

TIC TAC K.O.TM

DRAGHI -VS- UNICORNI

INTRODUZIONE

Dimenticate tutto quello che pensavate di sapere sul tris! Okay, ora ricordatene un po'. Tic Tac K.O. è un gioco da 2 a 4 giocatori in cui i giocatori competono per il controllo di una Griglia giocando carte Personaggio e completando Obiettivi. La prima squadra a completare 3 Obiettivi vince la partita!

CONTENUTO



Mazzo Drago
(40 carte)



Mazzo Unicorno
(40 carte)



Mazzo Obiettivo
(12 carte)



1 Griglia

COME INIZIARE

Dividete i giocatori in due squadre uguali. Se siete in 3 giocatori, troverete una variante alla fine di questo regolamento.

Poi, ogni squadra seleziona un mazzo Personaggio. La squadra con il giocatore più giovane sceglie il suo mazzo per prima.

I compagni di squadra dovrebbero sedersi l'uno accanto all'altro, e l'altra squadra dovrebbe sedersi di fronte a loro. Dispiegate la Griglia e collocatela al centro del tavolo. Per una partita standard, usate la Griglia 3 per 3 con le caselle contrassegnate da 1 a 9. Per una partita avanzata, espandete la Griglia a 4 per 4 usando anche le caselle contrassegnate da A a G.

Ogni squadra mescola il proprio mazzo e lo colloca a faccia in giù davanti a sé. Ogni giocatore pesca 5 carte dal mazzo della propria squadra. Lasciate un po' di spazio accanto al vostro mazzo per la pila degli scarti.

Poi, mescolate il mazzo Obiettivo e collocatelo accanto alla Griglia, a portata di mano di entrambe le squadre.

Ogni squadra deve prendere 1 carta Obiettivo in segreto e collocarla davanti a sé; voi e i vostri compagni di squadra potete guardare la vostra carta Obiettivo, ma assicuratevi che la squadra avversaria non la veda. In una partita standard, guardate solo le caselle numerate sulla vostra carta Obiettivo corrispondenti alla Griglia 3 per 3; queste rappresentano le caselle che dovrete conquistare sulla Griglia per completare un Obiettivo. Se volete giocare una partita avanzata, per completare un Obiettivo dovrete conquistare sia le caselle con le lettere che quelle con i numeri contrassegnate sulla vostra carta Obiettivo.

La squadra che sceglie il proprio mazzo per seconda inizia la partita, e il giocatore di quella squadra che ha portato fuori per ultimo la spazzatura inizia per primo. L'avversario seduto di fronte a quel giocatore va per secondo. Continuate ad alternare le squadre finché tutti i giocatori hanno giocato, poi ripetete questo ordine per il resto della partita.

Ora siete pronti per giocare a Tic Tac K.O.!

Preparazione del tavolo:



GIOCATORE 2



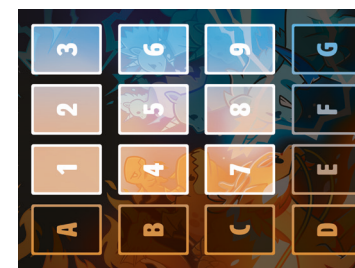
Carta Obiettivo della squadra



GIOCATORE 4



Mazzo Unicorno



Griglia



Mazzo Obiettivo



GIOCATORE 1



Mazzo Drago



GIOCATORE 3



Carta Obiettivo della squadra

COME SI GIOCA

Il vostro turno consiste in 2 fasi:

- Fase di Pesca: Pescate 1 carta dalla cima del mazzo della vostra squadra e aggiungetela alla vostra mano.
- Fase di Azione: Giocate 1 carta Personaggio o 1 carta Magia dalla vostra mano. Se non potete o non volete giocare una carta, potete invece pescare una seconda carta dal mazzo.

Alla fine di ogni turno, ogni squadra può rivelare una carta Obiettivo se ha completato con successo il suo Obiettivo sulla Griglia. Quella squadra conserva la carta Obiettivo a faccia in su davanti a sé, per tenere traccia degli Obiettivi completati. Quando completate un Obiettivo conquistando le caselle richieste sulla Griglia, liberate quelle caselle prendendo le relative carte Personaggio dalla Griglia e collocandole nella pila degli scarti della vostra squadra. Dopo che la vostra squadra ha completato un Obiettivo, prendete 1 nuova carta Obiettivo (e non lasciate che la squadra avversaria la veda!).

L'ordine di turno segue le frecce, poi si ripete.



GIOCATORE 2



GIOCATORE 4



GIOCATORE 1



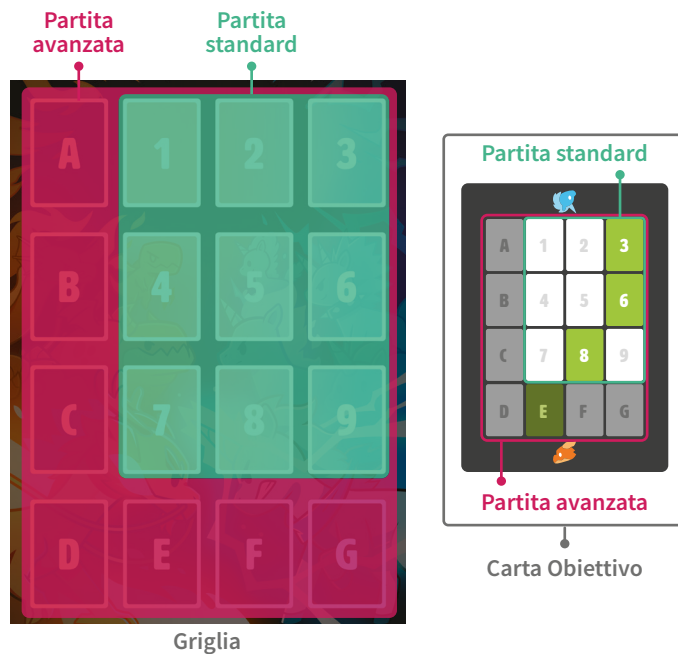
GIOCATORE 3

GRIGLIA

La Griglia è l'area in cui giocherete carte per completare Obiettivi.

Le caselle numerate da 1 a 9 vengono utilizzate per le partite standard.

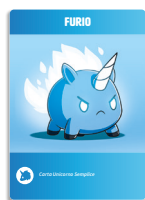
Le caselle contrassegnate con le lettere da A a G vengono utilizzate per le partite avanzate e possono essere ignorate nelle partite standard. Ogni carta Obiettivo include un Obiettivo per la partita standard (solo caselle numerate) e un Obiettivo per la partita avanzata (sia caselle numerate che caselle con le lettere).



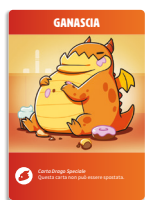
TIPI DI CARTE

Tic Tac K.O. include 4 tipi di carte:

Le **CARTE PERSONAGGIO** vengono usate per conquistare caselle sulla Griglia. Queste carte contano ai fini del vostro Obiettivo. Ci sono 2 tipi di carte Personaggio:



Le **carte Personaggio Semplice** vengono usate per conquistare caselle sulla Griglia, ma non hanno effetti speciali. Il mazzo Drago include le carte Drago Semplice, il mazzo Unicorno include le carte Unicorno Semplice.



Le **carte Personaggio Speciale** vengono usate per conquistare caselle sulla Griglia, e hanno anche effetti speciali. Alcuni effetti sono continuativi, questo significa che i loro effetti rimangono attivi finché i Personaggi si trovano sulla Griglia. Altri effetti vengono invece usati una sola volta, non appena la carta Personaggio Speciale entra nella Griglia. Il mazzo Drago include le carte Drago Speciale, il mazzo Unicorno include le carte Unicorno Speciale.

Le **CARTE MAGIA** hanno effetti che valgono soltanto 1 volta. Le carte Magia vi permettono di **DISTRUGGERE**, **SCAMBIARE** o **SPOSTARE** le carte nella Griglia per darvi un vantaggio o aiutarvi a completare un Obiettivo. Dopo aver giocato una carta Magia, collocatela immediatamente nella pila degli scarti della vostra squadra.



Le **CARTE ISTANTANEE** interrompono le azioni di un altro giocatore. Possono essere giocate immediatamente quando vengono soddisfatte le loro condizioni, anche nel turno di un altro giocatore. Si può giocare un qualsiasi numero di carte Istantanee durante un singolo turno.



Le **CARTE OBIETTIVO** evidenziano quali caselle sulla Griglia devono essere conquistate dalla vostra squadra per completare un Obiettivo.



VINCERE LA PARTITA

La prima squadra a completare 3 Obiettivi vince la partita! Fate attenzione però: se il vostro mazzo si esaurisce, la vostra squadra perde la partita immediatamente.

TERMINI IMPORTANTI

Adiacente: Solo le caselle della Griglia che si trovano l'una accanto all'altra in qualsiasi direzione (in alto, in basso, a sinistra o a destra) contano come adiacenti. Le caselle che si toccano diagonalmente non sono considerate adiacenti.

PESCARRE: Il giocatore prende 1 carta dalla cima del mazzo della sua squadra e la aggiunge alla propria mano.

SCARTARE: Il giocatore prende 1 carta dalla propria mano e la colloca nella pila degli scarti della sua squadra.

DISTRUGGERE: Il giocatore prende 1 carta appartenente alla squadra avversaria dalla Griglia e la colloca nella pila degli scarti di quella squadra.

SPOSTARE: Il giocatore muove 1 carta su una casella libera della Griglia.

SCAMBIARE: Il giocatore scambia la posizione di 2 carte nella Griglia.

SACRIFICARE: Il giocatore prende 1 carta appartenente alla propria squadra dalla Griglia e la colloca nella pila degli scarti della sua squadra.

STALLO

Se non ci sono caselle vuote nella Griglia all'inizio del vostro turno e non potete o non volete giocare una carta, la partita è in Stallo. Ogni giocatore ha a disposizione 1 turno per cercare di risolvere lo Stallo giocando carte. Se lo Stallo non è stato risolto dopo che tutti i giocatori hanno svolto 1 turno, ogni squadra deve **SACRIFICARE** tutte le proprie carte Personaggio Speciale.

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Se state giocando una partita a 2 giocatori, applicate le seguenti modifiche allo svolgimento del gioco:

- Ogni giocatore inizia prendendo un mazzo della squadra.
- All'inizio della partita, ogni giocatore pesca 6 carte invece di 5.
- Durante la vostra fase di Azione, potete giocare 1 carta Personaggio oppure **fino a un massimo di 2 carte Magia**. Se non potete o non volete giocare una carta, potete invece pescare una seconda carta.

REGOLE PER 3 GIOCATORI

Se state giocando una partita a 3 giocatori, applicate le seguenti modifiche allo svolgimento del gioco:

- Una squadra è composta da 2 giocatori mentre l'altra è composta da 1 giocatore.
- Il giocatore che gioca da solo svolgerà un turno tra ognuno dei turni degli altri due giocatori.
- All'inizio della partita, il giocatore che gioca da solo pesca 7 carte invece di 5. Gli altri due giocatori pescano comunque solo 5 carte.



Visitate il sito unstablegames.com per il video che vi spiega come giocare, per ulteriori chiarimenti sulle regole e molto altro!

Edizione Italiana
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi
Adattamento Grafico: Ilaria Borza
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini