



DUCK & COVER

**Preparatevi a
fare qua qua!**

Regolamento

Argh! Le vostre paperelle di gomma stanno spruzzando acqua in tutta la vasca da bagno! Trovate un modo per evitare che spruzzino acqua dappertutto!



2-7



8+



20'

Contenuto

- Un mazzo di pesca da 26 carte
(2 serie di carte Capitano numerate da 1 a 12,
1 carta Max  e 1 carta Ripeti )
- 84 carte Paperella
(7 famiglie da 12 carte numerate da 1 a 12)
- 1 blocchetto segnapunti
- Questo regolamento

Obiettivo del gioco

In Duck & Cover, l'obiettivo è avere il punteggio totale più basso alla fine dei 3 round!

(I punti sono rappresentati dal numero di spruzzi.)



Pescare carte dal mazzo di pesca



Carte Paperella

Numero della carta



Numero di spruzzi delle paperelle

Preparazione

A Griglia di partenza

Ogni giocatore sceglie 1 delle 7 famiglie di Paperelle, mescola le rispettive 12 carte e le colloca casualmente a faccia in su in una griglia 4x3.

Le carte delle famiglie inutilizzate vengono rimesse nella scatola.

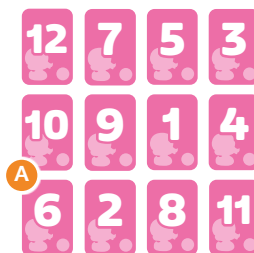
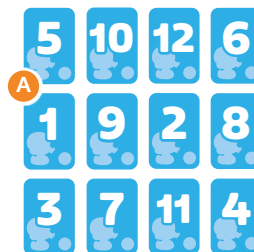
B Mazzo di pesca

Mescolate il mazzo di pesca e collocatelo a faccia in giù al centro del tavolo.

C Pila Capitano D Area degli scarti

Una volta che una carta è stata pescata e annunciata, viene collocata nella **pila Capitano** o nell'**area degli scarti**.

Scegliete un giocatore che interpreti il Capitano. Il Capitano giocherà nello stesso modo degli altri giocatori, ma dovrà anche pescare carte, leggerle a voce alta e tenere traccia delle pile di carte.



Round di gioco

All'inizio di ogni turno il Capitano legge a voce alta la carta in cima al mazzo di pesca.

Tutti i giocatori devono muovere contemporaneamente la propria carta corrispondente alla carta letta dal Capitano in uno dei due modi seguenti:

La carta viene mossa orizzontalmente o verticalmente (NON diagonalmente) sopra a un'altra carta direttamente adiacente a essa. La carta copre la carta su cui viene collocata.



Coprire ("Cover")

OPPURE

ALTRIMENTI

"Qua qua"

Immergere ("Duck")

La carta viene mossa in un qualsiasi spazio vuoto, senza coprire nessun'altra carta.

La carta deve essere collocata direttamente accanto a un'altra carta.

La carta può essere mossa al di fuori della griglia 4x3 originale, oppure può riempire uno spazio vuoto della griglia.

"Qua qua"

Se un giocatore ha già coperto la carta annunciata dal Capitano, non può giocare e ogni giocatore che non può muovere la propria carta deve dire "Qua qua".

Se tutti i giocatori

dicono "Qua qua", il Capitano colloca la carta che è appena stata letta a faccia in su nell'area degli scarti.



Il Capitano si assicura che tutte le carte nell'area degli scarti siano sempre visibili nel corso del round.



Il Capitano deve riferire

quante carte ci sono nell'area degli scarti e quante carte possono ancora essere scartate prima che si inneschi la fine del round (vedere tabella a pagina 8).



ALTRIMENTI

Se almeno 1 giocatore può giocare la carta

annunciata dal Capitano, quella carta viene collocata a faccia in su sulla pila Capitano anziché nell'area degli scarti.



Le carte aggiunte alla pila Capitano si impileranno una sopra all'altra, con solo l'ultima carta annunciata visibile a tutti i giocatori.



Carte speciali

Alcune carte nel mazzo di pesca non mostrano un numero, ma hanno un effetto speciale:

Max  : Ogni giocatore gioca la sua carta visibile con il valore più alto.

Ripeti  : Ogni giocatore gioca di nuovo una carta uguale all'ultima carta appena pescata.



Dettagli:

- Quando muovete una carta (che sia per coprire o per immergere), muovete l'intero mazzo di carte che essa copre.
- Se la prima carta annunciata è la carta **Ripeti** , collocatela nell'area degli scarti.
- Se la carta **Ripeti**  viene annunciata dopo una carta che è stata collocata nell'area degli scarti, collocate anch'essa nell'area degli scarti.
- Se la carta **Ripeti**  viene annunciata dopo la carta **Max** , allora giocate di nuovo la carta **Max** .
- Le carte della pila Capitano vengono impilate in modo che solo la carta in cima sia visibile, mentre le carte nell'area degli scarti vengono posizionate in modo che siano tutte visibili.
- Se il mazzo di pesca si esaurisce, tutte le carte nella pila Capitano vengono mescolate di nuovo per formare un nuovo mazzo di pesca e proseguire il round. Tuttavia, le carte nell'area degli scarti rimangono nella loro posizione.
- È vietato guardare nella pila Capitano, nel mazzo di pesca e tra le carte coperte di qualsiasi giocatore per verificare quali carte sono già state giocate nel corso della partita.

Esempio di un round di gioco



Serena è la capitana. Pesca dal mazzo la carta con il numero 5. Legge "5" a voce alta e tutti i giocatori devono muovere le loro carte con il numero 5.

- **Serena** utilizza la sua carta con il numero 5 per coprire la sua carta con il numero 7.
- **Emanuele** decide di immergere la sua carta e la muove accanto alla sua carta con il numero 6. La carta viene collocata al di fuori della griglia di partenza, ma questo è concesso perché viene mossa accanto a un'altra carta (la carta con il numero 6).
- **Emilia** decide di coprire la sua carta con il numero 8 che si trova proprio al di sopra della sua carta con il numero 5.
- **Elena**, d'altra parte, è obbligata a dire "Qua qua" perché la sua carta con il numero 5 è già stata coperta in precedenza nella partita.

Fine del round

Un round termina quando si verifica una delle due condizioni seguenti:

- Uno o più giocatori sono riusciti a impilare tutte le loro carte in un'unica pila.
- Un determinato numero di carte è stato collocato nell'area degli scarti. Questo numero varia in base al numero di giocatori.

Numero di giocatori	2	3	4	5	6	7
Numero di carte scartate che causano la fine di un round	9	8	7	6	5	4

Nota:

Numero di giocatori + numero di carte nell'area degli scarti = 11.

Punteggio

Alla fine di ogni round, ogni giocatore calcola il proprio punteggio totale e lo annota sul blocchetto segnapunti. Il punteggio di ogni giocatore si determina sommando il valore di tutti gli spruzzi ancora visibili sulle carte non coperte del giocatore.

Se un giocatore termina il round con più di una pila di carte, allora il suo punteggio è **positivo**.



Se un giocatore termina il round con un'unica pila di carte, allora il suo punteggio è **negativo**.



⚠ Promemoria: L'obiettivo del gioco è avere **il punteggio più basso** alla fine della partita!

Nota:

È possibile terminare la partita con un punteggio inferiore a 0.

Esempio di fine round

In una partita con 4 giocatori, sono state collocate 6 carte nell'area degli scarti. Se nessuno dei giocatori può giocare la carta successiva pescata dal Capitano, allora il round termina perché sono state collocate 7 carte nell'area degli scarti.

Serena pesca una carta con il numero 10 e tutti dicono "Qua qua", a eccezione di Emanuele che copre la sua carta con il numero 6.



Emanuele ha un'unica pila di carte rimanente, quindi il round termina. Ogni giocatore somma il numero di spruzzi sulle proprie carte per determinare il punteggio del round.



Serena termina il round con le carte con il numero 6 e 2. In questo round, totalizza un punteggio di **+3** punti.



Emanuele termina il round con la carta con il numero 10, quindi totalizza un punteggio di **-4** punti.



Emilia ha conservato le sue carte con i numeri 1, 4 e 6, quindi ottiene un punteggio di **+4** punti.



Elena termina il round con le carte con i numeri 12 e 6, quindi ottiene un punteggio di **+7** punti.

I punteggi dei giocatori per questo round vengono annotati sul blocchetto segnapunti.

Nuovo Round

Il Capitano mescola le 26 carte e forma un nuovo mazzo di pesca.

Ogni giocatore mescola le proprie carte e crea una nuova griglia 4x3.

Fine della partita

Alla fine del terzo round ogni giocatore somma i propri punteggi.

Il giocatore con il punteggio più basso vince la partita.

In caso di parità, il giocatore con il minor numero di carte visibili alla fine del terzo round vince la partita.

Se la parità persiste, i giocatori in parità condividono la vittoria.

Scoprite tutte le varianti di *Duck & Cover* a questo indirizzo:



Riconoscimenti

Autore: **Oussama Khelifati**

Sviluppo: **Cédric Caumont**

Responsabile Prodotto: **François Romain**

Fornitore Soluzioni: **Lumturije Krasniqi**

Illustrazioni: **Adrien Journal**

Produzione: **Eva Madenoglu**

Traduzione: **Vittoria Vincenzi**

Comunicazione: **Gwendoline Caumont**

Agenzia per il Game Designer: **Forgenext**

Localizzazione: **Asmodee Italia**

Oussama Khelifati ringrazia:

L'autore vorrebbe ringraziare Gaëtan, Olivier, Flavien, Christophe, Sarah, Louve, il team di Captain Games e tutti coloro che hanno preso parte agli animati dibattiti e discussioni che ci sono stati riguardo al gioco. Un ringraziamento speciale a Simon per il suo entusiasmo.

Captain Games ringrazia:

Gentian, Murielle Lemmens, Ibrahim Kouanda, Ilir Kadriaj, Tybald Romain, Valérie Follet, Antoine El Khammal, Nicky Appaerts, Abel Ouindi, Cyril Maréchal, Anaïs Marques Lopes, Eric Lalberteaux, Nicolas Boseret, Agnès Brison, Nicolas Doguet, Laurent d'Aries, Laurence Liénard, Sébastien, Stéphanie, Margaux e Thomas Dubois, Debbie Ridpath Ohi e Jeff Ridpath, Annika e Mattis Lützner, Annika e Sam Domke, Patrick Scholz, Carine e Nicolas Maréchal, Tanguy Gréban, Melissa, Cédric, Alexane e Logan Dassonville, Simon Murat, Tom Vasel, Étienne Soubeyran, Heli Barthen, Stephen Buonocore, Corey Thompson, Scott Alden, Lincoln Damerst, Stefan "Cyborg" Brunelle, Stephen Conway, Baptiste Brault, Alexandre Bogdanic, Mr Phal, Dr Mops, Cédric Gimzia, Fabien Gridel, Gwen Lebas, Sophie Douchy, Servanne Dehennault, Nicolas Pequignot e Vanessa Roscini, Nicolas Benoist, Jackson Roberts, Connie e Dan Schmitt, Sandra Lebrun, Randy Klepetko, Yannick Mescam, Philine Wollast, Cyril e Maud Daujean, Philippe Mouret, tutti i giocatori del Gathering of Friends, di BGGcons, di Dice Tower East e West, Bruno Faidutti e i partecipanti di Étourvy così come tutti gli altri giocatori incontrati ai festival e ad altri eventi di gioco che potremmo aver dimenticato. I nostri playtester: Nina e Nicolas Opdebeeck, Valérie Callebaut e Christophe Loncin, Sophie Lemoine e André Versailles. Un ringraziamento molto speciale a Oussama e Gaëtan per la loro fiducia. In memoria di Yvelise Caumont.

La mania delle paperelle di gomma si è diffusa tra Cédric e Gwendoline e la loro collezione sta conquistando tutto l'ufficio! Se volete far traboccare la loro vasca da bagno con la vostra paperella preferita, non esitate a partecipare!



Riassunto delle regole

Si pesca una carta.

Ogni giocatore **muove** la carta corrispondente a quella appena pescata oppure **copre** una carta direttamente adiacente.



Se un giocatore non ha più la carta corrispondente a disposizione, deve dire “Qua qua”.

Se tutti i giocatori dicono “Qua qua”, la carta viene collocata nell'**area degli scarti**.

Un round termina quando un giocatore ha solo una pila di carte rimanente oppure quando c'è un determinato numero di carte nell'area degli scarti. (vedere tabella a pagina 8).

Ogni giocatore somma gli spruzzi delle proprie paperelle e li aggiunge al proprio punteggio.



Tuttavia, i giocatori che terminano il round con un'unica pila di carte ottengono un punteggio negativo.

Vince la partita il giocatore che ha il punteggio più basso alla fine di 3 round!