



PILES!

LOTTA ALL'ULTIMO CALZINO!

REGOLAMENTO

COSTRUIRE IL MAZZO

Dentro la scatola troverete 50 set di carte. Ogni set è formato da 4 carte rappresentanti lo stesso capo di abbigliamento in diverse colorazioni.

Il numero di set che userete in una partita dipende dal numero dei giocatori partecipanti. In base al numero di giocatori presenti, prendete il numero di set indicati nella tabella sottostante e rimettete le carte rimanenti nella scatola.

GIOCATORI	2	3	4	5	6	7	8
NUMERO DI SET	13	19	25	31	37	43	49

Fate attenzione! Alcuni capi di abbigliamento sono ideati in modo da sembrare simili per ingannarvi! Prestate particolare attenzione quando create i set.



QUESTO È UN SET



QUESTO NON È UN SET

PREPARAZIONE

1

I giocatori siedono in cerchio.

2

Il mazzo viene costruito in base al numero di giocatori, poi viene mescolato con cura.

3

A ogni giocatore vengono distribuite 6 pile formate da 4 carte ciascuna, a faccia in giù.



I giocatori non possono guardare le proprie carte finché la partita non inizia.



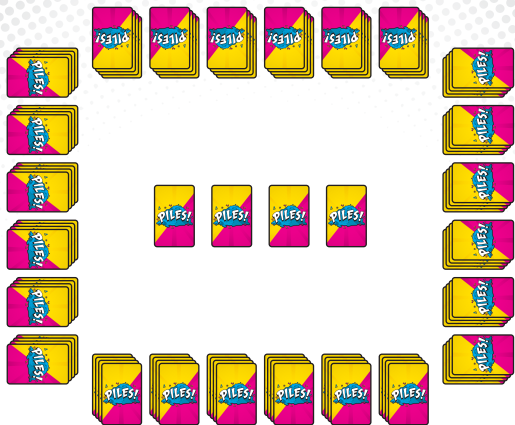
Le pile vengono collocate in una fila orizzontale davanti a ogni giocatore.

4

Le 4 carte rimanenti vengono collocate a faccia in giù in una fila al centro del tavolo.



Le carte al centro devono essere a portata di mano di tutti i giocatori.



Questa è la preparazione per una partita con
4 giocatori.



I giocatori possono sistemare diversamente le
proprie pile se non c'è abbastanza spazio.



In questo gioco non ci sono turni e i giocatori giocano simultaneamente. Si tratta di un vera e propria lotta tutti contro tutti. Velocità, memoria e riflessi sono cruciali per avere successo.

La partita inizia quando le 4 carte al centro vengono girate. Contate fino a 3, poi girate simultaneamente le carte al centro. Non appena le carte centrali vengono girate, potete immediatamente giocare e guardare le vostre pile.

A causa della natura frenetica del gioco, le carte al centro diventeranno disordinate. Non vi preoccupate, le carte centrali non devono rimanere in una fila perfetta. Devono semplicemente stare al centro in modo che tutti i giocatori vi abbiano facile accesso.



Le carte al centro inizialmente sono ordinate.



Man mano che la partita procede, le carte centrali diventeranno disordinate. Ma messe così vanno comunque bene.



Cercate di evitare di coprire le carte centrali.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

L'obiettivo è quello di trasformare tutte le vostre 6 pile in set completi. Scambierete carte dalle vostre pile con carte dal centro. Le carte possono essere gestite nei modi seguenti:

1

Potete tenere in mano solo una pila alla volta.



Potete raccogliere le vostre pile in qualsiasi ordine.



Potete sistemare l'ordine delle vostre pile.

2

Potete scambiare le vostre carte solo con le carte centrali.



Non potete trasferire carte tra le vostre pile.



Non potete rubare le carte agli altri giocatori.

3

Potete scambiare solo una carta alla volta.



Dovete scartare a faccia in su.



Dovete scartare al centro prima di raccogliere una carta dal centro.



Potete raccogliere una carta che avete precedentemente scartato.

4

Le pile che non state tenendo in mano devono sempre contenere 4 carte.

5

Le pile che non state tenendo in mano devono sempre rimanere a faccia in giù finché non diventano un set completo.

6

Non appena create un set completo, collocate quella pila a faccia in su.



QUESTO GIOCATORE HA DUE SET COMPLETI

COME VINCERE

Non appena tutte le vostre 6 pile sono a faccia in su, ovvero tutte le vostre pile sono diventate dei set completi, gridate "PILES!" per dichiarare la vittoria.

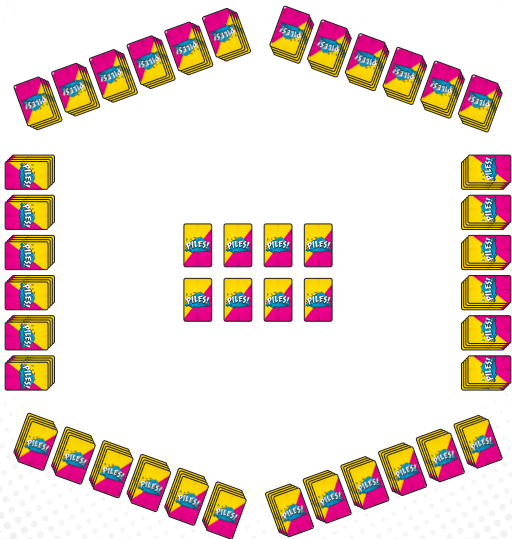
Controllate le pile del vincitore per assicurarvi che ognuna contenga un set completo: può capitare che vengano commessi degli errori! Se è stato fatto un errore, ricominciate immediatamente a giocare.



QUESTO GIOCATORE HA ESATTAMENTE SEI SET COMPLETI. HA VINTO.

VARIANTE

Per una versione più caotica, aggiungete 1 set in più quando costruite il mazzo. Poi distribuite 8 carte al centro invece di 4.



Questa è la preparazione per una partita con 6 giocatori usando la variante.

RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO

Cameron Ring
Corey Schrimpl
K.C. Schrimpl

ILLUSTRAZIONI

Alex Nikiforov

PROGETTO GRAFICO

Chris Doughman

LOST BOY
ENTERTAINMENT

www.lost-boy-entertainment.com
© 2023 Lost Boy Entertainment LLC

European Authorized Representative: OBELIS S.A.
Bd. General Wahis 53, 1030 Bruxelles, Belgio

CE Dagli 8 anni in su
Si consiglia la supervisione degli adulti