

A landscape photograph of a sailboat with a large red sail on a calm sea. In the background, there are dark, forested mountains under a blue sky with some clouds.

# Flow

**REGOLAMENTO**



## REGOLAMENTO

Flow è un gioco collaborativo, ispirato al celebre film di animazione, che vi catapulterà in un'entusiasmante avventura fatta di azione continua, onde gigantesche e decisioni repentine. Insieme agli altri giocatori dovrete cercare di aiutare il gatto e i suoi improbabili compagni a tornare sulla barca. C'è acqua ovunque e il suo livello si sta alzando velocemente. L'unica possibilità di sopravvivenza per gli animali è trovare un percorso sicuro da seguire a nuoto. Ma il tempo stringe e le onde giganti continuano a spazzare via ogni cosa. Ora, soltanto la prontezza di pensiero e le capacità decisionali della vostra squadra potranno salvare gli animali, aiutandoli a proseguire il loro viaggio in barca prima che esauriscano le forze.

# CONTENUTO

## 1 tabellone



## 2 dadi Onda Gigante:

1 nero e 1 bianco



## 3 segnalini

Uccello



## 26 carte:

15 carte Azione



11 carte Scenario



## 51 tessere:

42 tessere Mappa:

senza ostacoli



× 8



× 9



× 7



× 7

con ostacoli



× 3



× 2



× 3



× 3

1 tessera Barca



/



8 tessere Scenario con ostacoli



/



Avrete bisogno di un timer da 1 minuto  
per giocare. Utilizzate un telefono oppure  
scansionate questo codice QR:



# PANORAMICA DEL GIOCO

Flow è un gioco collaborativo in cui i giocatori lavorano insieme per collegare quattro caselle animale alla tessera Barca che si trova al centro del tabellone prima di esaurire le tessere.

## PREPARAZIONE



- 1 Collocare il tabellone al centro del tavolo.
- 2 Collocare la tessera Barca con i 4 percorsi aperti a faccia in su al centro del tabellone.
- 3 Lasciare le 11 carte Scenario e le 8 tessere Scenario con ostacoli nella scatola (verranno utilizzate quando si giocherà con gli scenari).
- 4 Mescolare le 42 tessere Mappa e collocarle a faccia in giù in più pile di pesca accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori.
- 5 Collegare i 3 segnalini Uccello e i 2 dadi Onda Gigante nelle vicinanze, a portata di mano di tutti i giocatori.

- 6** Mescolare le carte Azione e distribuirle a ogni giocatore in base al numero dei giocatori:

**1 giocatore:** **3 carte**

**2 giocatori:** **2 carte ciascuno**

**3–6 giocatori:** **1 carta ciascuno**

Rimettere le carte Azione rimanenti nella scatola, non serviranno nel corso della partita.

- 7** Il giocatore che ha visto il film *Flow* più di recente inizia per primo e imposta il timer da 1 minuto. Se nessuno ha visto il film, allora il giocatore che è andato a nuotare più di recente inizia per primo.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Per iniziare il primo round, il primo giocatore fa partire il timer da 1 minuto, poi effettua il proprio turno.

Durante il suo turno, il giocatore deve effettuare **una** delle seguenti azioni:

- **Pescare una tessera**
- **Giocare una carta Azione**

Dopo aver completato l'azione, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

### Pescare una Tessera

Il giocatore pesca una tessera da una qualsiasi delle pile a faccia in giù e la colloca su una casella vuota sul tabellone. Questo crea un percorso di nuoto sicuro per gli animali fino alla barca.

## Regole di collocazione delle tessere

- 1 La tessera **deve essere collocata accanto a una casella animale o almeno accanto a un'altra tessera** sul tabellone, collegata orizzontalmente o verticalmente.



**Esempio:** La nuova tessera deve essere collocata su una qualsiasi delle 4 caselle contrassegnate, collegate alle tessere o alle caselle animali sul tabellone.

- 2 Le tessere **devono creare un percorso d'acqua senza interruzioni** partendo da almeno una casella animale e arrivando alla tessera appena collocata.



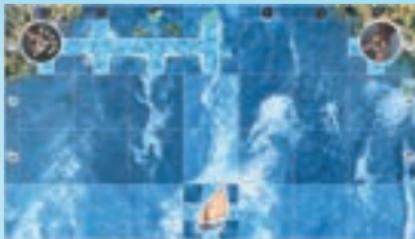
**Esempio:** Anche se collegate alle tessere sul tabellone, le nuove tessere non possono essere collocate su nessuna delle caselle contrassegnate, perché non formerebbero un percorso senza interruzioni da una casella animale.

- 3 I bordi della tessera **devono combaciare con i bordi di tutte le tessere che tocca**: un bordo con un percorso aperto deve toccare un altro bordo con un percorso aperto. Un bordo senza un percorso aperto deve toccare un altro bordo senza un percorso aperto.



**Esempio:** La nuova tessera orientata in questo modo non può essere collocata su nessuna delle tre caselle mostrate, perché almeno uno dei bordi non combacerebbe con il bordo che tocca.

 Qualsiasi bordo di una tessera può toccare i bordi del tabellone.



**Esempio:** Le tessere possono essere collocate con uno dei due bordi (percorso aperto o nessun percorso) che punta verso il bordo del tabellone.

 Il giocatore deve scartare una tessera qualsiasi se:

- non c'è una casella valida su cui collocarla, oppure
- l'**unica collocazione valida** porterebbe ad avere entrambi i percorsi di una casella animale **completamente** bloccati, rendendo impossibile un percorso senza interruzioni fino alla barca.

 Dopo aver rimosso una o più tessere dal tabellone (per esempio nel corso della fase Onda Gigante o per effetti delle carte), tutte le altre tessere **rimangono sul tabellone**, anche se non hanno un percorso senza interruzioni fino a una casella animale.

**Importante:** Un giocatore può pescare una tessera solo dopo che il giocatore precedente ha completato il turno nella sua interezza.

## Giocare una carta Azione

Il giocatore gioca una carta Azione dalla propria mano e risolve il suo effetto. Poi, scarta la carta a faccia in su, a eccezione della carta "Acque Calme", che viene scartata dopo la fase Onda Gigante successiva.

**A meno che non sia specificato diversamente, i giocatori possono sempre condividere informazioni in merito alle carte che hanno in mano.**

## Fase Onda Gigante

I giocatori devono sempre tenere d'occhio il timer.

Quando il timer da 1 minuto si esaurisce, il round termina e la partita si interrompe. Se il giocatore attivo ha già pescato una tessera, allora deve prima terminare la propria azione come di norma.

Poi, il giocatore attivo tira entrambi i dadi Onda Gigante e rimuove tutte le tessere presenti sulle file il cui numero e colore corrispondono a quelli dei dadi, scartandole a faccia in su.



**Esempio:** Un giocatore ottiene 3 sul dado bianco e 2 sul dado nero. Devono essere rimosse tutte le tessere dalla fila bianca numero 3 e dalla fila nera numero 2.

Le Onde Giganti non hanno effetto sulle tessere con sopra un segnalino Uccello. Se una tessera con un segnalino Uccello sta per essere rimossa, rimuovere invece il segnalino Uccello. Tuttavia, se la tessera con un segnalino Uccello è bersagliata da entrambi i dadi Onda Gigante (all'incrocio delle due file corrispondenti al risultato dei dadi), vengono rimossi sia il segnalino Uccello sia la tessera (vedere *Carte Azione* a pagina 9).

Una volta che le tessere sono state rimosse e scartate a faccia in su, riavviare il timer e iniziare un nuovo round. Il turno passa ora al giocatore successivo in senso orario.

## FINE DELLA PARTITA

**Condizione di vittoria:** I giocatori vincono quando tutte le caselle animale sono collegate alla tessera Barca da uno o più percorsi d'acqua senza interruzioni alla fine del turno di un giocatore.

**Condizione di sconfitta:** I giocatori perdono quando non sono rimaste tessere da pescare e carte Azione da giocare all'inizio del turno di un giocatore.

# CARTE AZIONE



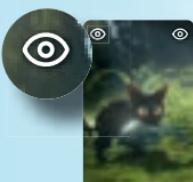
**Supporto (x3):** Rimuovere dal tabellone e scartare una qualsiasi tessera, a eccezione della tessera Barca.



**Uccello (x3):** Collocare un segnalino Uccello su una qualsiasi tessera sul tabellone, a eccezione della tessera Barca. Se un'Onda Gigante colpisce una tessera con sopra un segnalino Uccello, rimuovere il segnalino Uccello invece della tessera. Una tessera può avere solo un segnalino Uccello sopra di sé.



**Corrente (x3):** Prendere una qualsiasi tessera dal tabellone, a eccezione della tessera Barca, e collocarla su una nuova casella vuota. La tessera deve essere collocata rispettando le regole di collocazione delle tessere, a eccezione del fatto che non è necessario creare un percorso senza interruzioni fino a una casella animale.



**Pesca (x2):** Girare **2 tessere** dalle pile di pesca. Nei turni futuri, i giocatori possono scegliere di pescare 1 di queste tessere rivelate invece di pescare da una pila di pesca.



**Acque Calme (x2):** Nella prossima fase Onda Gigante, tirare solo 1 dado invece di 2. Il giocatore che tira il dado sceglie quale dado tirare.

**Nota:** Può essere giocata solo una carta "Acque Calme" durante un round da 1 minuto.



**Ritorno (x2):** Scegliere una qualsiasi delle tessere scartate in precedenza e collocarla sul tabellone rispettando le regole di collocazione delle tessere. Non è possibile giocare questa carta se non ci sono tessere scartate.

# GIOCARE CON LE CARTE SCENARIO

Le carte Scenario sono un elemento chiave che aggiunge varietà, profondità ed entusiasmanti sorprese alle partite. Alcune carte introducono tessere Scenario con ostacoli sul tabellone, mentre altre impongono restrizioni, rendendo la partita più coinvolgente e impegnativa. È consigliabile iniziare a utilizzare le carte Scenario solo dopo la prima esperienza di gioco.

## Preparazione Aggiuntiva

Dopo aver preparato la partita, effettuare anche i seguenti passi della preparazione aggiuntiva:

1. Collocare le 8 tessere Scenario con ostacoli a portata di mano di tutti i giocatori. Vengono utilizzate solo per determinate carte Scenario.
2. Mescolare le 11 carte Scenario e collocarle accanto al tabellone a formare un mazzo di pesca a faccia in giù.
3. Accordarsi sul livello di difficoltà e pescare il relativo numero di carte Scenario come riportato qui sotto:

Molto facile	1 carta Scenario
Facile	2 carte Scenario
Medio	3 carte Scenario
Difficile	4 carte Scenario
Molto difficile	5 carte Scenario
Inconcepibile!	6 carte Scenario

4. Collocare la carta (o le carte) Scenario pescata a faccia in su vicino al tabellone. Continuare a giocare come di norma, seguendo le regole di ogni carta Scenario.

## CARTE SCENARIO



**Scenario con ostacoli (x4):** Prendere 2 tessere Scenario con ostacoli. Per ognuna di quelle tessere, tirare i 2 dadi Onda Gigante per determinare la loro posizione. Per esempio, se il tiro dà come risultato l'incrocio fra la fila bianca numero 3 e la fila nera numero 4, collocare lì la tessera Scenario con ostacoli.



Ripetere il tiro dei dadi se la casella ottenuta come risultato:

- è già occupata, oppure
- è una casella animale (■□, ■□□, □□□, □□□), oppure
- rende impossibile raggiungere la tessera Barca con un percorso senza interruzioni.

**Importante:** Le tessere Scenario con ostacoli sono diverse dalle normali tessere Mappa. Quando si colloca una tessera accanto a una tessera Scenario con ostacoli, solo i bordi senza percorsi aperti possono toccare la tessera Scenario con ostacoli.



**Nessuna Comunicazione (x2):** I giocatori non possono comunicare, eccetto durante la fase Onda Gigante. Se si pescano entrambe le carte "Nessuna Comunicazione", scartarne una e pescare una nuova carta Scenario.

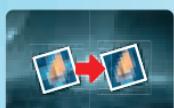


**Una Carta Azione per Round (x1):** Il gruppo può giocare solo una carta Azione per round.



### Nessuna carta “Supporto” o “Corrente” per ostacoli (x1):

Le carte Azione “Supporto” o “Corrente” non possono muovere o rimuovere nessuna tessera con ostacoli. Possono comunque essere utilizzate su altre tessere.



**Tessera Barca Percorso Unico (x2):** Dopo la preparazione (e potenzialmente dopo aver collocato le tessere Scenario con ostacoli), girare la tessera Barca in modo che mostri il lato con un solo percorso aperto. È possibile scegliere verso che lato del tabellone rivolgere il percorso aperto. Se si pescano entrambe le carte “Tessera Barca Percorso Unico”, scartarne una e pescare una nuova carta Scenario.



### Gli Ostacoli restano dopo l’Onda Gigante (x1):

Le tessere con ostacolo non possono essere distrutte dalle Onde Giganti. Resteranno sul tabellone.

**Nota:** Se le restrizioni sulle carte Scenario sono in contrasto con le regole standard del gioco, seguite le restrizioni fornite dalle carte Scenario.

## RICONOSCIMENTI

**Design del gioco:** Dmitrijus Babičius, Tadas Kastanauskas, Justina Lapinskienė, Marijus Lapinskas

**Illustrazioni:** Gints Zilbalodis, Reinis Pētersons

**Sviluppo del gioco:** Egils Grasmanis, Jānis Grunte

**Progetto grafico e impaginazione:** Reinis Pētersons, Jānis Upītis, Māris Jansons

**Revisione del regolamento:** Lines J. Hutter

**Correzione bozze inglese:** Karl Erik Saks

**Playtester:** Ieva Nedzinskaitė, Ignas Versinskas, “Prototipas” Guild, Lithuanian Game Development Association, Global GameJam Event, Andrius Granickas, Inesa Granickienė, Andrius Marcinkevičius, Dominic Hoffmann, Rita, Kovas, Vainius, Gabija, Adelė, Ažuolas, Upė, Ūdrys, Saulė, J, P, Mindaugas Šukys, Edgaras Zujus, Jens Grabowski, Barduchi, Brigitė, Rūta, Dārta

**Edizione Italiana**

**Traduzione:** Elisabetta Colombo

**Revisione:** Chiara Turchi, Vittoria Vincenzi

**Adattamento Grafico:** Giacomo Pellini

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini

**BRAIN GAMES**



[WWW.BRAIN-GAMES.COM](http://WWW.BRAIN-GAMES.COM)

© 2024 Brain Games Publishing SIA  
Brīvības 103-4, Riga, LV-1001, Lettonia  
(+371) 67334034

info@brain-games.com  
[www.brain-games.com](http://www.brain-games.com)

© FLOW™, 2024, Dream Well Studio, Sacrebleu Productions, Take Five.  
Tutti i diritti riservati.