

HAPPY SALMON REGOLAMENTO

GIOCATORI: 3-8
CONTIENE: 96 CARTE



Un gioco ideato da:
Ken Gruhl e Quentin Weir
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.HAPPYSALMONGAME.COM/HOW

CHE COS'È?

Happy Salmon è un gioco fisico, veloce e RUMOROSO. Quindi fate un po' di spazio, liberatevi delle sedie e, se il vostro battito supera i 120 bpm, probabilmente state giocando nel modo giusto.

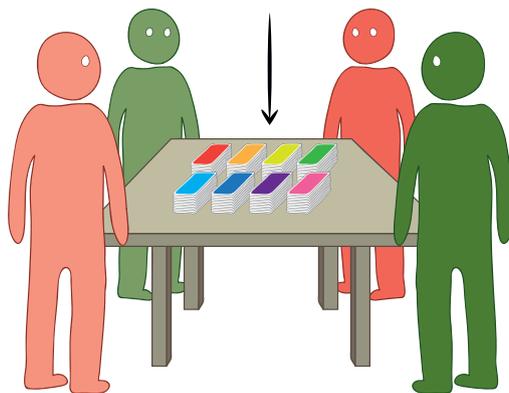


OBIETTIVO

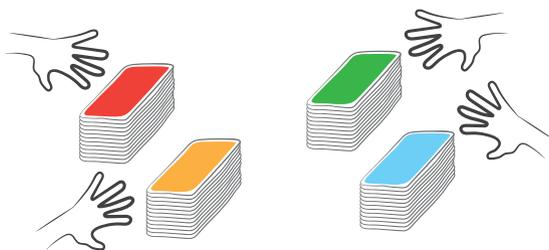
Essere il primo giocatore a scartare tutte le proprie carte.

PREPARAZIONE

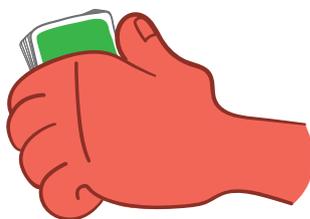
Mettetevi intorno a un tavolo (vi consigliamo di stare in piedi invece che seduti e di scegliere un tavolo abbastanza piccolo da permettere a tutti di darsi il cinque a vicenda). Separate le carte per colore, in modo da avere 8 mazzi di carte.



Ogni giocatore sceglie un colore, quindi prende tutte le carte di quel colore, in modo da avere un mazzo personale composto da 12 carte.



Mescolate il vostro mazzo personale e tenete le carte a faccia in giù nella vostra mano.



Rimettete i mazzi inutilizzati nella scatola. Non vi serviranno.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

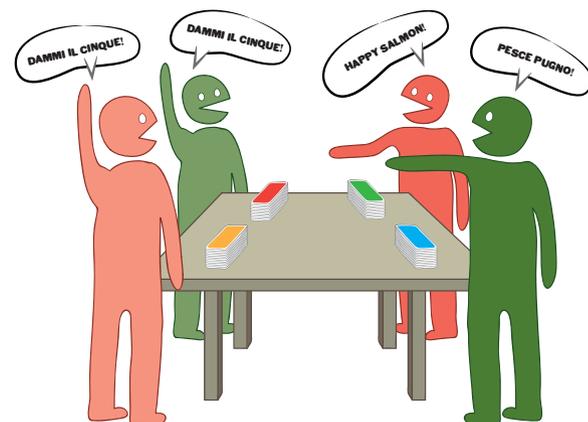
Quando la partita inizia, ogni giocatore gira a faccia in su il proprio mazzo personale, in modo che solo una carta sia visibile. Il vostro obiettivo è quello di scartare la vostra carta visibile il più velocemente possibile. Per farlo, dovete trovare un altro giocatore con una carta visibile che coincida con la vostra, poi effettuate entrambi quell'azione insieme (parleremo delle azioni più avanti).



Per trovare un giocatore con la vostra stessa carta, gridate la frase presente sulla vostra carta agli altri giocatori e ascoltate se c'è qualcuno che sta gridando la stessa frase. Quando trovate un giocatore che ha la vostra stessa carta, effettuate insieme l'azione, scartate entrambi la vostra carta sul tavolo, sul pavimento o in qualsiasi altro posto per toglierla rapidamente di mezzo e procedete a trovare un compagno per la vostra prossima carta.



Non ci sono turni! Tutti i giocatori gridano e cercano giocatori con la loro stessa carta contemporaneamente.



Il primo giocatore a scartare tutte le 12 carte nella sua mano vince la partita!



AZIONI

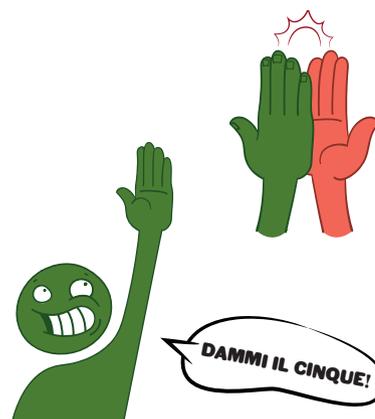
Ogni giocatore ha un mazzo personale identico di 12 carte. In quel mazzo, ci sono 3 carte per ogni azione:

DAMMI IL CINQUE



Batti il palmo della mano contro il palmo del tuo compagno.

Come attirare l'attenzione:
Tieni la tua mano in alto sopra la testa mentre gridi "Dammi il Cinque!".



PESCE PUGNO

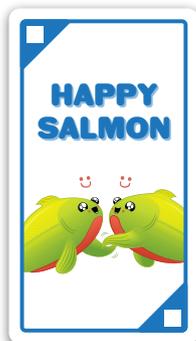


Fai il pugno e poi batti le nocche contro quelle del tuo compagno.

Come attirare l'attenzione:
Alza il pugno mentre gridi "Pesce Pugno!".

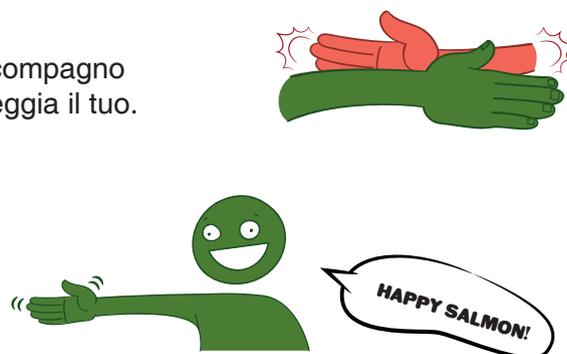


HAPPY SALMON



Schiaffeggia l'avambraccio del tuo compagno almeno due volte mentre lui schiaffeggia il tuo.

Come attirare l'attenzione:
Fai ondeggiare la tua mano mentre gridi "Happy Salmon!".



SCAMBIA POSTO



Scambiate di posto con il tuo compagno intorno al tavolo. (Prendi con te il tuo mazzo personale di carte.)

Come attirare l'attenzione:
Fai girare in aria un dito mentre gridi "Scambia Posto!".



NON RIUSCITE A TROVARE UN COMPAGNO?

Se state avendo difficoltà a trovare un giocatore con la vostra stessa carta, potete mettere quella carta in fondo al vostro mazzo, rivelando una nuova carta. Dovrete comunque trovare una corrispondenza per quella carta, ma per il momento potete passare alla carta successiva, sperando di trovare un compagno.



COME SI VINCE

Dovete essere il primo giocatore a scartare tutte le sue carte!

VARIANTE PER TRE GIOCATORI

Durante la preparazione, ogni giocatore rimuove tutte le carte Pesce Pugno dal proprio mazzo personale, rimettendole nella scatola. Non vi serviranno.



Poi, prendete uno dei mazzi inutilizzati e date a ogni giocatore 1 carta Dammi il Cinque, 1 carta Scambia Posto e 1 carta Happy Salmon, in modo che ognuno abbia 4 carte Dammi il Cinque, 4 carte Scambia Posto e 4 carte Happy Salmon. Le vostre carte non saranno tutte dello stesso colore, ma va bene così.



Ora giocate la partita come di norma.

VARIANTE SILENZIOSA

Per bar affollati, biblioteche e altri luoghi pubblici da cui i nostri playtester sono stati sbattuti fuori.



Di norma, gridare la vostra azione agli altri giocatori è il modo migliore per trovare rapidamente i compagni e vincere, ma in questa variante dovete rimanere completamente in silenzio mentre giocate e inventarvi altri modi per trovare i compagni.