

# CONTENUTO

### 70 carte numerate

da O a 9 in sette colori





#### 1 carta Valore

+ fronte. = retro



1 regolamento

# OBJETTIVO DEL GIOCO

Avere il punteggio più basso alla fine della partita.

Liberatevi delle vostre carte il più velocemente possibile per ottenere il minor numero di punti a ogni round, ma ricordate: non potete riorganizzare la vostra mano!

# PREPARAZIONE

Mescolate le carte e distribuitene 7 a ogni giocatore. Non riorganizzate la vostra mano. Le carte devono rimanere nell'ordine in cui vi sono state date!

Collocate la carta Valore al centro del tavolo, con il lato +

Al di sotto della carta Valore. collocate 2 carte casuali a faccia in su una accanto all'altra. Questa è la Coppia Centrale.

Formate un mazzo con le carte rimanenti e collocatelo a faccia in giù al di sotto della Coppia Centrale.







La Coppia centrale forma un numero (qui "68"): la carta a sinistra rappresenta le decine, mentre la carta a destra rappresenta le unità.



# PANORAMICA DEL GIOCO

La partita si svolge nel corso di uno o più round. Quando un giocatore gioca la sua ultima carta e innesca la fine di un round, ogni altro giocatore somma il valore delle proprie carte rimanenti. Questi sono punti penalità.

La partita termina quando un giocatore raggiunge o supera 30 punti penalità.

I giocatori giocano a turno in senso orario. Chiunque abbia mangiato per ultimo un mochi (o qualsiasi altro piatto giapponese) è il primo giocatore.

Nel vostro turno, effettuate una delle due azioni possibili:



Pescare una carta

Potete pescare:

Una delle carte nella Coppia Centrale, oppure



Una carta dalla cima del mazzo,



Una delle vostre carte Conservate, se ne avete (vedere "carte Conservate").



Collocate la carta pescata in un punto qualsiasi della vostra mano!



Prendete due carte adiacenti dalla vostra mano. senza cambiare il loro ordine (quella a sinistra rappresenta le decine, quella a destra rappresenta le unità), e collocatele sopra alla Coppia Centrale.



Quando giocate una Coppia, dovete seguire queste restrizioni:



#### RESTRIZIONE DI VALORE

Se la carta Valore è sul suo lato +. il numero formato dalla vostra Coppia deve essere tassativamente superiore a quello della Coppia

Se la carta Valore è sul suo lato =. il numero formato dalla vostra Coppia deve essere tassativamente inferiore a quello della Coppia Centrale.



### RESTRIZIONE DI COLORE

Se le carte nella Coppia Centrale sono dello stesso colore, anche la vostra Coppia di carte deve essere dello stesso colore (ma non deve per forza corrispondere al colore della Coppia Centrale). Le restrizioni di Valore e di Colore si commandi.

Esempio: Qui, la vostra Coppia di carte deve essere tassativamente Inferiore a 95 <u>ED</u> essere dello **stesso** colore.





## НАРРУ МОСНІ

Se giocate una coppia con gli stessi numeri, chiamata anche Happy Mochi, ignorate qualsiasi restrizione di Valore e di Colore! Dite ad alta voce "Happy Mochi!" quando lo giocate, in modo che i vostri avversari se ne accorgano. Giocare un

Happy Mochi può aiutarvi a evitare di rimanere



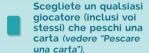
## EFFETTI DELLE CARTE

Alcune carte vi permettono di innescare degli effetti quando le giocate. Ci sono 4 effetti diversi:

#### **♦** EFFETTI OBBLIGATORI



Girate la carta Valore sull'altro lato.



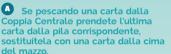
#### **◆** EFFETTI FACOLTATIVI

(Quando giocate la carta, potete decidere se innescare l'effetto oppure no.)

> Tutti i giocatori selezionano contemporaneamente una carta dalla propria mano e la danno al giocatore alla propria sinistra. Collocate la carta che avete ricevuto in un punto qualsiasi della vostra mano.

Rimuovete una carta dalla vostra mano e collocatela a faccia in giù davanti a voi. Questa è ora una "carta Conservata" (vedere "carte Conservate").

### NOTE



 Se pescando una carta dalla Coppia Centrale rivelate una carta con un'icona Effetto, non succede nulla (gli effetti vengono innescati solo quando vengono giocati).

Se **entrambe** le carte della Coppia che giocate hanno un effetto. innescate entrambi gli effetti in un qualsiasi ordine.

Caso speciale: Se una delle due carte ha l'effetto e decidete di applicarlo per primo, potete pescare la seconda carta della Coppia che avete appena glocato e innescare comunque il suo effetto.

L'effetto 🛑 non può venire innescato se non avete carte. Tutti i giocatori devono applicare l'effetto quando viene innescato.

 Potete liberarvi della vostra ultima carta con l'effetto



# FINE DEL ROUND

Quando un giocatore non ha più carte in mano alla fine del suo turno, il round termina immediatamente. Ogni altro giocatore somma i valori delle proprie carte rimanenti. Annotate i punteggi su un foglio di carta.



Esempio: Serena ha 3 carte alla fine del round. Somma i loro valori: 3 + 7 + 2 = 12.

Se avete delle carte nella vostra mano alla fine di un round, dopo aver annotato i punteggi sceglietene una e collocatela a faccia in giù davanti a voi. Questa è una carta Conservata. Scartate le altre carte.

#### CARTE CONSERVATE:

Collocate le vostre carte Conservate a faccia in giù davanti a voi. Potete quardarle in qualsiasi momento durante la partita, e servono anche come vostro mazzo personale.

Ci sono due modi di collocare una carta Conservata davanti a voi:

- Durante il vostro turno. innescate l'effetto
- Alla fine del round, scealiete una delle carte rimaste nella vostra mano.

#### PREPARARE IL ROUND SUCCESSIVO:

Non cambiate la carta Valore.

Mescolate tutte le carte (tranne le carte Conservate) e seguite le normali regole di preparazione (vedere "Preparazione"). Poi iniziate un nuovo round a partire dal giocatore alla sinistra del vincitore del round precedente.

# FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore raggiunge o supera 30 punti, la partita termina. Il giocatore con il minor numero di punti totali vince! In caso di parità, la vittoria viene condivisa.

	Seteni	2   Andre	a   Emanuel
	12	1 4	- Crawatet
	0	16	1 ~
	10	1 70	5
ı,	79	0	23
7	31	20	28



#### NOTA

Non c'è limite al numero di carte Conservate che potete avere davanti

Non sommate i loro valori alla fine del round.



# **ESEMPIO DI TURNO**



. La carta Valore mostra = e la Coppi Centrale forma il numero 68.







# RIASSUNTO DELLE REGOLE



#### PANORAMICA DEL TURNO

#### **PESCARE**

Pesca una carta dalla Coppia Centrale, oppure una carta dalla cima del mazzo, oppure una delle tue carte Conservate.

# **OPPURE**

### GIOCARE UNA COPPIA

Gioca 2 carte adiacenti dalla tua mano seguendo le restrizioni.



### **RESTRIZIONI**

#### **VALORE**

Gioca una Coppia con valore superiore o inferiore alla Coppia Centrale, a seconda della carta Valore.

- Si applica sempre -

#### COLORE

Gioca 2 carte dello stesso colore.

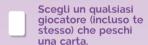
è dello stesso colore -

Se giochi un Happy Mochi, ignora entrambe le restrizioni!

### **FFFFTTI**

# **♦** OBBLIGATORI





# ◆ FACOLTATIVI

Tutti i giocatori selezionano una carta dalla propria mano e la danno al giocatore alla loro sinistra. Colloca la carta che ricevi in un qualsiasi punto della tua mano.

Rimuovi una carta dalla tua mano e collocala a faccia in giù davanti a te come carta Conservata.

#### Tra un round e l'altro

Se hai ancora carte in mano, collocane una a faccia in giù davanti a te come carta Conservata.

Conserva le tue carte Conservate tra un round e l'altro.

## Fine della partita

Quando un giocatore raggiunge o supera 30 punti, la partita termina!

Un gioco di Johan Benvenuto e Romaric Galonnier Progetto grafico e adorabili mochi: Amélie Maréchal

Layout del regolamento: Allison Machepy Traduzione inglese: Danni Loe Edizione italiana a cura di Asmodee Italia Srl

Traduzione: Denise Venanzetti Revisione: Flisabetta Colombo, Chiara Turchi Progetto Grafico: Giacomo Pellini Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



ColorADD è un linguaggio unico, universale, inclusivo e non discriminatorio che consente ai daltonici di identificare i colori.

