



**REGOLAMENTO**

# PANORAMICA DEL GIOCO

Ogni carta riporta un numero che va da -3 a 15. Potete tenere in mano un massimo di tre carte. In ogni round, pescate una carta dal mazzo oppure giocate una carta a faccia in su. Le carte a faccia in su vengono collocate in fila accanto al mazzo. Se giocate una carta che porta il valore totale della fila oltre 21, esplodete. Se esplodete, il round termina e ottenete 0 punti. Tutti gli altri giocatori ottengono i punti che hanno in mano.

## CONTENUTO

### 90 Carte

(Nota: Ci sono più carte con numeri bassi che carte con numeri alti.)

# QUANTITÀ DELLE CARTE



×2



×3



×5



×9



×8



×8



×7



×7



×6



×6



×5



×5



×4



×4



×3



×3



×2



×2



×1

# PREPARAZIONE

- 1** I giocatori si siedono in cerchio.
- 2** Mescolate il mazzo e collocatelo a faccia in giù al centro.
- 3** Preparate un foglio per il punteggio con il nome di ciascun giocatore.
- 4** Per stabilire chi sarà il primo giocatore, ogni giocatore taglia il mazzo e pesca una carta. Il giocatore con la carta più alta inizia. I turni si svolgono in senso orario.

# PANORAMICA DEL TURNO

Durante il vostro turno, scegliete una di queste opzioni:

Opzione 1: Pescare una carta dal mazzo.

Opzione 2: Giocare una carta a faccia in su.

Non potete mai avere più di tre carte in mano.

- ❑ Se iniziate il vostro turno con tre carte, dovete giocare una carta a faccia in su.
- ❑ Se iniziate il vostro turno senza carte, dovete pescare una carta dal mazzo.

Non dovrete permettere agli altri giocatori di vedere quali carte avete in mano, ma dovete dare loro la possibilità di vedere quante ne avete.

Non potete passare.

# LA FILA

Quando le carte vengono giocate a faccia in su, vengono collocate in fila accanto al mazzo. Le carte non dovrebbero essere sovrapposte, poiché i giocatori avranno la necessità di sommare tutti i numeri della fila per ottenere il valore totale.

Dopo aver giocato una carta, dichiarate a voce alta il valore totale di tutte le carte della fila.



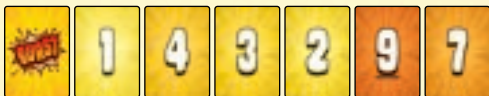
*In questo esempio, il valore totale della fila equivale a 7.*



*In questo esempio, il valore totale della fila equivale a -1.*

# PUNTEGGIO

Quando un giocatore è costretto a giocare una carta che porta il valore totale della fila oltre 21, esplode. Se un giocatore esplode, il round termina e quel giocatore ottiene 0 punti. Ogni giocatore calcola il proprio punteggio sommando il valore delle carte che ha in mano. L'obiettivo è ottenere il maggior numero di punti.



**GIOCATORE 1**

Punti: 0



**GIOCATORE 2**

Punti: 18



**GIOCATORE 3**

Punti: 9

*In questo esempio, il Giocatore 1 è stato costretto a giocare un 7 ed è esploso. Il Giocatore 1 riceve 0 punti.*

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- 1** Il primo giocatore svolge il proprio turno. I turni proseguono in senso orario.
- 2** Quando un giocatore esplode (porta il valore totale della fila oltre 21), il round termina.
- 3** Aggiungete il punteggio di ogni giocatore al totale parziale.
- 4** Prima che inizi il round successivo, mescolate tutte le carte e formate un nuovo il mazzo. Il giocatore che è esploso inizia il round successivo.

# VITTORIA

Quando uno o più giocatori raggiungono 100 punti, la partita termina. Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

## GIOCATORE 1

|       |
|-------|
| 0     |
| 22    |
| 7     |
| 16    |
| 0     |
| 0     |
| 17    |
| 13    |
| 0     |
| <hr/> |
| 75    |

## GIOCATORE 2

|       |
|-------|
| 18    |
| 0     |
| 15    |
| 21    |
| 7     |
| 13    |
| 0     |
| 22    |
| 8     |
| <hr/> |
| 104   |

## GIOCATORE 3

|       |
|-------|
| 9     |
| 11    |
| 0     |
| 0     |
| 18    |
| -2    |
| 12    |
| 0     |
| 14    |
| <hr/> |
| 62    |

*In questo esempio, vince il Giocatore 2.*

# CARTE AZIONE

Oltre ai numeri, alcune carte riportano azioni speciali che devono essere effettuate quando vengono giocate. Ci sono quattro azioni speciali:

Inverti l'ordine di gioco.

Scarta una carta dalla fila.

Prendi una carta dalla fila e aggiungila alla tua mano.

Scarta dalla fila tutte le carte che hanno lo stesso numero di questa carta.

Se, quando viene giocata una carta, l'azione indicata non può essere effettuata, viene ignorata.

Quando una carta azione viene giocata, non può essere rimossa in quello stesso turno.

Il valore totale della fila non viene calcolato finché la carta azione non viene giocata e l'azione di quella carta non è stata effettuata.

Se una carta viene scartata, non viene utilizzata per il resto del round.

# **RICONOSCIMENTI**

## **DESIGN DEL GIOCO**

---

Cameron Ring  
Corey Schrimpl  
H.C. Schrimpl

## **PROGETTO GRAFICO**

---

Chris Doughman

**LOST BOY**  
ENTERTAINMENT

[www.lost-boy-entertainment.com](http://www.lost-boy-entertainment.com)

©2024 Lost Boy Entertainment LLC

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

Responsabile della sicurezza:  
Asmodee Group  
18 Rue Jacqueline Auriol  
78280 Guyancourt, Francia