

Design: Reiner Knizia
Illustrazioni: Seppyo

Memorie nel Cielo

2-4 viaggiatori
20 minuti
5 anni in su

Una breve storia

La mente dei vostri nonni sta giocando brutti scherzi. Alcuni dei loro ricordi più preziosi stanno lentamente scomparendo. Decidete di andare a cercarli a bordo della vostra barca di carta, navigando di nuvola in nuvola, per aiutarli a ricordare i bei tempi passati.

Panoramica del gioco

Viaggiate da una nuvola all'altra raccogliendo i frammenti di ricordi nell'ordine giusto (da 1 a 6) per combinarli in un unico ricordo completo e vincere la partita.

Contenuto e preparazione

1 tabellone Cielo in 4 parti

Assemblate le 4 parti del tabellone Cielo come mostrato a destra.

48 tessere Nuvola (16 magnetiche e 32 non magnetiche)

Mescolate le tessere Nuvola e collocatene 1 casualmente su ogni slot del tabellone Cielo.

4 segnalini Barca con base

Prima della vostra prima partita, assemblate ogni segnalino Barca con la sua base colorata.

Ogni giocatore sceglie un segnalino Barca e lo colloca sulla nuvola situata al centro del tabellone Cielo. Rimettete i segnalini Barca inutilizzati nella scatola.

24 carte Ricordo (6 per giocatore)

Dividete le 24 carte Ricordo per colore e formate 4 mazzi che corrispondano ai colori dei segnalini Barca.

Prendete il mazzo di carte Ricordo che corrisponde al colore del vostro segnalino Barca e collocatelo davanti a voi.

Rimettete le carte Ricordo inutilizzate nella scatola.

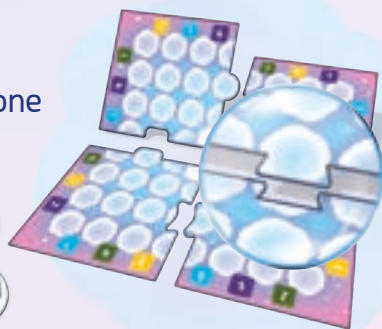
Ordinate le carte di ogni mazzo in ordine crescente (con il lato numerato verso l'alto), in modo che la carta numero 1 sia in cima e la carta numero 6 sia in fondo.



MUMUCCA, LA VOSTRA MASCHETTE SPAZIALE!

Ciao, sono Mumucca! Sarò al vostro fianco durante la lettura di questo libretto.

Vi darò piccoli consigli e altre istruzioni per aiutarvi a ottenere il massimo da questo gioco!

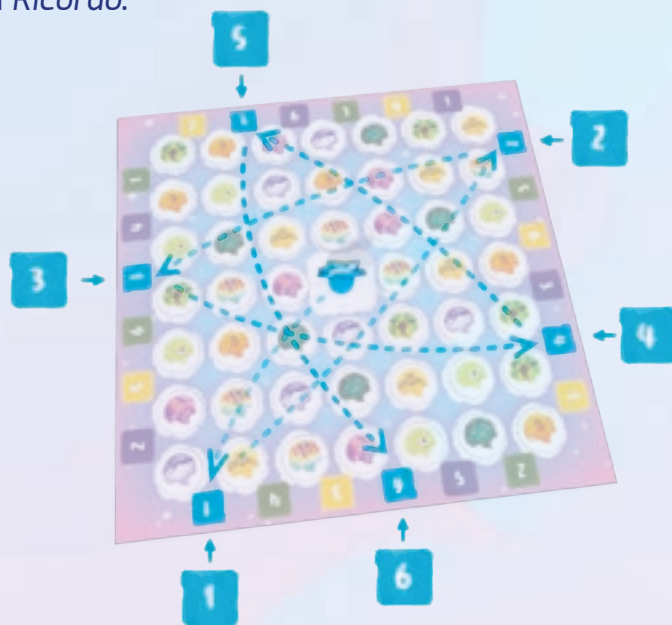


Svolgimento del gioco

Chi ha fatto un disegno più recente è il primo giocatore, poi il turno passa al giocatore alla sua sinistra. La partita prosegue in questo modo finché un giocatore non ottiene la sua 6ª carta *Ricordo*.

Il vostro obiettivo consiste nel raggiungere le caselle *Ricordo* numerate del vostro colore ai bordi del tabellone *Cielo* per ottenere le carte *Ricordo* corrispondenti. **Dovete procedere in ordine crescente**, muovendovi prima sulla casella 1, poi sulla 2, ecc. e infine sulla casella 6.

Nel vostro turno, muovete il vostro segnalino *Barca* su una qualsiasi tessera *Nuvola* adiacente oppure su una qualsiasi casella *Ricordo* adiacente. **Non potete muovere il vostro segnalino *Barca* in diagonale, a meno che non dobbiate terminare il movimento sulla vostra casella *Ricordo* successiva.**



Quando muovete il vostro segnalino *Barca* su una tessera *Nuvola* non occupata, dovete collocarlo direttamente **sopra** quella tessera *Nuvola*, in modo che i due componenti **si tocchino**.

Quando muovete il vostro segnalino *Barca* su una tessera *Nuvola* occupata dal segnalino *Barca* di un altro giocatore, dovete muovere il vostro segnalino *Barca* al di sopra della tessera *Nuvola* occupata (senza toccarla) e collocarlo sulla tessera *Nuvola* successiva (oppure sulla casella *Ricordo* successiva del vostro colore, a seconda dei casi). Se anche la tessera *Nuvola* successiva è occupata, procedete come descritto sopra e muovete il vostro segnalino *Barca* sulla tessera *Nuvola* successiva (oppure sulla casella *Ricordo* successiva del vostro colore) e così via, finché il vostro segnalino *Barca* non raggiunge una tessera *Nuvola* non occupata oppure la casella *Ricordo* successiva del vostro colore.



Nel vostro turno, continuate a muovere il vostro segnalino Barca finché non si verifica una delle situazioni seguenti:

Il vostro segnalino Barca rimane attaccato a una tessera Nuvola.

Siete persi in un Vuoto di Memoria e siete bloccati su questa tessera Nuvola fino all'inizio del vostro prossimo turno.






Se altri giocatori hanno compiuto il percorso prima di voi, cercate di ricordare dove si trovavano i Vuoti di Memoria in modo da poterli evitare!


Avete raggiunto una casella Ricordo del vostro colore.

Prendete la prima carta Ricordo del vostro mazzo, il cui numero deve corrispondere a quello della casella Ricordo. Collocate la carta a faccia in su (con l'immagine rivolta verso l'alto) davanti a voi per ricostruire il ricordo (potete aiutarvi grazie ai bordi colorati).

Non potete muovervi sulle caselle Ricordo di altri giocatori.

Esempio: La carta Ricordo in cima al mazzo di **Serena** mostra il numero , quindi **Serena** deve muovere il suo segnalino Barca sulla casella Ricordo numero .

Muove il suo segnalino Barca verso quella casella, ma il segnalino Barca di un altro giocatore si trova sul suo percorso. Muove quindi il suo segnalino Barca al di sopra della tessera Nuvola occupata, poi sulla tessera Nuvola non occupata e infine raggiunge la casella Ricordo numero . Fortunatamente il suo segnalino Barca non si è perso in un Vuoto di Memoria!

Serena prende la carta Ricordo numero  dal suo mazzo e la colloca a faccia in su davanti a sé.



Quando si verifica una di queste situazioni, il vostro turno è terminato.

Fine della partita

Una volta ottenuta la vostra 6ª carta Ricordo, vincete immediatamente la partita.





REGOLE D'ORO DI MUMUCCA:

- Quando vi muovete, il vostro segnalino Barca deve toccare ogni tessera Nuvola (a meno che un altro segnalino Barca non si trovi già su quella tessera; in quel caso, muovetevi al di sopra).
- Per ottenere la vostra carta Ricordo, raggiungete le caselle Ricordo del vostro colore in ordine crescente.

Carte da personalizzare

Personalizzate le vostre partite con 4 schede di carte pretagliate su cui potete disegnare i vostri ricordi (o incollare una foto). Disegnate con matite, matite colorate, pennarelli o colori a tempera (ma aspettate che siano asciutti!), poi ritagliate le singole carte seguendo le linee tratteggiate.

Una volta che avete personalizzato le schede, dividetele per ottenere 24 carte *Ricordo*. Ora potete sostituire le carte *Ricordo* dello stesso colore con quelle che avete creato.



MUMUCCA VI RINGRAZIA!

Mumuca è grata a tutti i giovani terrestri che hanno collaudato questo gioco!

Design: Dr. Reiner Knizia - Illustrazioni: Seppy

© Dr. Reiner Knizia, 2023. Tutti i diritti riservati.

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow. Tutti i diritti riservati.

Seguite Space Cow su:   

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Sara Conato

Revisione: Elisabetta Colombo, Sara Conato

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

