

SQUID GAME

REGOLAMENTO

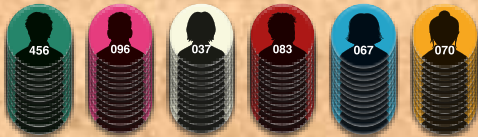
Da 3 a 6 giocatori, dai 16 anni in su



CONTENUTO



2 tabelloni per 4 battaglie: **UN, DUE, TRE, STELLA!** - **CARAMELLO** e **TIRO ALLA FUNE** - **IL GIOCO DEL CALAMARO**



72 segnalini Squadra divisi in 6 squadre



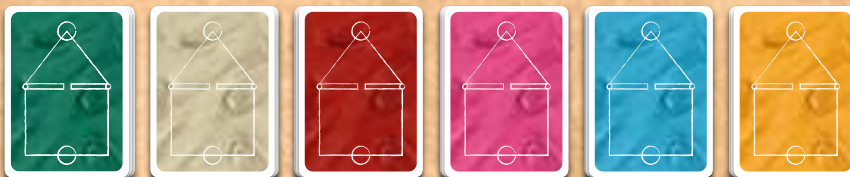
7 carte Bambola per **UN, DUE, TRE, STELLA!**



11 carte Caramello per **CARAMELLO**



36 carte Giocatore per **UN, DUE, TRE, STELLA!**, **TIRO ALLA FUNE** e **IL PONTE DI VETRO**



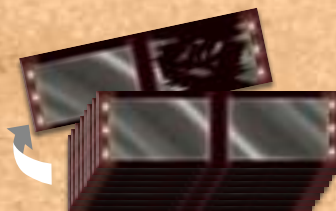
24 carte Calamaro per **IL GIOCO DEL CALAMARO**



4 sezioni segnalini Biglia che formano 2 Biglie per **BIGLIE**



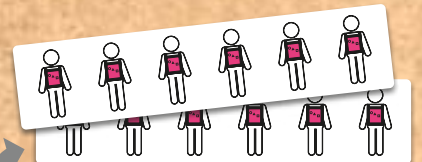
1 segnalino Velocità per **IL GIOCO DEL CALAMARO**



8 tessere Ponte di Vetro per **IL PONTE DI VETRO**



1 Timer e 2 indicatori Timer



4 strisce Manichini e Muro per **IL PONTE DI VETRO** e **BIGLIE**

OBIETTIVO

Conducete la vostra squadra attraverso sei giochi letali. I membri della vostra squadra che sopravvivono passano al gioco successivo. Per vincere, cercate di superare tutti i sei giochi con almeno un membro della vostra squadra ancora in gioco.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende le **carte Giocatore (6)** e i **segnalini Squadra (12)** corrispondenti. **Iniziate la partita con 7 segnalini Squadra.** Mettete da parte gli altri 5 segnalini finché non ne avrete bisogno.



SOPRAVVIVENZA ED ELIMINAZIONE

Ogni gioco ha regole diverse che determinano quali segnalini sopravvivono e quali vengono eliminati. I segnalini che **sopravvivono** passano al **gioco successivo**. I segnalini che vengono **eliminati** sono fuori dal gioco e **vengono riposti nel porcellino salvadanaio** (l'inserto dentro la scatola). Non dimenticate di girare i segnalini per rivelare il lato con il denaro.



TIMER

Alcuni giochi utilizzano il Timer. Per impostare il Timer su **15:00**, impilate il segnalino **05:00** e il segnalino a due facce **10:00** e **15:00** sul Timer **00:00**, con **15:00** a faccia in su. Per fare il conto alla rovescia, passate al segnalino successivo. Quando il Timer indica **00:00**, i membri delle squadre che non hanno completato il gioco vengono immediatamente eliminati.



RECLUTAMENTO

Importante: Dopo ogni gioco, reclutate un membro extra per la vostra squadra. Aggiungete alla vostra squadra 1 dei vostri segnalini Squadra che avete messo da parte. Anche se tutta la vostra squadra è stata eliminata in un gioco, avrete almeno 1 segnalino nel gioco successivo.

I GIOCHI

Giocate i giochi nell'ordine seguente:

- 1- UN, DUE, TRE, STELLA!**
- 2- CAMELLO**
- 3- TIRO ALLA FUNE**
- 4- BIGLIE**
- 5- IL PONTE DI VETRO**
- 6- IL GIOCO DEL CALAMARO**

SVOLGERE I TURNI

Per i giochi che richiedono ai giocatori di svolgere dei turni, il **giocatore con il maggior numero di segnalini gioca per primo**. La partita poi prosegue in senso orario. In caso di parità, il giocatore che ha il segnalino Squadra con il numero più alto gioca per primo. *Esempio: La squadra A ha i segnalini 366 e 205. La squadra B ha i segnalini 403 e 111. La squadra B gioca per prima.*

I VIP

Nessuno sa molto riguardo ai VIP, oltre al fatto che sono individui molto facoltosi che scommettono sul risultato dei giochi. Fate attenzione. Meglio evitare di farli annoiare.

VINCERE LA PARTITA

Solo la squadra più forte può vincere. Se il vincitore del Gioco del Calamaro finale è un **membro della vostra squadra**, avete **vinto** la partita.



"I preparativi per il primo gioco sono terminati. Possiamo cominciare."



UN, DUE, TRE, STELLA!

“Potete avanzare liberamente nel campo mentre sentite ‘Un, due, tre, stella!’
Chi si muoverà dopo la fine della frase, sarà eliminato.”

Obiettivo: Fare attraversare il campo alla vostra squadra senza essere visti dalla Bambola gigante.

Componenti necessari: Tabellone Un, Due, Tre, Stella! – Carte Bambola (7) – Timer impostato su **10:00** – Carte Giocatore (6 per giocatore)



Regole: Un, Due, Tre, Stella! viene giocato nel corso di diversi round. **A ogni round:**

Collocate 1 dei vostri segnalini dietro la linea di partenza (se non ne avete già 1 li).

Giocate 1 delle vostre 6 carte a faccia in giù.

Rivelate le carte dopo che tutti ne hanno giocata 1.

Sguardi della Bambola: Girate la carta Bambola per verificare se ce l'avete fatta.

● **Eliminare:** Se lo sguardo della Bambola è **rosso** e mostra il vostro numero, non vi siete fermati in tempo. Non vi muovete in questo round. Invece, **eliminate** il vostro segnalino che si trova **più vicino alla Bambola**. Se il vostro unico segnalino si trova dietro alla linea di partenza, eliminate questo segnalino.

● **Muovere:** Se lo sguardo della Bambola è rosso ma **non mostra il vostro numero** oppure se lo sguardo è **verde**, ce l'avete fatta. Muovete tutti i vostri segnalini sul tabellone di quel numero di corsie verso la Bambola, incluso il segnalino dietro alla linea di partenza. Qualsiasi segnalino che raggiunge la Bambola sopravvive!

● **Spinta 0:** Se avete giocato una **carta con valore 0**, nessuno dei vostri segnalini si muove. Tuttavia, dopo che tutti gli altri si sono mossi, **spingete 1 segnalino avversario** (a vostra scelta) che si trova nella vostra corsia oppure nella corsia davanti a voi, per eliminarlo. Se più giocatori giocano la carta Spinta 0, il giocatore con il segnalino con il numero più alto sul tabellone spinge per primo, poi il secondo segnalino più alto, e così via.

Nota: Un segnalino dietro la linea di partenza può spingere un altro segnalino che si trova nella prima corsia o dietro la linea di partenza.

Scartate la carta Bambola a faccia in giù da una parte.

Riprendete in mano la vostra carta. Iniziate il prossimo round.

Conto alla rovescia: Dopo che viene giocata l'ultima carta Bambola, il tempo del Timer diminuisce. Mescolate le carte Bambola e continuate a giocare. Quando il Timer raggiunge **00:00**, qualsiasi segnalino ancora sul tabellone viene eliminato.

CONSIGLIO: “Mettiti dietro a qualcuno e sarai salvo”.





CARAMELLO

“Scegliete una delle quattro forme e mettetevi di fronte a essa formando una fila.
La forma che avete scelto è quella che dovrete estrarre. Supererete il turno se riuscirete a estrarre la forma in tempo.”

All'inizio di Caramello, ogni giocatore recluta un nuovo membro della squadra.

Obiettivo: Estrarre le diverse forme senza rompere i biscotti Caramello.

Componenti necessari: Tabellone Caramello – Carte Caramello (11) – Timer impostato su 15:00



Preparazione:

Nel vostro turno, **distribuite tutti i vostri segnalini** tra le quattro forme come desiderate. **Collocate i segnalini nelle sezioni in ombra**. Poi, il **giocatore successivo** in senso orario **colloca tutti i suoi segnalini**. Una volta che tutti i segnalini sono stati collocati, è tempo di estrarre le forme.

Regole: Caramello viene giocato nel corso di diversi round. A ogni round:

Mescolate: Nel vostro turno, il **giocatore alla vostra destra** mescola tutte le carte Caramello per voi.

Punzecchiate: Girate e risolvete **1 carta alla volta** fino a che decidete di fermarvi oppure quando pescate la carta “Crack!”. Dovete pescare almeno 1 carta.

Eccezione: Se non avete segnalini sul tabellone, il vostro turno termina e non pescate più alcuna carta.

● **Avete rivelato la carta “Crack!”:** Eliminate 1 dei vostri segnalini dal tabellone. Il vostro turno termina. Eccezione: Se pescate la carta “Crack!” come vostra prima carta, eliminate invece 1 qualsiasi segnalino avversario.

● **Avete rivelato una forma:** Fate avanzare 1 dei vostri segnalini su quella forma lungo la freccia fino alla sezione successiva.
▶ Se il segnalino avanza dall’ultima sezione della forma: avete completato il biscotto Caramello e il vostro segnalino sopravvive!
▶ Se non avete un segnalino su questa forma: “Calciate l’Accendino” e dovete fare avanzare il segnalino di un altro giocatore in quella forma.

Conto alla rovescia: Una volta che tutti i giocatori hanno svolto un turno, il tempo del Timer diminuisce. Quando il Timer raggiunge 00:00, qualsiasi segnalino ancora sul tabellone viene eliminato.

CONSIGLIO: “Non mettete tutte le uova in un paniere”.





TIRO ALLA FUNE

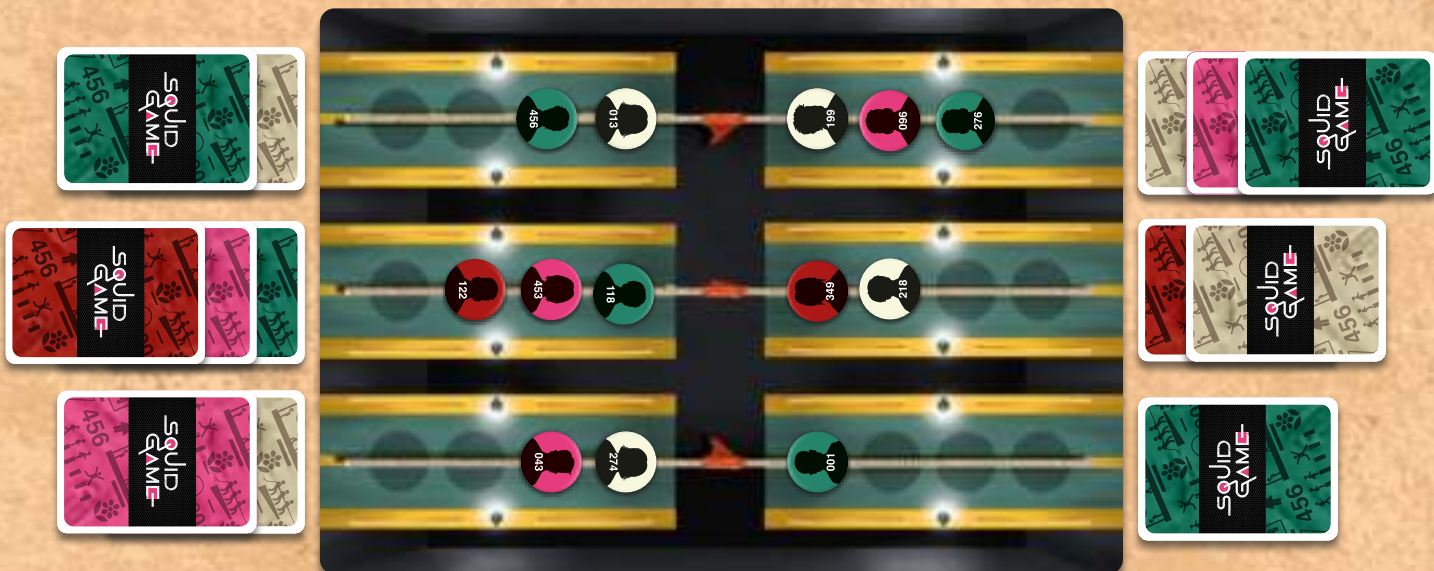
"A tutti i giocatori, dividetevi in sei squadre.

Tirerete la fune per gettare di sotto i vostri avversari e vincere la sfida."

All'inizio di Tiro alla Fune, ogni giocatore recluta un nuovo membro della squadra.

Obiettivo: Gettare nel vuoto la squadra avversaria. I segnalini delle squadre vincitrici sopravvivono.

Componenti necessari: Tabellone Tiro alla Fune – Carte Giocatore (6 per giocatore)



Preparazione:

A turno, collocate 1 segnalino sul tabellone Tiro alla Fune. Ci sono sei squadre tra cui scegliere, che si affronteranno nelle tre diverse battaglie di Tiro alla Fune. Potete collocare i vostri segnalini in squadre che combattono l'una contro l'altra. Una volta che tutti i segnalini sono stati collocati, è tempo di tirare!

Nota: Un segnalino che combatte contro una squadra senza alcun segnalino sopravvive automaticamente.

Regola di Bilanciamento: Non potete collocare un segnalino se, così facendo, un lato dovesse avere 2 segnalini in più dell'altro lato.

Esempio: La squadra A ha 1 segnalino e la squadra B ha 2 segnalini. Non è possibile aggiungere un segnalino alla squadra B finché non viene aggiunto un secondo segnalino alla squadra A.

Ci sono solo 24 posizioni da occupare per i segnalini. Qualsiasi segnalino non collocato sul tabellone viene eliminato.

Regole:

A turno, giocate 1 carta a faccia in giù per ogni segnalino che avete. Collocate le carte accanto al tabellone, in corrispondenza della relativa squadra. Se avete dei segnalini in squadre avversarie, giocate le carte su entrambi i lati. Avendo solo 6 carte a disposizione, se possedete più di 6 segnalini, scegliete saggiamente dove collocare le vostre carte.

Rivelate le carte dopo che tutti hanno giocato, **una battaglia alla volta.**

● **Totale Maggiore:** La squadra con il totale maggiore **vince** gettando l'altra squadra nel vuoto. Tutti i segnalini vincitori sopravvivono. Tutti i segnalini perdenti vengono eliminati.

● **Tre Passi:** Una squadra con uno "0" fa cadere l'altra squadra, facendo tre passi in avanti. Quando 1 carta con valore 0 viene giocata, il **totale inferiore vince**. Tuttavia, 2 carte con valore 0, anche sullo stesso lato, si annullano l'un l'altra e il totale maggiore vince. Il totale minore vince con 3 carte con valore 0, il totale maggiore vince con 4 carte con valore 0, e così via.

In caso di parità: Il lato con più segnalini vince. Se la parità persiste, i VIP che scommettono sul gioco si annoiano e decidono di eliminare entrambe le squadre.

CONSIGLIO: "Quando vi do il segnale, fate tre passi in avanti. Dobbiamo farli cadere a terra!"





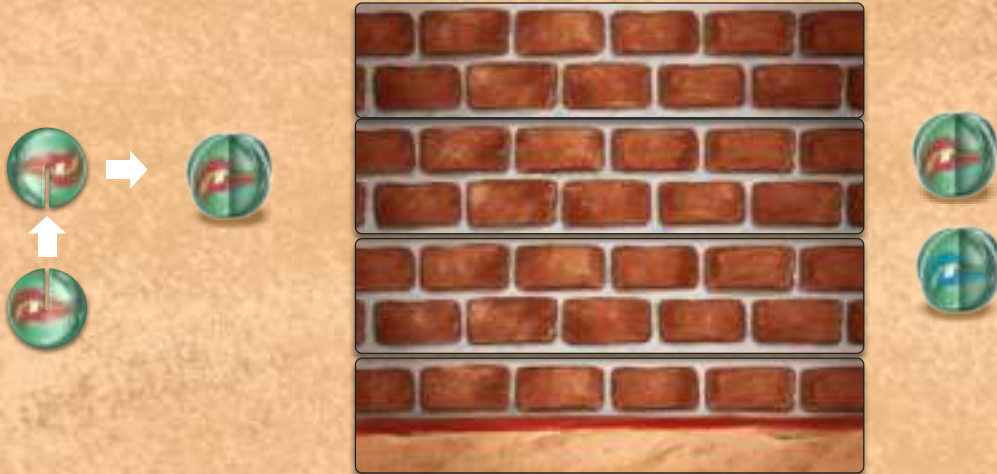
BIGLIE

“Trovate una persona insieme alla quale volete giocare. Stringetevi la mano di comune accordo e diventerete compagni di squadra. Il giocatore che conquisterà tutte le biglie del compagno avrà vinto.”

All'inizio di Biglie, ogni giocatore recluta un nuovo membro della squadra.

Obiettivo: Accoppiare i segnalini e giocare a biglie l'uno contro l'altro. Il vincitore di ogni sfida sopravvive.

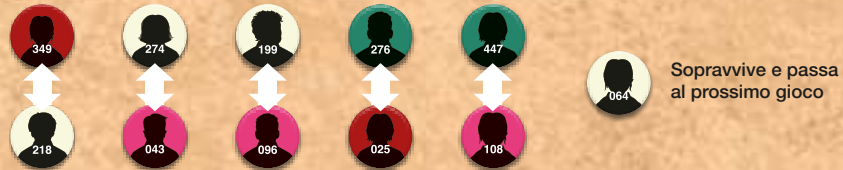
Componenti necessari: 2 Biglie – Strisce Muro



Accoppiare:

A turno, collocate 1 segnalino sul tavolo. **Collocate il segnalino da solo** oppure **formate una coppia con un altro segnalino**. Non è possibile accoppiare più di 2 segnalini. Quando avete esaurito i segnalini da collocare, se vi rimane un segnalino da solo, accoppiatelo con un altro segnalino singolo, finché non terminate tutti i segnalini.

Nota: Se c'è un segnalino singolo che non può essere accoppiato a un altro segnalino, questo segnalino sopravvive e passa al prossimo gioco.



Regole:

Nel vostro turno, selezionate una coppia che contiene il vostro segnalino. Decidete se giocare “Pari o Dispari” oppure “Il più vicino al muro”. Dopo che un vincitore viene determinato, il **giocatore successivo in senso orario** seleziona una coppia. Continuate così finché non sono state giocate tutte le coppie.

Nota: Se i segnalini in una coppia appartengono entrambi alla vostra squadra, uno sopravvive automaticamente e l'altro viene eliminato.

Pari o dispari

Nascondete 1 o 2 biglie nella vostra mano. Il vostro avversario deve dire “Pari” o “Dispari” per cercare di indovinare.

● **Se il vostro avversario indovina:** Il suo segnalino sopravvive e il vostro viene eliminato.

● **Se il vostro avversario non indovina:** Il suo segnalino viene eliminato e il vostro sopravvive.

Nota: Un giocatore che cerca di nascondere zero biglie perde automaticamente per non aver seguito le regole.

Il più vicino al muro

Collocate le strisce Muro sul tavolo. Il vostro avversario tira 1 biglia, poi ne tirate 1 voi. Vince il giocatore che fa rotolare la biglia più vicino alla linea rossa del muro. Il giocatore che fa rotolare una biglia fuori dal tavolo perde immediatamente.

CONSIGLIO: “Gganbu. È l'amico del quartiere. Con lui condividi tutto”.





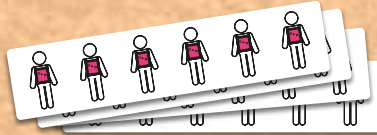
IL PONTE DI VETRO

*“Siete tutti pregati di scegliere uno dei manichini che sono davanti a voi.
Il vetro temperato è abbastanza robusto da sostenere il peso di due giocatori.
Il vetro normale si rompe anche se sollecitato da una sola persona.”*

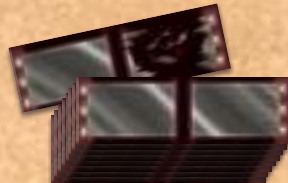
All'inizio de Il Ponte di Vetro, ogni giocatore recluta un nuovo membro della squadra.

Obiettivo: Attraversare il Ponte di Vetro prima che finisca il tempo.

Componenti necessari: Tessere Ponte di Vetro (fino a 8 tessere) – Carte Giocatore (6 per giocatore) – Strisce Manichini (fino a 4 strisce) – Timer impostato su **15:00**



Strisce Manichini



Tessere Ponte di Vetro



Contare il numero di segnalini ancora in gioco:

- ▶ **6 o meno:** Usare 1 striscia Manichini
- ▶ **7 - 12:** Usare 2 strisce Manichini
- ▶ **13 - 18:** Usare 3 strisce Manichini
- ▶ **19 - 24:** Usare 4 strisce Manichini

Se ci sono meno di 8 segnalini ancora in gioco, usate un numero di tessere Ponte di Vetro pari al numero dei segnalini in gioco, altrimenti usatele tutte e 8. Girate le tessere Ponte di Vetro in modo che la faccia con il lato rotto sia rivolta verso il basso e mescolatele.

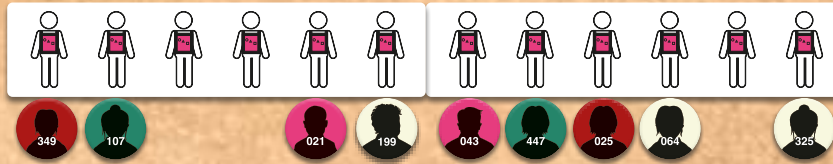
Preparazione:

Formate una linea con le strisce Manichini. A turno, collocate 1 segnalino in corrispondenza di un manichino per rivendicare quella posizione. Qualsiasi estremità della linea può essere il primo posto o l'ultimo. Non lo saprete finché tutti i segnalini non saranno in posizione.

Costruite: Una volta che tutti i segnalini sono stati collocati, ogni giocatore gioca 1 carta. Sommate tutti i numeri.

- ▶ Se il totale è **dispari:** Costruite il Ponte di Vetro a **sinistra** dei segnalini.
- ▶ Se il totale è **pari:** Costruite il Ponte di Vetro a **destra** dei segnalini.

Riprendete in mano la vostra carta.



Esempio di preparazione se il totale è pari.

A turno, i giocatori dovranno muovere 1 dei loro segnalini, cercando di portarne il più possibile a fine percorso entro il tempo stabilito.

Regole: Il Ponte di Vetro viene giocato nel corso di diversi round. **A ogni round:**

Giocate 1 carta a faccia in giù.

Rivelate le carte dopo che tutti hanno giocato.

Iniziate dal giocatore che ha giocato la carta dal **valore più alto** e **continuate in senso orario** attorno al tavolo. Se due giocatori hanno giocato lo stesso numero, il giocatore con un segnalino più vicino alla fine del Ponte di Vetro si muove per primo. Se la parità persiste, il giocatore con il segnalino con il numero più alto si muove per primo.

Muovetevi scegliendo 1 vostro qualsiasi segnalino e facendolo avanzare (lungo la fila e/o lungo il Ponte di Vetro a seconda della sua posizione di partenza) di un **numero di posizioni pari al valore della carta** che avete giocato. Quando vi muovete di una posizione sul Ponte di Vetro, dichiarate su quale lato del ponte volete saltare. Poi rivelate la tessera se non ancora rivelata.

● **Se avete scelto il lato rotto:** Il vetro si rompe. **Eliminate** questo segnalino.

● **Se avete scelto il lato non rotto:** Siete ancora vivi. **Continuate** il resto del vostro movimento.

Eliminate le posizioni vuote, se presenti, facendo avanzare i segnalini lungo la fila, occupando qualsiasi posizione vuota. Non fate avanzare i segnalini che si trovano sul Ponte di Vetro.

● **Il limite massimo di segnalini sulla stessa posizione è 2.**

● **Reazione a Catena:** Se vi muovete o venite mossi in **una posizione già occupata da 2 segnalini**, **fermatevi lì e muovete 1 dei 2 segnalini** nella posizione successiva. Questo potrebbe innescare un'altra reazione a catena e persino obbligare un segnalino a muoversi in avanti sul Ponte di Vetro. Se il vostro segnalino viene mosso come conseguenza di una reazione a catena e si trova su una tessera, potete decidere su quale lato del Ponte di Vetro saltare.

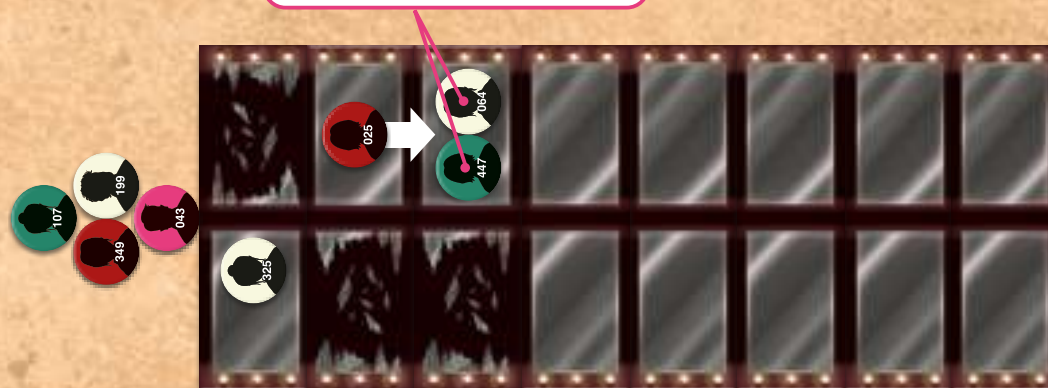
● **Spinta 0:** Quando giocate una carta con valore 0, spingete nella posizione successiva 1 segnalino che si trova nella stessa posizione di uno dei vostri segnalini. Se questo fa muovere il segnalino in una posizione dove sono già presenti 2 segnalini, seguite le regole per la reazione a catena. Se invece il segnalino si muove in avanti sul Ponte di Vetro, scegliete voi il lato sul quale si muoverà: potreste anche decidere di eliminare il segnalino del vostro avversario.

● Un segnalino che si muove oltre l'ultima tessera del Ponte di Vetro **sopravvive**.

Scartate la carta che avete giocato in questo round.

Conto alla rovescia: Una volta che avete giocato tutte le vostre carte, riprendetele tutte e 6 in mano. Il tempo del Timer diminuisce. Quando il Timer raggiunge **00:00**, qualsiasi segnalino che non ha ancora attraversato l'ultima tessera del ponte viene eliminato.

Il segnalino rosso deve fermarsi e muovere in avanti 1 dei 2 segnalini lì presenti.



Esempio di una reazione a catena: Se il giocatore rosso gioca una carta con valore 3 e vuole muovere il segnalino 025, lo farà avanzare solo di 1 posizione e si fermerà, poiché sono già presenti 2 segnalini in quella posizione. Poi, deciderà quale dei 2 segnalini dovrà muoversi in avanti. Il segnalino mosso può scegliere su quale lato del Ponte di Vetro saltare.

I VIP: Se il Timer indica **15:00** o **10:00** quando viene rivelata l'ultima tessera del Ponte di Vetro, **i VIP si annoiano**. Per rendere il gioco più entusiasmante, **i VIP riducono immediatamente il tempo a disposizione regolando il Timer a 05:00** e i giocatori recuperano tutte le loro carte alla fine del round. Se il Timer invece si trova già su **05:00**, i VIP non fanno nulla.

CONSIGLIO: “Andare per primo in una sfida tra la vita e la morte? Terrificante. Sì, ma non dimenticate che nel primo gioco molti concorrenti che stavano dietro sono morti perché il tempo era scaduto”.





IL GIOCO DEL CALAMARO

“L'attaccante deve entrare nella griglia del calamaro, superare la difesa e arrivare a toccare con il piede la testa del calamaro.
Se per caso uno dei giocatori non può continuare il gioco, l'ultimo che resta in piedi vince.”

All'inizio de Il Gioco del Calamaro, ogni giocatore recluta un nuovo membro della squadra.

Obiettivo: Essere il primo a raggiungere la Testa del Calamaro per vincere la partita.

Componenti necessari: Tabellone Il Gioco del Calamaro – Carte Calamaro (4 per giocatore) – Segnalino Velocità



Il giocatore con il **minor numero di segnalini** inizia con il segnalino Velocità. Se c'è una parità, il giocatore con il segnalino con il numero più alto prende il segnalino Velocità.

Preparazione:

Ogni giocatore colloca 1 segnalino all'interno del Quadrato e gli altri suoi segnalini ancora in gioco all'interno della Zona Sicura alla base del Calamaro. **I segnalini nella Zona Sicura non possono essere pugnalati o spinti.** Non c'è il Timer. La partita termina quando un giocatore raggiunge la Testa del Calamaro oppure quando rimane una sola squadra in gioco.

Regole:

Giocate 1 delle vostre 4 carte a faccia in giù.

Rivelate le carte dopo che tutti hanno giocato.

Risolvete le carte in questo ordine: 1 – Blocco, 2 – Pugnalata, 3 – Spinta, 4 – Movimento. Risolvete per prime tutte le carte Blocco, poi tutte le carte Pugnalata, poi tutte le carte Spinta e infine tutte le carte Movimento. Quando più giocatori scelgono la stessa carta, **iniziate** dal giocatore che possiede il **segnalino Velocità** e **continuate in senso orario** per determinare chi gioca per primo.

Blocco: Evita che i vostri segnalini vengano eliminati quando venite pugnalati. Potete comunque venire eliminati da Spinta.

Pugnalata: Elimina il segnalino di un altro giocatore che si trova nella stessa zona di uno dei vostri segnalini, se quel giocatore ha giocato Movimento o Spinta. Non potete pugnalare un segnalino che ha giocato Pugnalata. Se l'unico segnalino che potete pugnalare ha giocato Blocco, venite eliminati.

Spinta: Spinge un segnalino che sta usando Blocco che si trova nella stessa zona di uno dei vostri segnalini. Quel segnalino viene spinto al di fuori del campo e viene eliminato dalle guardie. Potete comunque venire eliminati dal giocatore che ha giocato Pugnalata nella vostra stessa zona.

Movimento: Scegliete 1 tra le seguenti opzioni:

- Muovete un segnalino dalla Zona Sicura al Quadrato
- Muovete un segnalino dal Quadrato alla casella “1” nel Triangolo
- Muovete un segnalino dal Triangolo alla casella numerata successiva.

Potete comunque venire eliminati dal giocatore che ha giocato Pugnalata nella vostra stessa zona.

Nota: Potete avere più segnalini in una zona. Tutti i segnalini nel Triangolo sono nella stessa zona.

Al termine di ogni round, **fate avanzare i segnalini** che si trovano nel Triangolo alla casella numerata successiva, inclusi quelli che hanno usato “Movimento” per entrare nel Triangolo oppure per muoversi nella casella numerata successiva. Per raggiungere la Testa del Calamaro, dovete muovervi dalla casella “8”. Riprendete le vostre carte in mano, **passate il segnalino Velocità in senso orario** e iniziate il prossimo round.

AZIONI

Ordine nel quale
le azioni
vengono risolte

Quando i giocatori scelgono la stessa azione, iniziate dal giocatore che possiede il segnalino Velocità e proseguite in senso orario.

1° BLOCCO



- ▶ Non potete essere pugnalati.
- ▶ Potete essere spinti, venite eliminati.

2° PUGNALATA



- ▶ Pugnalate il segnalino di un giocatore nella vostra zona (Quadrato o Triangolo) che abbia giocato Spinta o Movimento per eliminarlo.
- ▶ Non potete pugnalare un giocatore che ha giocato Pugnalata.
- ▶ Se l'unico giocatore che potete pugnalare ha giocato Blocco, venite eliminati.

3° SPINTA

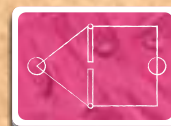
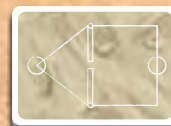
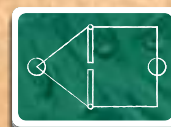
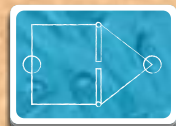
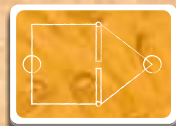
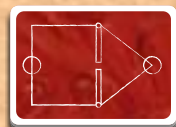


- ▶ Potete spingere solo il segnalino di un giocatore che ha giocato Blocco nella vostra zona (Quadrato o Triangolo) per eliminarlo.
- ▶ Potete essere eliminati dal giocatore che ha giocato Pugnalata nella vostra zona.

4° MOVIMENTO



- ▶ Muovete 1 dei vostri segnalini:
Dalla Zona Sicura al Quadrato.
Dal Quadrato al Triangolo (casella "1").
Sulla casella numerata successiva nel Triangolo.
- ▶ Potete essere eliminati dal giocatore che ha giocato Pugnalata nella vostra zona.



1 – Il Blu blocca e non può essere pugnalato.

2.a – Il Bianco e il Rosa pugnalano. Il Bianco, in senso orario dal segnalino Velocità, è il successivo e quindi pugnalata per primo. Il Bianco **021** pugnalata ed elimina il Verde **056**.

2.b – Il Rosa può solo pugnalare il blu **240** (i segnalini nella Zona Sicura non possono essere pugnalati). Il Blu ha bloccato quindi viene invece eliminato il Rosa **021**.

3 – Il Giallo spinge un giocatore che blocca. Il Giallo **063** spinge ed elimina il Blu **067**.

4 – Il Verde e il Rosso giocano Movimento. Il Verde **107** si muove nel Quadrato. Il rosso **349** si muove nella casella "1" del Triangolo. Il round termina. Fate avanzare il Blu **240** sulla casella "4" e il Rosso **349** sulla "2". I giocatori riprendono le proprie carte in mano. Inizia il prossimo round.

VINCERE LA PARTITA

Il primo segnalino a raggiungere la Testa del Calamaro vince e la partita termina. Ogni altro segnalino sul tabellone viene eliminato. In alternativa, se in un qualsiasi momento la vostra è l'unica Squadra ancora in vita, avete vinto.

CHE I GIOCHI ABBIANO INIZIO



Mixlore™

Pubblicato da Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol
78041 Guyancourt – Francia

Un gioco di Nicholas Cravotta, Rebecca Bleau e Skylar
Cravotableau, BlueMatter Games 2021.

SQUID GAME™/© Netflix. Autorizzazione richiesta.

Illustrazioni: Mathieu Lidon.



Edizione italiana a cura di **Asmodee Italia Srl**

Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Silvia Vignali, Vittoria Vincenzi
Adattamento Grafico: Ilaria Borza
Supervisione: Massimo Bianchini

Questo gioco è ispirato alla serie Squid Game di Netflix.
Questo non è un gioco d'azzardo. Non si possono vincere soldi veri.