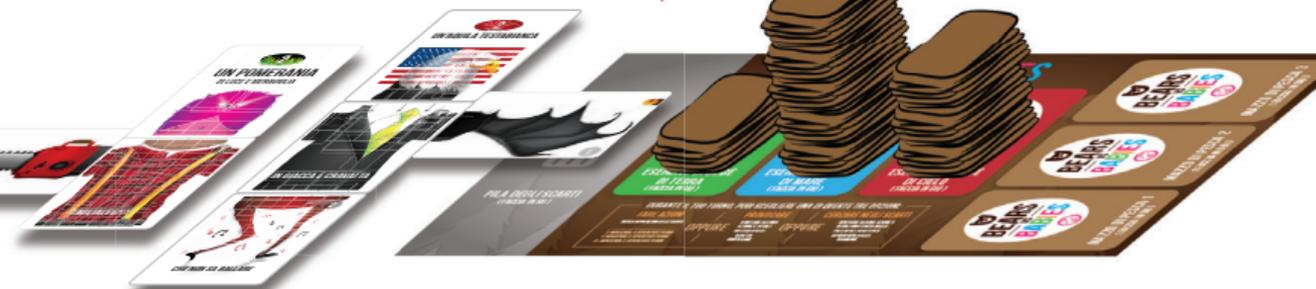
PROVATE

Eseguite tre turni a testa giocando e pescando carte per costruire i vostri Eserciti di Mostri.

Mentre giocate, anche gli Eserciti di Bebè cresceranno.

ORSI
(E ALTRI MOSTRI)

BEBÈ



ESERCITI DI MOSTRI

L'obiettivo è di costruire Mostri abbastanza forti da mangiare i Bebè.

Esistono tre tipi diversi di Mostri indicati dall'icona ovale sulla testa di ogni Mostro:

MOSTRI DI TERRA
(VERDE)



MOSTRI DI MARE
(BLU)



MOSTRI DI CIELO
(ROSSO)

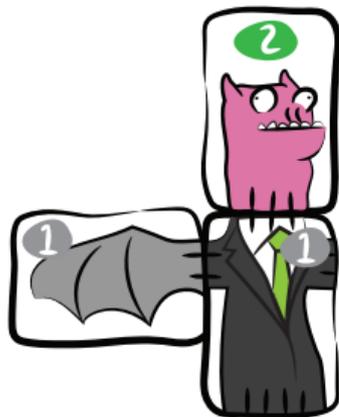


Tutti i Mostri dello stesso tipo di un giocatore combattono insieme, quindi avrete ciascuno tre Eserciti davanti a voi.

ESERCITI DI MOSTRI

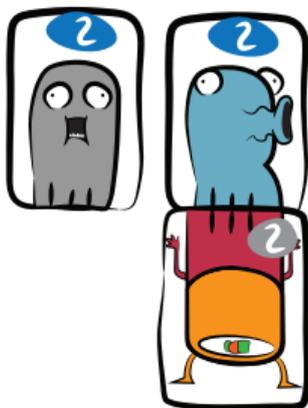
Ecco un esempio dei tre Eserciti di Mostri che potreste aver costruito e la forza di ognuno di loro:

MOSTRO/I DI TERRA



FORZA DELL'ESERCITO
DI MOSTRI DI TERRA: 4

MOSTRO/I DI MARE



FORZA
DELL'ESERCITO
DI MOSTRI DI MARE: 6

MOSTRO/I DI CIELO



FORZA
DELL'ESERCITO DI
MOSTRI DI CIELO: 2

Potete costruire più Mostri dello stesso tipo e sommare la loro forza, poiché tutti i Mostri dello stesso tipo di un giocatore combatteranno sempre insieme!



PROVATE

Per fare pratica, ogni giocatore dovrebbe dichiarare la forza dei suoi tre Eserciti di Mostri.

Alcuni giocatori potrebbero avere soltanto uno o due tipi di Eserciti.

PROVOCARE I BEBÈ

Esistono tre tipi di Eserciti di Bebè per contrastare i tre tipi di Eserciti di Mostri.

BEBÈ DI TERRA
(VERDE)



BEBÈ DI MARE
(BLU)



BEBÈ DI CIELO
(ROSSO)



L'obiettivo è di costruire Mostri abbastanza forti da mangiare i Bebè quando attaccheranno.

I Bebè attaccheranno ogni volta che verranno provocati.

PROVOCARE I BEBÈ

Per provocare un Esercito di Bebè durante il vostro turno:

- 1 Non fate **ALCUNA AZIONE**.
- 2 Gridate **"PROVOCO!"**
- 3 Scegliete un Esercito di Bebè da provocare.
(Esercito di Bebè di terra in questo esempio.)
- 4 Girate l'Esercito di Bebè che è stato provocato e sommate la forza delle carte Bebè del mazzo.



FORZA
ESERCITO
DI BEBÈ
DI TERRA

4

PROVOCARE I BEBÈ

Un Esercito di Bebè provocato attaccherà gli Eserciti di Mostri del tipo corrispondente presenti sul tavolo di TUTTI i giocatori.



Tutti gli Eserciti corrispondenti presenti sul tavolo dovranno combattere! Incluso l'Esercito del giocatore che ha provocato i Bebè!

PROVOCARE I BEBÈ

L'Esercito più forte vince.

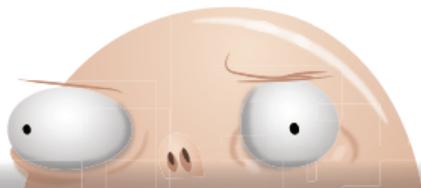
VITTORIA DEI MOSTRI

Il giocatore con l'Esercito di Mostri più forte che riesce a sconfiggere i Bebè vince la battaglia e ottiene le carte Bebè come punti.



VITTORIA DEI BEBÈ

Se nessun giocatore riesce a sconfiggere l'Esercito di Bebè, i Bebè vincono e vengono spostati nella pila degli scarti.



In caso di pareggio tra Mostri e Bebè, vincono sempre i Mostri.

PROVOCARE I BEBÈ - ESEMPIO



BEBÈ DI TERRA
PROVOCATI

SE POSSEDETE PIÙ DI UN MOSTRO
DELLO STESSO TIPO,
COMBATTERANNO TUTTI INSIEME.

GIOCATORE 2

DEVE
COMBATTERE

FORZA ESERCITO DI
MOSTRI DI TERRA: 5

FORZA
ESERCITO
DI BEBÈ DI TERRA: 4

GIOCATORE 1

NON
COMBATTE
(NON È UN MOSTRO DI TERRA)

FORZA ESERCITO DI
MOSTRI DI TERRA: 0

GIOCATORE 3

DEVE
COMBATTERE

FORZA ESERCITO DI
MOSTRI DI TERRA: 7

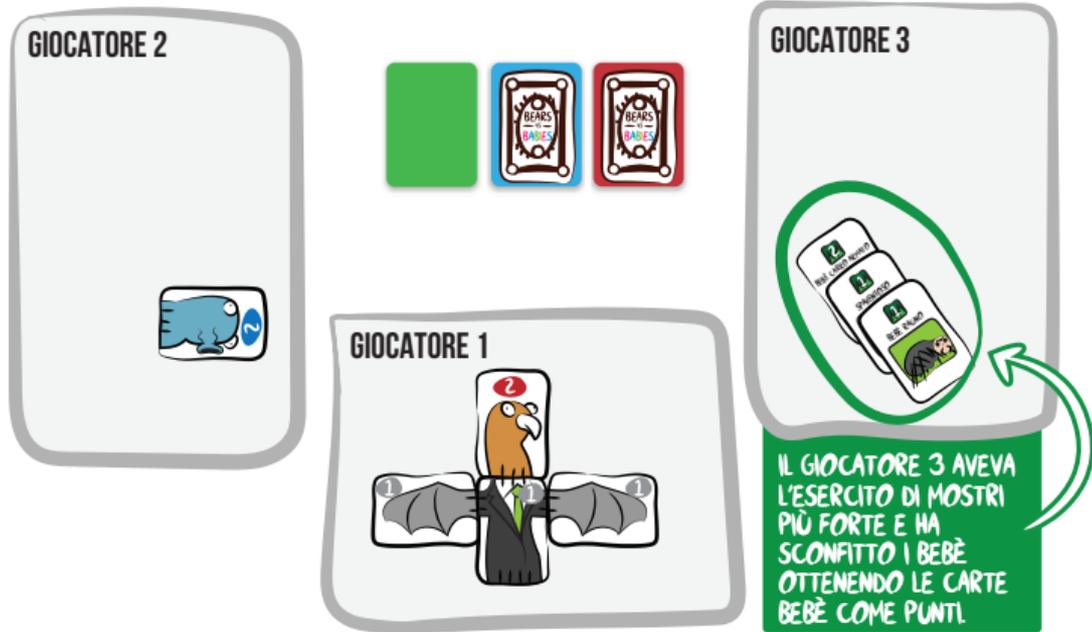
IL PUNTEGGIO MAGGIORE
FA VINCERE LA BATTAGLIA!

4
+
3

PROVOCARE I BEBÈ - COSA ACCADE DOPO

Tutti i Mostri e i Bebè combattono una sola volta!

Dopo la battaglia, tutti i Mostri che hanno combattuto vengono scartati nella pila degli scarti indipendentemente da chi ha vinto.



PROVOCARE I BEBÈ - STRATEGIA

Come vedete, provocando i Bebè si spazzano via interi Eserciti dal tavolo, perciò provocate in maniera strategica!

Potete provocare un Esercito di Bebè quando pensate che il vostro Esercito di Mostri sia abbastanza forte da mangiare i Bebè, oppure provocate per spazzare via l'Esercito di un altro giocatore prima che diventi troppo forte.

CONSIGLIO:

Potete provocare un Esercito di Bebè anche se non avete Mostri del tipo corrispondente. È un ottimo modo per sferrare un attacco ai vostri avversari!



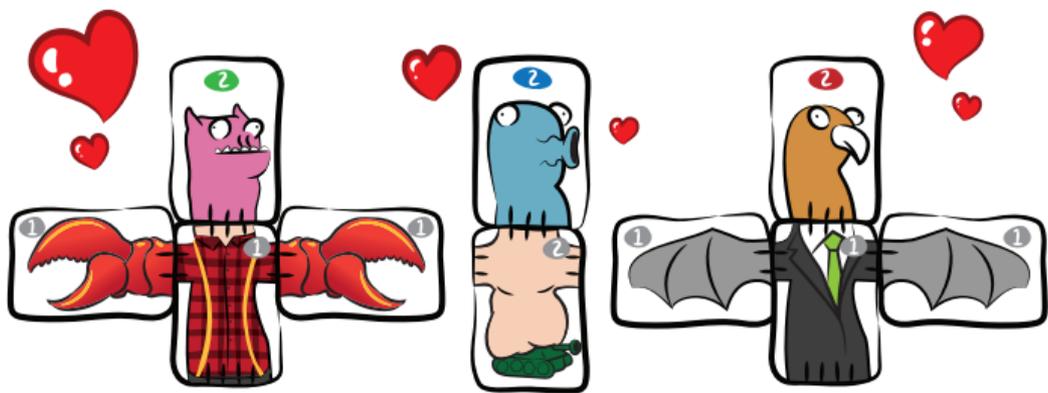
PROVATE

Per fare pratica, il prossimo giocatore dovrebbe provocare i Bebè di terra.

Se non ci sono Bebè di terra, provocate un altro Esercito di Bebè.

GIocate

Ora assaporate gli ultimi momenti
con i vostri Mostri.



Raccogliete tutte le carte, finite il giro di
prova e **FATE UN VISIONE COSÌ AL NEMICO.**

GIocate

Raccogliete tutte le carte e i Mostri di tutti i giocatori, quindi liberate il playmat di gioco.

APRITE IL PACCHETTO 2

Questo pacchetto contiene Bebé extra e altre carte che potranno aiutarvi a costruire Mostri ancora più feroci oppure a sferrare attacchi contro altri giocatori. Leggete il testo di ogni carta per scoprire il suo effetto.

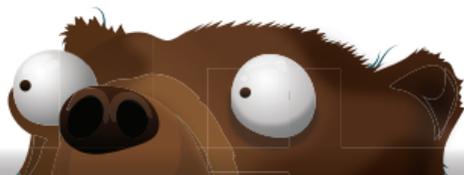
TESTE DI ORSO

Esistono cinque Teste di Orso in questo pacchetto (le carte con il termine ORSO in alto). Tenetele da parte per il momento.

Queste carte sono le più potenti ma anche le più vulnerabili del gioco.

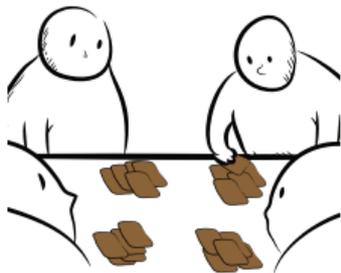
Le Teste di Orso sono di tutti e tre i tipi di Mostri (terra, mare e cielo), ciò significa che devono combattere in OGNI battaglia. Usatele con attenzione.

ORSO
(ARCOBALENO)



PREPARAZIONE

- 1 Mescolate insieme le carte di ogni pacchetto **MOLTO BENE**.
- 2 Distribuite una Testa di Orso a ciascun giocatore.
(Mescolate ogni Testa di Orso rimanente nel mazzo.)
- 3 Distribuite altre quattro carte a ogni giocatore così che la mano iniziale sia composta da una Testa di Orso più altre quattro carte casuali.



Ancora una volta, scartate qualsiasi carta Bebé presente nella vostra mano iniziale e posizionatela sul playmat di gioco a faccia in giù nello spazio del colore corrispondente. Rimpiazzatele tutte finché non avrete cinque carte in mano.



- 4 Dividete le carte in maniera approssimativa in tre mazzi di pesca e metteteli a faccia in giù sul playmat di gioco.



SVOLGIMENTO DI UN TURNO

DURANTE IL VOSTRO TURNO, POTETE SCEGLIERE UNA DI QUESTE TRE OPZIONI:

FARE AZIONI

PESCATO OPPURE GIOCATE LE CARTE



OPPURE

PROVOCARE

NON FATE ALCUNA AZIONE E
SCEGLIETE UN ESERCITO DI BEBÈ
DA PROVOCARE



OPPURE

CERCARE NEGLI SCARTI

NON FATE ALCUNA AZIONE E
SCEGLIETE UNA CARTA DALLA PILA
DEGLI SCARTI PER AGGIUNGERLA
ALLA VOSTRA MANO



COSE CHE GIÀ SAPETE

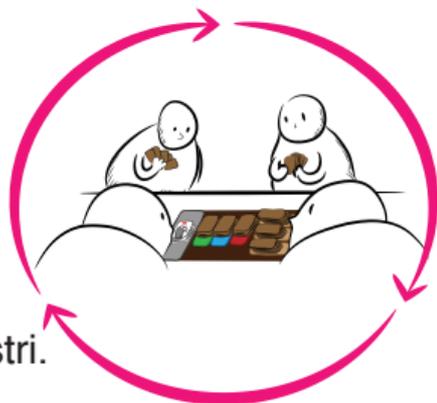
ALCUNE NOVITÀ

RICORDATE: Se pescate una carta Bebè dovete scartarla nel mazzo corrispondente sul playmat di gioco. Pescare e scartare un Bebè conta come 1 azione.

GIOCARE

IL GIOCO SI SVOLGE IN SENSO ORARIO ATTORNO AL TAVOLO.

Questo non è un giro di prova, non dovete impiegare tre turni a testa per costruire Mostri.



CONSIGLIO:

Giocate e pescate le carte in maniera strategica. Potete costruire potenti Eserciti di Mostri immediatamente, oppure collezionare carte per un po' e lasciare che gli avversari si indeboliscano a vicenda.

Ricordate, dovete mangiare più Bebè possibili per vincere a questo gioco!

NON INIZIATE A GIOCARE! C'È ANCORA UN'ALTRA PAGINA DA LEGGERE!

FINE DEL GIOCO

Quando tutte le carte sono state pescate, il giocatore con più punti vince!

I punti vengono determinati dalla somma di tutti i numeri sulle carte Bebè che avete mangiato.



Quando un giocatore pesca l'ultima carta dall'ultimo mazzo di pesca, quel giocatore completerà il suo turno e ciascun altro giocatore avrà un ultimo turno a testa (incluso il giocatore che ha appena pescato l'ultima carta).



Non dovete fare tutte le vostre azioni durante il turno finale se non volete.

QUANTE AZIONI AVETE A DISPOSIZIONE?

Per imparare a giocare abbiamo fatto pratica solo con 2 azioni per turno, ma il numero delle azioni per ogni turno dipende dal numero di giocatori:

2 GIOCATORI: 4 AZIONI PER TURNO

3 GIOCATORI: 3 AZIONI PER TURNO

4+GIOCATORI: 2 AZIONI PER TURNO

**TUTTO QUI.
SMETTETE LA DI LEGGERE...
INIZIATE A GIOCARE!**

SE AVETE QUALCHE DUBBIO, CERCATE LA RISPOSTA NEL
FOGLIO DAL TITOLO "FAQ - DOMANDE FREQUENTI".

REGOLA BONUS

Aggiungete questa regola al gioco se vi piacciono tanto le regole e ne volete altre.

ATTACCO ARMAGEDDON

Dopo che ogni giocatore ha effettuato il suo ultimo turno, avverrà un ultimo attacco in cui si ignorano i tipi di Bebè e di Mostri. Tutti gli Eserciti di Bebè presenti sul tavolo uniranno le forze per attaccare tutti i giocatori. Il giocatore con l'Esercito di Mostri combinato più forte che riesce a sconfiggere l'Esercito di Bebè combinato, vince la battaglia e ottiene i punti finali. (Altrimenti, i Bebè vincono e nessuno ottiene i punti finali.)

Applicare tutte le normali regole di battaglia.

RICOMINCIARE IL GIOCO

Le carte sono separate in 2 pacchetti quando si apre per la prima volta la scatola. Dopo avere giocato, se si vogliono separare di nuovo le carte in due pacchetti, il modo più facile per farlo è radunare tutte le Teste, le parti del corpo e i Bebè che andranno a formare il “Pacchetto 1” (87 carte) mentre tutto il resto formerà il “Pacchetto 2” (20 carte).

Non è esattamente il modo in cui le carte erano divise originalmente, ma ci si avvicina abbastanza per farvi iniziare una nuova partita.