

ETÀ: 6+ | GIOCATORI: 2+
DURATA DEL GIOCO: 10 MIN

REGOLAMENTO



Condividete le vostre partite sui social usando:
#avocadosmash

Trovate molti altri giochi, video e contenuti extra su:
chroniclebooks.com/ridleysgames



@ridleysgames

Ridley's
GAMES



Ridley's è un marchio registrato di Chronicle Books LLC
680 2nd Street, San Francisco, CA 94107, USA
1 West Smithfield, 1st Floor, Londra, EC1A 9JU,
Regno Unito
57, rue Gaston Tessier, 75166 Parigi CEDEX 19, Francia
chroniclebooks.com/ridleysgames

DESIGNED
IN THE UK

© 2024 Chronicle Books LLC. Tutti i diritti riservati.
Fabbricato in Cina.
Si prega di conservare queste informazioni per futuro
riferimento.

ETÀ: 6+ | GIOCATORI: 2+
DURATA DEL GIOCO: 10 MIN

Liberatevi di tutte le vostre carte per primi!

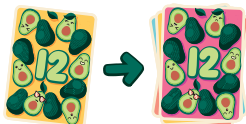
PRONTI, PARTENZA, VIA!

Mescolate il mazzo e distribuite le carte a faccia in giù, dandone lo stesso numero a ogni giocatore. Scegliete il primo giocatore, poi la partita prosegue in senso orario.

AVO-CARTE

- Il primo giocatore prende la carta in cima alla propria pila e la colloca a faccia in su al centro del tavolo.
- Il giocatore successivo prende la carta in cima alla propria pila e la colloca a faccia in su sopra la carta al centro del tavolo, e così via.
- Se la carta collocata mostra lo stesso numero di avocado della carta in cima alla pila sul tavolo, è uno smash! Tutti i giocatori devono schiacciare le carte al centro del tavolo sbattendoci sopra una mano. L'ultimo a farlo perde il round, prende tutte le carte al centro del tavolo e le colloca in fondo alla propria pila.
- Il giocatore perdente inizia il round successivo collocando a faccia in su al centro del tavolo la carta in cima alla propria pila.

Esempio di un tipico smash:



SMASH!

Quando collocate le carte, giratele velocemente e verso l'esterno, in modo che non possiate "sbirciarle" in anteprima.

CONTAVOCADO

- Mentre colloca la carta a faccia in su al centro del tavolo, ogni giocatore deve contare gli avocado ad alta voce. Quindi il primo giocatore inizia sempre dicendo "1 avocado".
- Il giocatore successivo continua dicendo "2 avocado", e così via. Proseguite fino a "15 avocado", poi si ricomincia da "1 avocado".
- Se il numero di avocado mostrato sulla carta appena girata corrisponde al numero detto a voce alta, è uno smash!

Esempio di un conta-smash:



CARTE CAMBIA-DIREZIONE

- Quando viene collocata una carta Cambia-Direzione, si deve cambiare immediatamente il senso di gioco! Il cambio rimane valido fino alla fine del round o finché non viene collocata un'altra carta Cambia-Direzione.
- Se vengono girate due carte Cambia-Direzione di seguito, è uno smash!



CARTE SMASH! E GUACAMOLE

- Quando viene collocata una carta Smash!, è automaticamente smash!
- Se viene collocata una carta Guacamole, tutti i giocatori devono gridare "Guacamole!" e l'ultimo giocatore a farlo perde il round. Ma, se un giocatore schiaccia erroneamente le carte al centro del tavolo con una carta Guacamole, sarà **quel** giocatore a perdere il round, a prescindere da chi ha gridato per ultimo.



Se uno o più giocatori schiacciano erroneamente le carte al centro del tavolo in qualsiasi momento durante la partita, le carte verranno divise fra i giocatori coinvolti.

REGOLE AVANZATE (PER VERI ESPERTI)

Quando viene collocata una carta Cambia-Direzione e si cambia il senso di gioco, i giocatori devono iniziare immediatamente a contare al contrario. Ad esempio, se il giocatore che rivela la carta Cambia-Direzione ha appena detto "8 avocado", il giocatore precedente deve girare una carta e dire "7 avocado". I giocatori continuano a contare fino a "1 avocado" e poi riprendono da "15 avocado", e così via.

Nel caso in cui capiti un "doppio smash", ossia quando si verificano due smash contemporaneamente per due ragioni diverse, i due smash si annullano e la partita continua come di consueto. Se un giocatore schiaccia le carte al centro del tavolo, perde il round e deve prendere tutte le carte al centro del tavolo!

Esempio di un doppio smash:



CHI HA VINTO?

- Il primo giocatore a restare senza carte è il vincitore, ma solo se sopravvive allo smash successivo! Se perde il round nello smash successivo, prende le carte al centro del tavolo e la partita prosegue normalmente.
- Se due o più giocatori rimangono senza carte, il più veloce a effettuare correttamente lo smash successivo è il vincitore!