

NON SAPETE COME SABOTARE?

Eccovi alcuni suggerimenti per aiutarvi a frustrare i vostri compagni Wombat:

- Togliete dalle Torri i Mattoncini correttamente collocati.
- Mettete i Mattoncini sbagliati sulle Torri.
- Porgete i Mattoncini sbagliati ai giocatori quando chiedono aiuto.
- Chiedete Mattoncini che in realtà non vi servono.
- Nascondete i Mattoncini nella vostra mano in modo che i giocatori non possano trovarli quando ne hanno bisogno.
- Muovete il Ring per disorientare gli altri Wombat.
- Fate finta di avere un ruolo speciale che ovviamente non avete.
- Parlate a voce molto alta in modo che nessuno possa capire cosa sta succedendo.



Se siete nella Squadra Buona, cercate di **non** fare queste cose e siate molto sospettosi nei confronti di chi le fa!



RUOLI WOMBAT

SQUADRA BUONA

WOMBAT BASE (5)

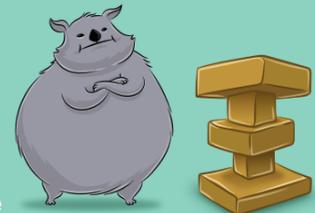
Il Wombat Base non ha alcuna regola extra per raccogliere o collocare Mattoncini.



WOMBAT CONVINTO (1)

Il Wombat Convinto non può rimuovere Mattoncini dalle Torri.

Una volta che un Mattoncino viene collocato su una Torre (anche se lo state ancora tenendo con la mano), deve rimanere sulla Torre finché qualcun altro non lo rimuove. Potete (e dovrete!) chiedere agli altri Wombat di aiutarvi quando avete bisogno di rimuovere un Mattoncino da una Torre. Potete, tuttavia, collocare Mattoncini ovunque: sulle Torri, nel Ring oppure nella mano di un altro Wombat.



WOMBAT BISOGNOSO (1)

Il Wombat Bisognoso non può raccogliere Mattoncini sparsi nel Ring: può prenderli solo da altri Wombat o dalle Torri. Potete collocare i Mattoncini nel Ring, sulle Torri o darli ad altri Wombat.



WOMBAT GENEROSO (1)

Il Wombat Generoso non può collocare Mattoncini sulle Torri, quindi deve concentrarsi sul trovare i Mattoncini e darli direttamente agli altri Wombat. Potete raccogliere i Mattoncini ovunque: dal Ring, dalle Torri o da altri Wombat.



SQUADRA BUONA SQUADRA CATTIVA

WOMBAT CONFUSO (1)

Il Wombat Confuso inizia la partita nella Squadra Buona, ma passa permanentemente alla Squadra Cattiva nel momento in cui la Squadra Buona raggiunge un punteggio totale di esattamente 2 punti. Vincete con la squadra nella quale vi trovate alla fine della partita.



Il Wombat Confuso non ha alcuna regola extra per raccogliere o collocare Mattoncini.

SQUADRA CATTIVA

WOMBAT MALVAGIO (1)

Il Wombat Malvagio non ha alcuna regola extra per raccogliere o collocare Mattoncini. Il vostro obiettivo è impedire alla Squadra Buona di completare le Torri prima che scada il tempo, sabotando i loro sforzi.



GIOCO AVANZATO

Ora che avete giocato la vostra prima partita, se siete in gruppi di 4 o più giocatori potete usare gli altri ruoli con cui non avete ancora giocato!

- 1 Create un mazzo di 5 carte Squadra Buona formato da 2 carte Wombat Base, 1 carta Wombat Convinto, 1 carta Wombat Bisognoso e 1 carta Wombat Generoso. Poi, mescolate il mazzo.
- 2 Usate questa tabella per assemblare le carte Wombat per la vostra partita in base al numero di giocatori, poi mescolate le carte Wombat e distribuitene 1 a ogni giocatore.

Queste vengono scelte segretamente e casualmente dal mazzo di 5 carte che avete creato nel passo 1. Mettete da parte le eventuali carte rimanenti.



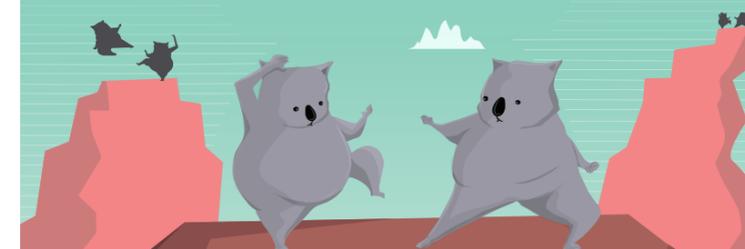
GIOCATORI	WOMBAT MALVAGI	WOMBAT CONFUSI	CARTE SQUADRA BUONA
4	1	0	3
5	1	1	3
6	1	1	4

Ricordate, potete dire qualsiasi cosa vogliate sul vostro ruolo durante la partita, anche se è una bugia!

ALTRE MODALITÀ DI GIOCO

Vi interessa confondere ancora di più le cose? Visitate www.handtohandwombat.com/how per trovare idee per nuovi e spietati modi di giocare con i vostri compagni Wombat.

HAND-TO-HAND WOMBAT



REGOLAMENTO

Un gioco ideato da: Cory O'Brien

Sviluppato da: Exploding Kittens

EHI!

NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare. Andate online e guardate il nostro video dimostrativo:

www.handtohandwombat.com/how

CONTIENE:

GIOCATORI: 3-6

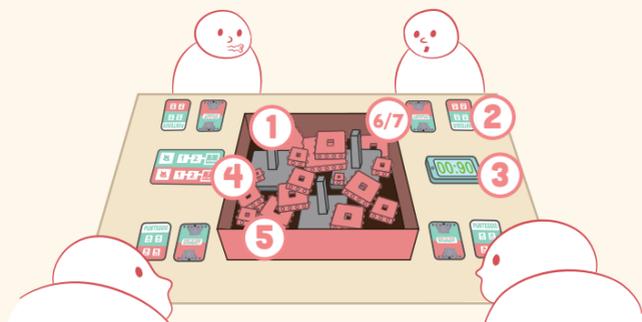
ETÀ: 7+

- 3 Torri Wombat (3 Supporti e 18 Mattoncini Impilabili)
- 1 Ring (il coperchio della scatola)
- 10 Carte Wombat
- 6 Carte Riassunto
- 1 Tessera Punteggio
- 2 Segnalini Punto

PANORAMICA

È un combattimento all'ultimo sangue! Dovete essere la prima squadra Wombat a ottenere 3 punti costruendo o distruggendo 3 Torri Wombat nel corso di una serie di round. Fate attenzione però a non essere eliminati prima della fine della partita!

PREPARAZIONE



1 Assemblate i 3 Supporti. Assicuratevi che siano ben fissati: non devono smontarsi durante la partita.



2 Distribuite una carta Riassunto a ogni giocatore.



3 Preparate un timer di 90 secondi sul cellulare o su un altro dispositivo. Assicuratevi che abbia una suoneria rumorosa o una vibrazione per indicare quando il tempo è scaduto, perché i vostri occhi saranno chiusi quando il timer finirà.



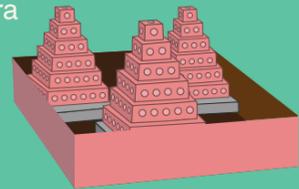
4 Collocate il Ring (il coperchio della scatola) a portata di mano di tutti i giocatori, poi mettete la tessera Punteggio accanto al Ring e collocate ogni segnalino Punto sulla sua casella di partenza sulla tessera Punteggio.

5 Collocate i Supporti in posizione verticale dentro al Ring. Sparpagliate casualmente tutti i Mattoncini dentro al Ring.

5^{1/2} ALLENATEVI A COSTRUIRE:

Prima di giocare la vostra prima partita, allenatevi a costruire. Copritevi gli occhi con una mano. Con l'altra mano, raggiungete il Ring e, collaborando, provate a costruire tutte le 3 Torri in modo che somiglino all'immagine sottostante: 6 Mattoncini per ogni Torre, collocati a partire dal più grande in basso fino al più piccolo in cima. Potete aiutarvi con le piccole sfere sui Mattoncini per capire in che posizione vanno collocati. Assicuratevi di comunicare tra di voi mentre state facendo ciò.

È più difficile di quanto pensiate. Quando avete finito, continuate a leggere.



6 Prendete un numero di carte Wombat corrispondente al numero di giocatori, inserendo 1 carta Wombat Malvagio (Squadra Cattiva) e il resto di carte Wombat Base (Squadra Buona). Mettete da parte qualsiasi carta Wombat extra. Non vi serviranno.

Per esempio:

Se state giocando in **4 giocatori**, usate **1 carta Wombat Malvagio** e **3 carte Wombat Base**.

Se state giocando in **5 giocatori**, usate **1 carta Wombat Malvagio** e **4 carte Wombat Base**, e così via.

A COSA SERVONO TUTTE LE ALTRE CARTE WOMBAT?

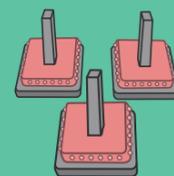
Dopo la vostra prima partita, leggete la sezione "Gioco Avanzato" sull'altro lato di questo regolamento per scoprire come includere le altre carte Wombat nelle vostre partite.



7 Mescolate le carte Wombat del passo 6, poi distribuitene 1 a faccia in giù a ogni giocatore. Potete guardare e fare affermazioni riguardo alla vostra carta Wombat ogni volta che volete, ma dovete tenerla a faccia in giù davanti a voi fino alla fine della partita, in modo che nessun'altro possa vederla.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO: COSTRUIRE

È LA VOSTRA PRIMA PARTITA? MODALITÀ FACILE!



Per rendere la costruzione un po' più facile, collocate i Mattoncini più grandi su ognuno dei 3 Supporti prima di iniziare. Continuate a giocare con questo vantaggio finché la Squadra Buona non vince la sua prima partita.

Sparpagliate casualmente i Mattoncini dentro al Ring e impostate un timer di 90 secondi. Chiudete gli occhi e copriteli con una mano, poi fate partire il timer.

Quando il timer parte, ogni giocatore usa una sola mano per giocare. La Squadra Buona costruisce le Torri collocando i Mattoncini nell'ordine corretto su ognuno dei 3 Supporti, dal più grande in basso al più piccolo in cima. La Squadra Cattiva sabotava segretamente le Torri della Squadra Buona. (*Girate questa pagina per i suggerimenti su come sabotare.*)



NON POTETE:

- X Aprire gli occhi.
- X Usare più di una mano.
- X Collocare Mattoncini o Supporti al di fuori del Ring.
- X Rimuovere intenzionalmente la base dai Supporti.

POTETE:

- ✓ Comunicare!
- ✓ Mettere la vostra mano in cima a una Torre per proteggerla.
- ✓ Tenere in mano i Mattoncini.
- ✓ Togliere i Mattoncini dai Supporti.

TEMPO SCADUTO

Quando il timer finisce, tutti i giocatori smettono immediatamente di fare quello che stanno facendo, aprono gli occhi e iniziano a Calcolare il Punteggio.



CALCOLARE IL PUNTEGGIO



Se 3 Torri sono **complete**, la Squadra Buona ottiene 2 punti.



Se 2 Torri sono **complete**, la Squadra Buona ottiene 1 punto.



Se 2 Torri sono **incomplete**, la Squadra Cattiva ottiene 1 punto.



Se 3 Torri sono **incomplete**, la Squadra Cattiva ottiene 2 punti.

TORRI COMPLETE

Una Torre è completa se tutti i 6 Mattoncini di diverse dimensioni si trovano sul Supporto nell'ordine corretto, dal più grande in basso al più piccolo in cima.



Solo una squadra ottiene punti alla fine di ogni round.

Usate i segnalini Punto sulla tessera Punteggio per tenere traccia del punteggio totale della partita.

VINCERE LA PARTITA

Se una delle due squadre raggiunge **un totale di 3 punti**, vince! Quando una squadra vince, la partita termina e potete rivelare i vostri ruoli.



Dopo il calcolo del punteggio, se nessuna squadra ha ancora vinto, proseguite con la fase Votare.

VOTARE

Dopo il calcolo del punteggio, tutti i giocatori fanno un conto alla rovescia partendo da 3 e indicano il giocatore che sospettano faccia parte della Squadra Cattiva. Se non sospettate di nessuno, indicate verso l'alto.



La vostra scelta non è ancora definitiva, questo voto è solo per darvi qualcosa di cui discutere. Parlate dei vostri sospetti prima del Voto Finale.

Quando tutti i giocatori hanno discusso e sono pronti a emettere il Voto Finale, fanno di nuovo un conto alla rovescia partendo da 3 e indicano il giocatore che vogliono eliminare dalla partita. Per non votare nessuno, indicate verso l'alto.

DOPO IL VOTO FINALE:

➔ Se più della metà dei giocatori ancora in gioco vota per una persona, quel giocatore è eliminato dalla partita e non può più partecipare nelle fasi Costruire e Votare. Può comunque parlare, ma non deve disturbare la partita.

NON rivelate il vostro ruolo ai giocatori rimasti!

➔ Se nessun giocatore ottiene la maggioranza dei voti (o in caso di parità), nessuno viene eliminato dalla partita.

Ripristinate i Supporti e i Mattoncini, impostate un timer di 90 secondi e iniziate un'altra fase Costruire.

SE LA SQUADRA CATTIVA È STATA ELIMINATA, LA PARTITA NON È FINITA!

Solo perché la Squadra Cattiva è stata eliminata, non significa che non possa vincere. Continuate a giocare normalmente le fasi Costruire, Calcolare il Punteggio e Votare. La Squadra Buona non sa che è l'unica rimasta e potrebbe cedere abbastanza da far ottenere punti alla Squadra Cattiva e farla vincere!

SMETTETELA DI LEGGERE! INIZIATE A GIOCARE!

SE AVETE QUALCHE DUBBIO SU UNA CARTA SPECIFICA, GIRATE QUESTO FOGLIO.