

# BLOOPS

## REGOLAMENTO

8+ 2-5 10+

asmodee

In Boops, si inizia memorizzando 3 carte. Sembra facile, vero?...

Certo, finché le carte non vengono scambiate, non ne vengono aggiunte di nuove o non siete troppo impegnati a ridere degli errori dei vostri avversari per accorgervi che avete perso il filo!

Questo gioco contiene 65 carte, suddivise come segue:



### QUAL È L'OBBIETTIVO DEL GIOCO?

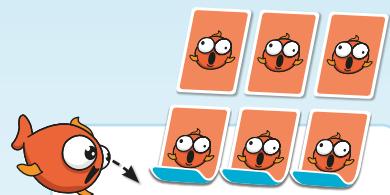
Il giocatore con il punteggio più basso alla fine della partita è il vincitore. Quindi cercate di sbarazzarvi delle vostre carte il più in fretta possibile... senza sbagliare, ovviamente!

### PREPARAZIONE

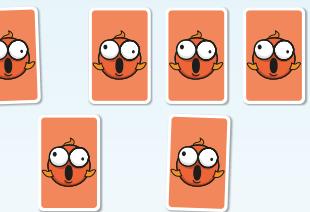
Prendete la carta BLOOPS e collocatela a portata di mano di tutti i giocatori. Mescolate le carte rimanenti per formare un mazzo di pesca.



Collocate 6 carte a faccia in giù davanti a ogni giocatore e disponetele su due file da 3 carte ciascuna. Poi, ogni giocatore guarda segretamente le sue 3 carte nella fila inferiore.



Da questo momento in poi, potete riorganizzare le vostre carte in qualsiasi momento nel corso della partita.



Ricordate: Una volta che la partita è iniziata, non potrete più guardare le vostre carte. Perciò adesso o mai più!



### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore che si è dimenticato qualcosa più di recente inizia per primo. La partita può proseguire in senso orario o antiorario; dopotutto, un pesce nuota come preferisce nella sua boccia!

Nel vostro turno, pescate una carta e guardatela segretamente.

Poi, potete:

#### SCARTARE LA CARTA

Collocate la carta a faccia in su nella pila degli scarti.



OPPURE

#### CONSERVARE LA CARTA

Collocate la carta a faccia in giù davanti a voi e scartate a faccia in su 1 delle vostre altre carte senza prima guardarla.



Nota: Se il mazzo di pesca si esaurisce, mescolate di nuovo la pila degli scarti.

#### EFFETTI

Se scartate un 6, un 7, un 8 o un 9, dovete applicarne l'effetto immediatamente!

**6** = Pescate 1 carta dalla cima del mazzo di pesca e collocatela a faccia in giù davanti a un avversario.

**7 e 8** = Guardate 1 delle carte davanti a voi oppure 1 delle carte davanti a un avversario.

**9** = Scambiate 1 delle vostre carte con 1 delle carte di un vostro avversario, a faccia in giù. Non guardate nessuna delle due carte.

### CONTROSCARTARE

Quando viene scartata una carta, da voi o da un vostro avversario, potete rispondere controscartando una o più carte identiche, anche se non è il vostro turno!

Durante il suo turno, Flounder scatta un **6**. Poi, Nemo controscarta il **6** che ha davanti a sé.

Se rivelate la carta sbagliata, rimettetela a faccia in giù davanti a voi e pescate 1 carta come penalità (vedere Penalità).

Ponyo rivelà quello che crede sia un **6**: purtroppo, è un **9**! Quindi rimette la carta a faccia in giù davanti a sé e pesca 1 carta come penalità.

Se le carte scartate innescano effetti, applicateli nello stesso ordine in cui sono state scartate le carte. Nel frattempo, gli altri giocatori possono continuare a controscartare.

Prima, Flounder applica l'effetto **5** della carta **6**, poi Nemo applica l'effetto della sua carta **6**. Flounder si ricorda di avere un altro **6**, così lo controscarta prima di applicarne l'effetto.

Se non ci sono effetti da applicare o rimasti da applicare, il giocatore successivo può giocare immediatamente. Una volta che quel giocatore ha pescato una carta, non è più possibile controscartare.

Una volta che Flounder e Nemo terminano di applicare gli effetti delle loro carte, è il turno di Ponyo, che pesca una carta. Dory si ricorda solo ora di avere un **6**. Purtroppo è troppo tardi, dato che Ponyo ha già pescato la propria carta!



### FINE DELLA PARTITA

La partita può terminare in uno di questi due modi:

#### VIENE SCARTATA LA CARTA 20

In questo caso, la partita termina immediatamente. Non gioca più nessuno.

OPPURE

#### DITE "BLOOPS"!

Alla fine del vostro turno dite "BLOOPS" a voce alta per innescare la fine della partita. Ognuno dei vostri avversari effettuerà un ultimo turno.

Collocate la carta BLOOPS davanti a voi; ora siete immuni all'effetto di qualsiasi 9 che potrebbe ancora essere scartato.



Prima di dire "BLOOPS", assicuratevi di essere sulla strada della vittoria. Come dice il proverbo: "Non dire BLOOPS se non ce l'hai nel sacco!"



### PUNTEGGIO

Tutti i giocatori rivelano le proprie carte alla fine della partita.

Se avete 3 o più stelle fra le vostre carte, mettetele da parte, non vengono conteggiate!



Sommate i valori delle vostre carte per determinare il vostro punteggio.

Il giocatore con il punteggio più basso vince la partita. In caso di parità, condividete la vittoria e giocate di nuovo!

## PENALITÀ

Se fate un errore durante la partita, pescate una carta come penalità e collocatela a faccia in giù davanti a voi senza guardarla.

### Ecco alcuni esempi di errori più comuni:

- Quando distribuite le carte in modo sbagliato,
- Quando, durante la preparazione, guardate una delle vostre carte nella fila superiore,
- Quando pescate una carta, ma non è il vostro turno,
- Quando guardate o rivelate una carta che non dovreste avere,
- Quando controscartate una carta con un valore diverso da quello della carta in cima alla pila degli scarti. In quel caso, oltre a pescare una carta come penalità, dovete rimettere la vostra carta a faccia in giù davanti a voi,

Probabilmente ci sono molti altri modi per fare errori, ma lascio che siate voi a scoprirli! Tocca a voi convincere i vostri avversari che quello che avete fatto non era assolutamente un errore.



## ESEMPIO DI PUNTEGGIO

### PONYO



Ponyo ha **23 punti**. Ha detto "BLOOPS" a voce alta ma non aveva idea che la carta 20 fosse nascosta fra le sue carte...

### DORY

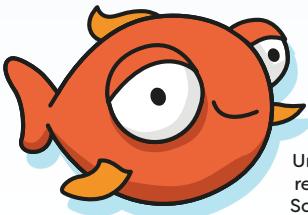


Dory ha **45 punti**. Anche il suo 11 viene conteggiato perché è la sua unica carta Stella.

### FLOUNDER



Flounder termina con **18 punti** dopo aver scartato le 3 carte Stella che aveva prima di calcolare i punti. Il vincitore è lui!



Riconoscimenti  
Design del gioco: MontiBearnar  
Illustrazioni: Mathieu LIDON.

Edizione italiana  
Traduzione: Elisabetta Colombo  
Revisione: Silvia Paganelli, Vittoria Vincenzi  
Adattamento grafico: Giacomo Pellini  
Direzione editoriale: Massimo Bianchini

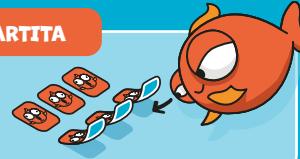
Un enorme ringraziamento a tutti i playtester e a chi ha riletto e revisionato il gioco: Valentin, Paul, Alexandra, Quentin, Ophélie, Solenne, Armelle, Sara, François, Camille, Nicolas, Kumiko, Anouk, Ulysse, Dolça, Anaïs, Flo, Gricha, Ewenn, Seb e Guillaume!



## RIASSUNTO DI GIOCO

### ALL'INIZIO DELLA PARTITA

Guardate le 3 carte nella fila inferiore davanti a voi e memorizzatele senza rivelarle agli altri giocatori.



### NEL VOSTRO TURNO

PESCATE UNA CARTA

poi,

SCARTATELLA



CONSERVATELA  
e scartate un'altra carta.

### QUANDO VIENE SCARTATA UNA CARTA

Potete immediatamente controscartare una carta identica tra quelle che avete davanti a voi.

### SE VIENE SCARTATA UNA CARTA CON UN EFFETTO

Applicate immediatamente il suo effetto:



Senza guardarla, pescate 1 carta dalla cima del mazzo di pesca e collocatela a faccia in giù davanti a un avversario.



Guardate una carta che si trova davanti a voi o davanti a un avversario.



Scambiate 1 delle vostre carte con 1 delle carte di un vostro avversario, a faccia in giù. Non guardate nessuna delle due carte.  
Promemoria: La carta BLOOPS vi rende immuni da questo effetto.

### SE FATE UN ERRORE DI GIOCO

Come penalità, pescate 1 carta dalla cima del mazzo di pesca e collocatela a faccia in giù davanti a voi.

### LA PARTITA TERMINA



OPPURE



Quando viene scartata la carta 20.

Prendete la carta "BLOOPS".  
Tutti i vostri avversari effettuano un ultimo turno.

La partita termina immediatamente.