

POWER HUNGRY PETS

REGOLAMENTO

EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare. Andate online e guardate il nostro video dimostrativo: www.powerhungrypets.com/how



Tenete questa lista a faccia in su al centro del tavolo mentre giocate, in modo che tutti sappiano quante copie di ogni carta ci sono nel gioco.

RIASSUNTO DELLE CARTE

- 10 Re Gatto (1 Carta)
- 9 Non un Animale Domestico! (1 Carta)
- 8 Eremita Scambia Casa (1 Carta)
- 7 Giocoliere Agitato (1 Carta)
- 6 Cane Becchino (1 Carta)
- 5 Serpente Stregone (2 Carte)
- 4 Guscio Scudo (2 Carte)
- 3 Coniglio da Battaglia (3 Carte)
- 2 Topo Intrappolatore (3 Carte)
- 1 Boccia di Cristallo (5 Carte)
- 0 Robottino Reale (1 Carta)

© 2024 Exploding Kittens | Fabbricato in Cina
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA
www.explodingkittens.com | support@explodingkittens.com
Importato in Europa da Exploding Kittens
10 Rue Pergolèse, 75116 Parigi, Francia
FBT-202308-3

INIZIARE QUI

COME SI GIOCA?

In questo gioco avete 1 sola carta in mano. Ogni carta ha un numero e un'azione speciale su di essa, e alla fine del round il giocatore che ha in mano la carta con il numero più alto vince!


Nel vostro turno pescate una nuova carta e la confrontate con la carta che già avete. Probabilmente vorrete tenere la carta con il numero più alto e giocare quella con il numero più basso. Quando giocate una carta, potete effettuare l'azione speciale scritta sulla carta.

Alcune carte vi permettono di eliminare un giocatore in modo che non riesca nemmeno ad arrivare alla fine del round. Alcune vi permettono di rubare la carta di un altro giocatore, mentre alcune vi proteggono quando un altro giocatore cerca di fare una di queste cose a voi. Dovete decidere quale carta tenere, quale carta giocare e infine come arrivare alla fine del round con una carta che batta quelle di tutti gli altri.

Una collaborazione tra
Exploding Kittens® e Love Letter™

2-6 Giocatori
Contenuto: 21 Carte, 7 Segnalini

PREPARAZIONE

- 1 Mettete tutti i 7 segnalini in una pila al centro del tavolo. 
- 2 Mescolate tutte le carte e distribuitene 1 a ogni giocatore (potete guardare la vostra carta, ma tenetela segreta).
- 3 Rimuovete casualmente 1 carta dal mazzo e mettetela da parte, a faccia in giù, senza guardarla.

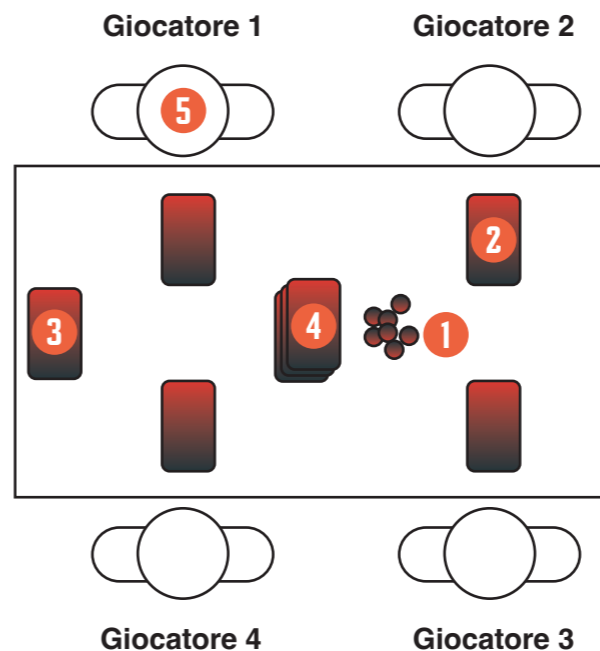
In questo modo non saprete mai con esattezza quali carte ci sono in gioco.

Partita con 2 giocatori:

Rimuovete 3 carte dal mazzo e mettetele da parte, con 2 di esse a faccia in su e 1 a faccia in giù.



- 4 Collocate a faccia in giù le carte rimanenti al centro del tavolo, a formare il mazzo di pesca.
- 5 Scegliete il primo giocatore. Alcuni metodi di esempio per scegliere: la persona che somiglia di più al suo animale domestico, quella meno adatta a possedere un animale domestico, quella che con più probabilità vi mostrerà una foto del proprio animale domestico senza che nessuno glielo abbia chiesto.



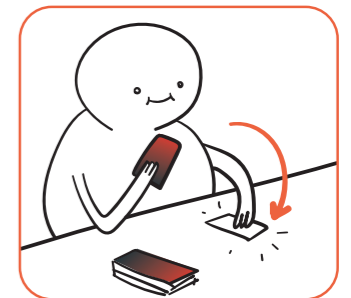
TURNO DEL GIOCATORE

- 1 Pescate 1 carta dalla cima del mazzo di pesca e mettetela nella vostra mano (ora avete 2 carte).




- 2 Scegliete 1 carta da tenere in mano e 1 carta da giocare mettendola a FACCIA IN SU davanti a voi.

NOTA: NON esiste una pila degli scarti condivisa; tenete tutte le carte che avete giocato visibili davanti a voi in modo che tutti possano vederle!



- 3 Effettuate immediatamente l'azione della carta che avete giocato.
- 4 Il vostro turno è finito. Continuate in senso orario intorno al tavolo.

ESATTO, È TUTTO QUI!

Leggete l'altro lato per un esempio, come fare punti e vincere la partita, oltre a ulteriori informazioni su ogni carta. 

UN ESEMPIO

Supponiamo che abbiate un 8 (Eremita Scambia Casa) nella vostra mano. Ogni vostro avversario ha a sua volta in mano una carta, ma non sapete che carta sia.

Nel vostro turno pescate una carta e ottenete un 1 (Boccia di Cristallo). Sapete che alla fine del round la persona con la carta con il numero più alto vince, quindi tenete il vostro 8 e giocate l'1 a faccia in su davanti a voi. Dato che avete giocato una Boccia di Cristallo, potete leggere il testo sulla carta ed effettuare l'azione:



Il che è perfetto perché vi permette di liberarvi di una carta con un numero basso; INOLTRE giocandola avete l'opportunità di eliminare un altro giocatore! Scegliete un giocatore e cercate di indovinare quale carta potrebbe avere. Se avete fortuna (e avete fatto attenzione alle carte che sono già state giocate), potreste essere in grado di indovinare la sua carta, eliminarlo e avvicinarvi di un passo alla vittoria!

Farete questo a ogni turno: pescare 1 carta, tenendo di solito quella più alta e giocando quella più bassa, finché il mazzo di pesca non si esaurisce. Quando non ci sono più carte nel mazzo di pesca, ogni giocatore rivela la carta nella propria mano e il giocatore con la carta con il numero più alto vince.

ELIMINAZIONE

Se qualcuno gioca una carta che vi elimina, mettete la carta nella vostra mano a faccia in su davanti a voi **senza** effettuare l'azione sulla carta. Non svolgete alcun turno per il resto del round.

Se sono stati eliminati tutti i giocatori tranne uno, il giocatore rimasto vince il round e prende 1 segnalino. Poi, mescolate tutte le carte e iniziate un nuovo round.

TERMINARE IL ROUND

Il round termina quando non potete pescare una carta perché **non ci sono più carte nel mazzo di pesca**. Quando questo accade, tutti i giocatori che non sono stati eliminati rivelano la carta nella loro mano. **Il giocatore con la carta con il numero più alto vince il round e prende 1 segnalino**. Poi, mescolate tutte le carte e iniziate un nuovo round.

PARITÀ

Se due o più giocatori hanno la stessa carta più alta alla fine del round, guardate le carte a faccia in su davanti a ogni giocatore in parità. Il giocatore che ha la carta con il numero più alto davanti a sé vince il round e prende 1 segnalino.

VINCERE LA PARTITA

La partita termina quando un giocatore ha abbastanza segnalini da vincere la partita. Il numero di segnalini necessari a vincere la partita si basa sul numero di giocatori.

2-3 giocatori: 3 segnalini necessari per vincere
4-6 giocatori: 2 segnalini necessari per vincere



**È TUTTO!
 POTETE
 INIZIARE A
 GIOCARE!**

Tutto quello di cui avete bisogno per giocare una carta è scritto sulla carta stessa. Se avete delle domande, leggete il riassunto di gioco.

CONSIGLI: A volte è vantaggioso giocare una carta con un numero più alto e tenere quella con il numero più basso nella vostra mano, se effettuare l'azione sulla carta con il numero più alto vi mettesse nella condizione di vincere.

Se volete sapere quante copie di ogni tipo di carta ci sono nel gioco, trovate una lista sull'altro lato di questo regolamento; lasciatela visibile sul tavolo mentre giocate.

RIASSUNTO DI GIOCO

(Non dovete leggere! Fatelo solo in caso abbiate domande sul modo in cui interagiscono determinate carte.)

10 Re Gatto (1 Carta)

Sei immediatamente eliminato se metti questa carta a faccia in su davanti a te per una qualsiasi ragione.

9 Non un Animale Domestico! (1 Carta)

Un qualsiasi giocatore con il Re Gatto nella sua mano deve scambiare la carta nella sua mano (il Re Gatto) con la carta nella tua mano.

Questa carta non fa nulla se nessuno ha in mano il Re Gatto, oppure se tu hai in mano il Re Gatto.

8 Eremita Scambia Casa (1 Carta)

Scegli un giocatore non eliminato e costringilo a scambiare la carta nella sua mano con la carta nella tua mano.

7 Giocoliere Agitato (1 Carta)

Tutti i giocatori non eliminati (incluso te) mettono la propria carta nel mazzo di pesca. Poi, mescola il mazzo di pesca e distribuisci a tutti i giocatori non eliminati 1 nuova carta.

6 Cane Becchino (1 Carta)

Guarda segretamente la carta a faccia in giù che è stata messa da parte all'inizio del round. Puoi scegliere di scambiarla con la carta nella tua mano. Non permettere a nessuno di vedere queste carte!

5 Serpente Stregone (2 Carte)

Scegli un giocatore non eliminato e costringilo a giocare a faccia in su davanti a sé la carta nella sua mano, senza effettuare l'azione sulla carta. Poi, quel giocatore pesca immediatamente 1 nuova carta.

Se l'altro giocatore gioca il Re Gatto, viene eliminato.

Se non ci sono più carte nel mazzo, deve pescare la carta a faccia in giù che è stata messa da parte all'inizio del round.

4 Guscio Scudo (2 Carte)

Dopo aver giocato questa carta, proteggi la carta nella tua mano. Nessuno può prenderla, guardarla o costringerti a effettuare alcuna azione fino al tuo prossimo turno.

Se qualcuno gioca Boccia di Cristallo (1), Coniglio da Battaglia (3), Serpente Stregone (5), Giocoliere Agitato (7), Eremita Scambia Casa (8) oppure Non un Animale Domestico! (9) e tu hai giocato Guscio Scudo (4), la carta nella tua mano è protetta e non può essere influenzata dalle azioni innescate da queste carte.

3 Coniglio da Battaglia (3 Carte)

Scegli un giocatore non eliminato, poi confronta segretamente il numero della carta nella tua mano con quello della carta nella sua mano. Il giocatore con il numero più basso viene eliminato. Se entrambi avete la stessa carta, non succede nulla.

Prendi entrambe le carte e guardale sotto al tavolo in segreto. Restituisci la carta più alta al giocatore che la possiede senza che nessuno la veda. Rivela la carta più bassa e annuncia chi è stato eliminato.

2 Topo Intrappolatore (3 Carte)

Pesca 1 carta dalla cima del mazzo di pesca e guardala. Poi, rimettila nel mazzo di pesca dove vuoi, segretamente. Non guardare o cambiare l'ordine di nessun'altra carta. Puoi tenere le carte sotto al tavolo in modo che nessuno possa vedere dove la posizioni. Se c'è 1 sola carta nel mazzo di pesca, guardala in segreto e rimettila a posto. Se non ci sono carte nel mazzo di pesca, non fare nulla.

1 Boccia di Cristallo (5 Carte)

Scegli un giocatore non eliminato e cerca di indovinare il numero della sua carta (tranne l'1). Se indovini, quel giocatore è eliminato. Se non indovini, te lo dirà e quindi non dovrà rivelare la sua carta.

0 Robottino Reale (1 Carta)

Se questa carta si trova nella tua mano alla fine del round, questa carta vince contro il Re Gatto (10). Non vince contro nessun'altra carta.