

THROW THROW AVOCADO REGOLAMENTO

GIOCATORI: 2-6
CONTENUTO: 120 CARTE
2 AVOCADO
6 FERITE DA AVOCADO
1 DISTINTIVO FATTI SOTTO



AVVERTENZA

Questo non è un normale gioco di carte, consiste nel tirare dei morbidi avocado ai vostri amici e familiari. Quindi fate spazio, togliete gli occhiali e rimuovete cibo e oggetti fragili... Le cose stanno per movimentarsi un bel po'.

**EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!
LEGERE È IL MODO PEGGIORE
PER IMPARARE A GIOCARE.
ANDATE ONLINE E GUARDATE
IL NOSTRO VIDEO DIMOSTRATIVO:
WWW.THROWTHROWAVOCADO.COM/HOW**

OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco è vincere 2 round guadagnando il maggior numero di punti. Guadagnate dei punti passando le carte attorno al tavolo e collezionando dei set di 3 carte uguali il più velocemente possibile.

Alcuni set speciali attivano dei combattimenti dove la prima persona a perdere riceve un segnalino Ferita da Avocado che vale -1 punto.

**COLLEZIONATE I SET ED EVITATE
GLI AVOCADO VOLANTI PER OTTENERE
IL PREDOMINIO MORBIDOSO!**



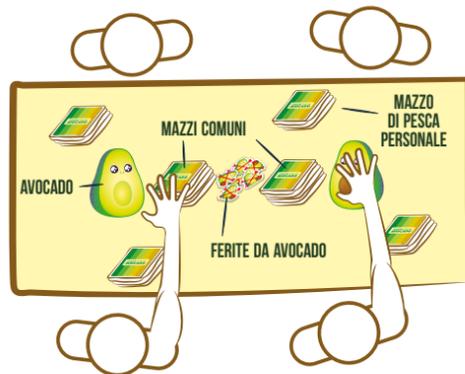
PREPARAZIONE

Siete solo in 2? Leggete prima questo lato, poi andate a vedere la sezione delle varianti di gioco sull'altro lato di questo foglio.

Mescolate il mazzo di carte e distribuite circa 15 carte a faccia in giù a ogni giocatore (non disturbatevi a contarne esattamente 15, qualsiasi quantità vicina a 15 va bene). Mettete questo **Mazzo di Pesca Personale** alla vostra destra.

Dividete le carte rimanenti in 2 mazzi uguali (più o meno) e collocateli a faccia in giù al centro del tavolo per formare i **Mazzi Comuni**.

Collocate gli **Avocado** e le **Ferite da Avocado** al centro del tavolo.



Ogni giocatore deve essere in grado di raggiungere almeno 1 Avocado e 1 Mazza Comune.

Ogni giocatore prende le prime 5 carte in cima al proprio Mazza di Pesca Personale e le guarda. Lascia il resto del mazzo a faccia in giù.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Cercate di ottenere 3 carte uguali il più velocemente possibile scartando le carte dalla vostra mano (1 alla volta) e pescandone di nuove dal vostro Mazza di Pesca Personale.

Quando ottenete un set di 3 carte uguali, collocatelo a faccia in su di fronte a voi in un singolo mazzo (il vostro **Mazzo Punteggio**) e pescate altre 3 nuove carte dal vostro Mazza di Pesca Personale.

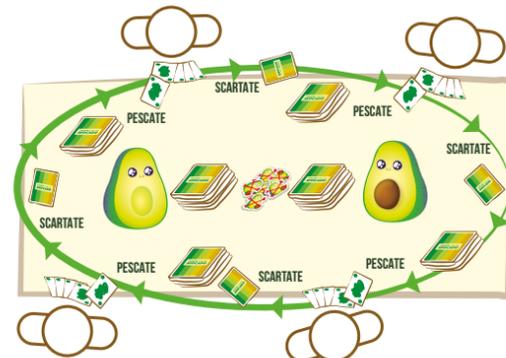
Non potete MAI avere più di 5 carte nella vostra mano, quindi scartate sempre prima di pescare.



SVOLGIMENTO DI UN TURNO

Non ci sono turni! Tutti i giocatori giocano allo stesso momento.

Pescate le carte dal vostro Mazza di Pesca Personale alla vostra destra e scartate le carte a faccia in giù sul Mazza di Pesca Personale del giocatore alla vostra sinistra.



Le carte si muoveranno di giocatore in giocatore intorno al tavolo.

Se esaurite le carte nel vostro Mazza di Pesca Personale, potete pescare da uno dei due Mazza Comuni. Dovete riprendere a pescare dal vostro Mazza di Pesca Personale non appena questo possiede di nuovo delle carte.

CHE CONFUSIONE!

Il vostro Mazza di Pesca Personale diventerà molto confusionario a mano a mano che il giocatore accanto a voi scarterà le sue carte su di esso. Non vi preoccupate: afferrate quello che potete e continuate!



PUNTEGGIO

Se ottenete un set di 3 carte uguali, vale **1 punto**. Mettete il set di fronte a voi nel vostro Mazza Punteggio.

Se ottenete un set di 3 Carte Avocado (Doppia Rissa, Guerra Fredda o Duello di Gambe) vale **2 punti** e fa ANCHE iniziare un combattimento.

SET CARTE NORMALI: +1 PUNTO



SET CARTE AVOCADO: +2 PUNTI



FERITE DA AVOCADO: -1 PUNTO



Ve le spiegheremo tra un attimo.

COMBATTIMENTI

Quando collezionate 3 Carte Avocado uguali, mettetele nel vostro Mazza Punteggio e urlate il nome del combattimento: Doppia Rissa, Guerra Fredda o Duello di Gambe. Quando viene dichiarato un combattimento, il gioco si ferma.

DOPPIA RISSA

Quando giocate 3 Carte Doppia Rissa uguali, il giocatore **alla vostra destra e quello alla vostra sinistra** sono immediatamente coinvolti in una Doppia Rissa. Ognuno di loro deve afferrare e tirare un Avocado verso l'altro giocatore il più velocemente possibile. I giocatori continuano ad afferrare e tirare fino a quando uno dei due non viene colpito **DUE VOLTE**. Quel giocatore perde la Rissa.



SET DI CARTE DOPPIA RISSA

Ci sono 2 tipi di Carte Doppia Rissa. Non potete comporre 1 set contenente entrambi i colori di Carte Doppia Rissa.



GUERRA FREDDA

Quando giocate 3 Carte Guerra Fredda uguali, **TUTTI** i giocatori (inclusi voi) sono immediatamente coinvolti in una Guerra Fredda e devono afferrare e tirare un Avocado verso un altro giocatore il più velocemente possibile. Quando un giocatore viene colpito, rimane "congelato" e non può più muoversi. Lascia cadere il suo Avocado (se ne aveva uno) e diventa uno scudo umano. Gli altri giocatori continuano ad afferrare e tirare Avocado fino a quando non rimane un solo giocatore non congelato. Questo giocatore decide chi ha perso la Guerra Fredda.



DUELLO DI GAMBE

Quando giocate 3 Carte Duello di Gambe uguali, scegliete 2 giocatori qualsiasi (anche voi stessi, se lo desiderate). Quei giocatori afferrano ciascuno un Avocado e si posizionano schiena contro schiena. Entrambi i giocatori pronunceranno contemporaneamente "3, 2, 1, Avocado!". A ogni numero pronunciato, entrambi i giocatori faranno un passo allontanandosi l'uno dall'altro in linea retta; quando pronunceranno "Avocado!" tireranno gli Avocado facendoli passare **TRA LE GAMBE**. Il primo giocatore a venire colpito da un Avocado perde il Duello.



TRE PASSI, GIRARSI E TIRARE L'AVOCADO TRA LE GAMBE!

COMMETTERE ERRORI

Se non possedete il set corretto di 3 carte per il combattimento che avete dichiarato, perdetevi il combattimento.

Se afferrate per sbaglio un Avocado quando non siete coinvolti in un combattimento, perdetevi il combattimento.

In entrambi i casi, il combattimento termina immediatamente.

TERMINARE UN COMBATTIMENTO

Se perdete un combattimento, prendete **1 Ferita da Avocado** e mettetela nel vostro Mazza Punteggio. Le Ferite da Avocado valgono -1 punto. Viene assegnata solo 1 Ferita da Avocado per combattimento.



Dopo un combattimento, rimettete gli Avocado sul tavolo e prendete le vostre carte. Il giocatore che ha attivato il combattimento pronuncia "3, 2, 1, Avocado!" per far riprendere la partita.

Il vincitore di un combattimento non riceve nulla, ma evita dei punti negativi.

PER INIZIARE

Scegliete semplicemente un giocatore che pronunci "3, 2, 1, Avocado!" per iniziare a giocare.

PER VINCERE

La partita viene giocata in 2 round.

Il primo round termina quando l'ultima Ferita da Avocado viene assegnata. Il giocatore con il maggior numero di punti vince quel round. Il vincitore del round ottiene il **Distintivo Fatti Sotto** e lo mostra orgogliosamente davanti a sé sul tavolo. Successivamente, riportate il tavolo alla sua condizione originaria e giocate un secondo round.



Alla fine del secondo round, se la persona con il Distintivo Fatti Sotto vince ancora, vince la partita. Se qualcun altro vince il secondo round, quel giocatore deve fare un Duello di Gambe con il giocatore con il Distintivo Fatti Sotto per determinare il vincitore della partita.

PAREGGIO

Se 2 giocatori sono in parità alla fine di uno qualsiasi dei round, risolvete il pareggio con un Duello di Gambe.

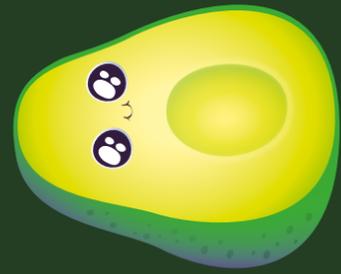
Se 3 o più giocatori sono in parità, mescolate nuovamente l'intero mazzo e un giocatore pesca carte fino a che non appare una Carta Guerra Fredda (in questo modo tutti i giocatori in parità iniziano il combattimento nello stesso momento). Questo fa scoppiare una Guerra Fredda tra i giocatori in parità! Il vincitore della Guerra Fredda vince il round.

TUTTO QUI! ANDATE A GIOCARE!

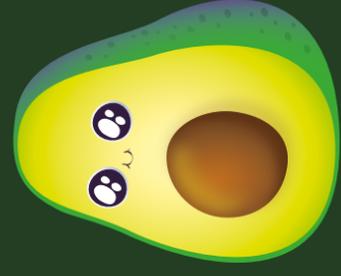


**SE AVETE DELLE
DOMANDE SUI
COMBATTIMENTI,
GIRATE QUESTO FOGLIO.**





THROW THROW AVOCADO STILI DI COMBATTIMENTO



Design del gioco originale di Brian Spence
Design del gioco di Matthew Inman e Elan Lee
Sviluppato da Exploding Kittens

REGOLE DI COMBATTIMENTO

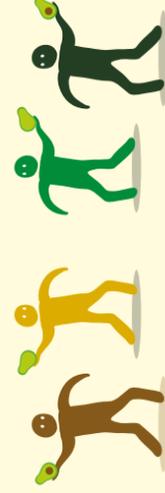
Qualsiasi giocatore che non è coinvolto in un combattimento deve mettere sul tavolo le sue carte e smettere di giocare fino a quando il combattimento non è risolto.



Colpire un giocatore che non si trova in un combattimento conta come un tiro mancato.

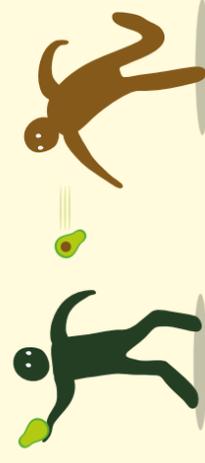
PIÙ COMBATTIMENTI INSIEME

Se 2 o più combattimenti di qualsiasi tipo vengono dichiarati nello stesso momento, tutti i giocatori iniziano immediatamente una Guerra Fredda. Un qualsiasi giocatore può afferrare un Avocado e colpire un qualsiasi altro giocatore. Il vincitore della Guerra Fredda decide chi è il perdente di questo combattimento (ovvero colui che riceverà 1 Ferita da Avocado).



PARITÀ IN COMBATTIMENTO

Se un qualsiasi combattimento finisce in parità perché 2 giocatori vengono colpiti contemporaneamente, i giocatori in parità devono risolvere la parità con un Duello di Gambe.



COLPIRE

Ogni volta che un giocatore combattente tira un Avocado e colpisce un altro giocatore combattente, si considera come un tiro andato a segno.

Se un Avocado prima colpisce un giocatore combattente e poi rimbalza sul pavimento o contro un oggetto, si considera come un tiro andato a segno.

Dopo un qualsiasi tiro andato a segno (o due tiri nel caso di una Doppia Rissa), il combattimento termina immediatamente.

MANCARE

Ogni volta che un giocatore combattente tira un Avocado e non colpisce un altro giocatore combattente, si considera come un tiro mancato.

Colpire un giocatore non combattente si considera come un tiro mancato.

Se un Avocado colpisce un oggetto (pavimento, tavolo, sedia, un altro giocatore ecc.) prima di colpire un altro giocatore combattente, si considera come un tiro mancato.

Dopo un qualsiasi tiro mancato, un qualsiasi giocatore combattente può raccogliere velocemente l'Avocado e tirarlo di nuovo.

ACCHIAPPARE

Se un giocatore combattente acchiappa al volo un Avocado che è stato tirato contro di lui, conta come se avesse colpito il giocatore che ha tirato quell'Avocado.

Un giocatore combattente può afferrare al volo un Avocado anche se tiene in mano un altro Avocado.

Se nel cercare di acchiappare al volo un Avocado un giocatore combattente se lo fa sfuggire di mano ma riesce a riprenderlo prima che tocchi altri oggetti (pavimento, tavolo, sedia, muro ecc.), l'Avocado si considera come acchiappato al volo.

ALTRE REGOLE DI COMBATTIMENTO

POTETE

Correre, schivare, accucciarsi o usare oggetti o altri giocatori come scudo.

Usare un Avocado come scudo per deviare un Avocado tirato verso di voi.

Correre, nascondervi o prendere tempo prima di tirare in un Duello di Gambe.



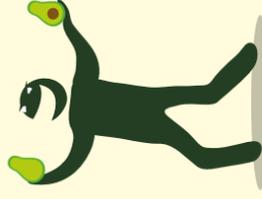
NON POTETE

Tenere in mano più di 1 Avocado alla volta (a meno che non ne acchiappiate al volo uno mentre ne state tenendo già uno in mano).

Impedire a un altro giocatore di raccogliere un Avocado.

Colpire un Avocado dal tavolo in direzione di un giocatore. Dovete afferrare e tirare l'Avocado.

Barare. Se sembra che qualcuno stia barando, probabilmente sta barando. Se barate, perdetevi il combattimento.



VARIANTE PER DUE GIOCATORI

In una partita a 2 giocatori, tutti i combattimenti sono tra i 2 giocatori a prescindere dal tipo di combattimento. Tuttavia, ogni volta che un giocatore gioca un tris di Carte Avocado egli deve passare l'Avocado da una mano all'altra dietro alla propria schiena (questo aggiunge un lieve ritardo per rendere il combattimento più equo/divertente per il giocatore che non ha attivato il combattimento).

I Duelli di Gambe in una partita a 2 giocatori funzionano esattamente come di norma (non dovete passare l'Avocado dietro la vostra schiena), ma entrambi i giocatori devono esclamare contemporaneamente "3, 2, 1, Avocado!" mentre fanno i passi, si girano e tirano l'Avocado tra le gambe.

In aggiunta, potete pescare sia dai Mazzi Comuni che dal vostro Mazzo di Pesca Personale in qualsiasi momento (non dovete attendere che il vostro Mazzo di Pesca Personale sia vuoto).

VARIANTI DI GIOCO

VARIANTE STANZA PICCOLA

Se la vostra area di gioco non ha abbastanza spazio per dei combattimenti o non ci sono posti per ripararsi, aggiungete la regola seguente: prima di tirare, ogni giocatore deve passare l'Avocado da una mano all'altra dietro alla propria schiena (questo dà a tutti un po' più tempo per prepararsi per il combattimento o per trovare riparo). I Duelli di Gambe in una stanza piccola funzionano esattamente come di norma (non dovete passarvi l'Avocado dietro la schiena).

2 MAZZI

Se possedete 2 copie di Throw Throw Avocado e siete più di 6 giocatori, potete combinare assieme le due scatole per arrivare fino a 12 giocatori.
Mescolate insieme i 2 mazzi, usate tutte le 12 Ferite da Avocado, i 4 Avocado, ma solo 1 Distintivo Fatti Sotto.