

MANI GIGANTI

PICCOLI MOBILI

REGOLAMENTO

3-8 GIOCATORI

ETÀ 7+

10 MIN



EH! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare. Andate online e guardate il nostro video dimostrativo:



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/GIANTS/HOW

INIZIATE QUI

CONTENUTO:

- 10 Mobili (da assemblare)
- 1 Recinzione (da assemblare)
- 1 Guida per l'Assemblaggio
- 21 Carte Incarico
- 3 Indicatori Nuova Casa



È LA VOSTRA PRIMA PARTITA?

MANI GIGANTI
PICCOLI MOBILI
GUIDA PER L'ASSEMBLAGGIO

Consultate la Guida per l'Assemblaggio! Vi mostrerà come assemblare i piccoli Mobili e la Recinzione che vi serviranno per giocare.

(Non preoccupatevi, anche da assemblati, i componenti entreranno nella scatola.)



Per giocare a questo gioco avrete bisogno di un telefono, un orologio o qualsiasi altro dispositivo abbia un timer con un suono forte o una vibrazione potente.

PERCHÉ NON C'È UN TIMER NELLA SCATOLA?

È molto probabile siate già in possesso di un dispositivo per tenere il tempo, in questo modo possiamo ridurre la produzione di plastica non necessaria.

CHE COS'È?

Voi e i vostri amici fate parte di ditte di traslochi rivali... e oltretutto siete maldestri giganti con dita simili a salsicciotti. Farete offerte per ottenere Incarichi e otterrete punti completando quegli stessi Incarichi senza far cadere nessuno dei piccoli Mobili. La prima squadra a ottenere 3 punti vince!



PREPARAZIONE

- 1** Dividetevi in squadre da due giocatori ciascuna e sedetevi accanto al vostro compagno di squadra. (Esempio: se state giocando in 6, dividetevi in 3 squadre da 2 giocatori ciascuna.)

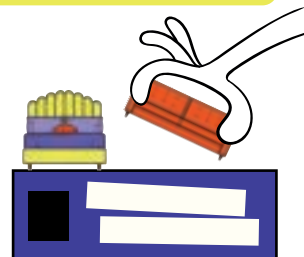
3 GIOCATORI?

Ogni giocatore farà squadra a sé.

5 O 7 GIOCATORI?

1 dei giocatori farà squadra a sé. (Esempio: se siete in 5, formate 2 squadre da 2 giocatori ciascuna e 1 squadra da 1 giocatore.)

- 2** Collocate la scatola al centro del tavolo: questa sarà la **Vecchia Casa**. Poi, collocate tutti i **10 Mobili assemblati** sulla Vecchia Casa.



- 3** Mettete da parte la **Recinzione assemblata**, per ora.

- 4** Collocate le 3 Nuove Case:

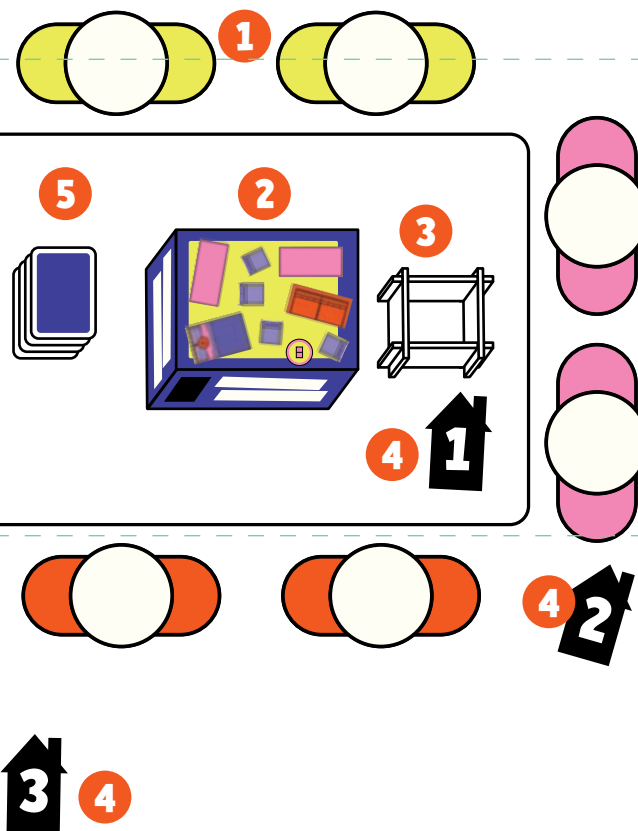
- Mettete la **Nuova Casa 1** da qualche parte sul tavolo.
- Mettete la **Nuova Casa 2** da qualche parte, ma non sul tavolo.
- Mettete la **Nuova Casa 3** da qualche parte, più lontano dalla Vecchia Casa rispetto alla Nuova Casa 2.



Più lontano collocherete la Nuova Casa 2 e la Nuova Casa 3, più difficile sarà la partita!

NOTA: Tutti i giocatori devono essere d'accordo sulla posizione di ogni Nuova Casa.

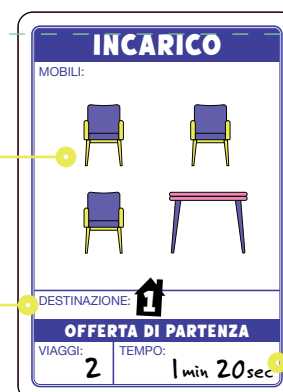
- 5** Mescolate le **21 Carte Incarico** e collocatele a faccia in giù sul tavolo: questo sarà il **Mazzo di Pesca**.
- 6** La squadra con il giocatore più alto inizia per prima.



INIZIARE IL TURNO

Nel turno della vostra squadra, girate a faccia in su la carta in cima al Mazzo di Pesca.

COME LEGGERE LA CARTA



I Mobili che dovrete traslocare.

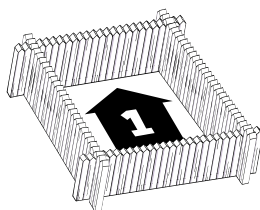
Dove dovrete consegnare i Mobili.

Numero di Viaggi e Tempo Massimo suggeriti per l'Incarico.

Continua sull'altro lato →

LA RECINZIONE

Collocate la Recinzione intorno alla Destinazione (Nuova Casa 1, 2 o 3) mostrata sulla carta.



FASE D'ASTA

Se è il turno della vostra squadra, fate la prima offerta per l'Incarico comunicando il **Numero di Viaggi** che vi serviranno e il **Tempo Massimo** che impiegherete per completare quei Viaggi. La vostra prima offerta può essere alta o bassa quanto volete. L'**Offerta di Partenza** sulla carta è solo un suggerimento.

Una volta che la vostra squadra ha fatto l'offerta, la squadra alla vostra sinistra deve scegliere se:

FARE UNA NUOVA OFFERTA

Fate una Nuova Offerta se pensate di poter completare l'Incarico in condizioni più difficili.

Quando fate una Nuova Offerta, la vostra squadra deve:

Ridurre il Numero di Viaggi	OPPURE	Ridurre il Tempo Massimo di almeno 5 secondi
VIAGGI: 2		TEMPO: 1 min 40 sec

OPPURE RITIRARSI

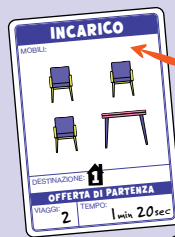
Se pensate che l'offerta attuale sia impossibile, potete passare dichiarando: "Ci ritiriamo". Una volta che la vostra squadra si ritira, **non potete** fare altre offerte per questo Incarico.

In questa fase la vostra squadra ha l'opportunità di pianificare come gestire l'Incarico, quindi assicuratevi di elaborare una strategia con il vostro compagno di squadra prima di fare una Nuova Offerta oppure di ritirarvi.

Le squadre continuano a fare offerte in senso orario. Proseguite finché tutte le squadre eccetto una non si sono ritirate. La squadra rimanente è ora la **Ditta di Traslochi Vincente** e deve cercare di portare a termine l'Incarico rispettando il Numero di Viaggi e il Tempo Massimo della loro offerta.



ESEMPIO

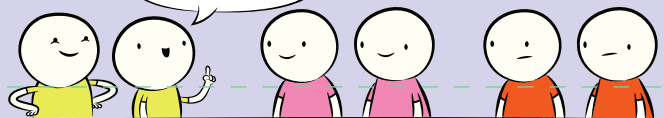


Ci sono 3 squadre ed è il turno della vostra squadra.

Questo è l'Incarico attuale.

Dopo aver elaborato una strategia con il vostro compagno di squadra, decidete di fare un'Offerta di Partenza con un Tempo Massimo inferiore a quello suggerito dalla carta.

Possiamo portare a termine questo Incarico in 2 Viaggi e 1 minuto soltanto.



TRASLOCARE I MOBILI

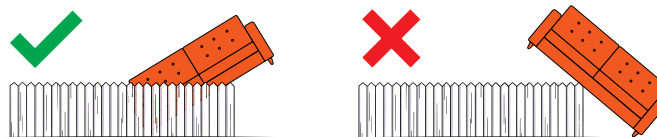
Una volta terminata l'asta, la Ditta di Traslochi Vincente svolge l'Incarico.

Chiedete a un giocatore che non fa parte della Ditta di Traslochi Vincente di impostare un timer con il Tempo Massimo dell'Offerta della Ditta di Traslochi Vincente. Poi, fate partire immediatamente il timer.

I giocatori della Ditta di Traslochi Vincente possono utilizzare **solo un Mignolo ciascuno** per tenere in equilibrio, traslocare e impilare i Mobili. È possibile cambiare mano in qualsiasi momento, ma **dovete** tenere l'altra mano dietro la schiena.

Quando siete pronti, iniziate a traslocare i Mobili nella Nuova Casa. I Mobili possono essere traslocati uno alla volta oppure impilandoli uno sopra l'altro, potete traslocarli da soli (*ricordate: potete utilizzare solo un Mignolo*) oppure insieme al vostro compagno di squadra. Ogni volta che collocate i Mobili nella Nuova Casa avrete utilizzato 1 Viaggio. L'altra squadra (o le altre squadre) ha il compito di contare quanti Viaggi avete fatto.

Se un qualsiasi Mobile tocca il tavolo, il pavimento o una qualsiasi superficie che **NON** è all'interno della Recinzione, **FERMATEVI** immediatamente. Rimettete quel Mobile, e gli eventuali Mobili che state traslocando in quel momento, nella Vecchia Casa. Potete utilizzare tutte le dita per rimettere i Mobili nella Vecchia Casa, ma il timer rimarrà **ATTIVO** mentre lo fate.



Questo include qualsiasi Mobile che avete cercato di collocare all'interno della Recinzione, ma che in seguito è caduto fuori. I Mobili possono rimanere in bilico sul bordo della Recinzione, ma nel momento in cui un Mobile cade fuori dalla Recinzione deve essere rimesso immediatamente nella Vecchia Casa.

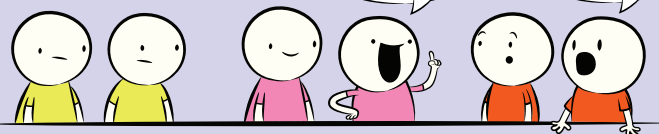
IN SQUADRA DA SOLI?

Potete utilizzare **ENTRAMBI** i mignoli, **MA** dovete sempre traslocare **2 Mobili extra** in aggiunta a ciò che è riportato sulla Carta Incarico. Potete prendere 2 Mobili extra qualsiasi, scegliete quelli che preferite.

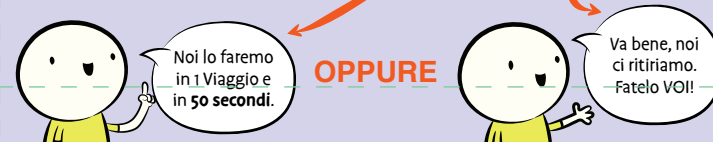
La squadra successiva decide di ridurre il Numero di Viaggi e fa una Nuova Offerta:

Noi possiamo farlo in 1 Viaggio e in 1 minuto.

È impossibile. Noi ci ritiriamo.



È di nuovo il turno della vostra squadra. Potete fare una Nuova Offerta rendendo l'Incarico ancora **più difficile OPPURE** scoprire se stanno bluffando.



CONSIGLI PER IL TRASPORTO

- ➔ Dovete traslocare i Mobili utilizzando solo un Mignolo, ma potete utilizzare quel Mignolo come preferite: sollevate i Mobili con la punta, spingeteli con l'unghia... siate creativi!
- ➔ Fare un Viaggio da soli è più veloce, ma con un compagno è più facile mantenere l'equilibrio! Lavorare insieme sollevando un Mobile da entrambi i lati è una buona strategia!
- ➔ Potete provare a traslocare tutti i Mobili che volete in un unico Viaggio.
- ➔ Non **dovete** utilizzare tutti i Viaggi dell'Offerta che avete fatto, ma se li esaurite prima di aver traslocato tutti i Mobili dell'Incarico, fallirete l'Incarico.

Ricordate: Se sembra che qualcuno stia barando, probabilmente sta barando!

TERMINARE IL TURNO SUCCESSO

Se la vostra squadra consegna con successo tutti i Mobili dell'Incarico senza esaurire i Viaggi o il Tempo, conservate la Carta Incarico attuale; vale **1 Punto**.

FALLIMENTO

Se il Tempo scade oppure se esaurite i Viaggi, la vostra squadra fallisce. La **SQUADRA ALLA VOSTRA DESTRA** prende la Carta Incarico attuale; vale **1 Punto** per quella squadra.

In entrambi i casi, rimettete tutti i Mobili nella Vecchia Casa e girate la Carta Incarico successiva. La squadra che ha appena ottenuto il punto dà inizio alla fase d'asta per la nuova Carta Incarico.

VITTORIA

La prima squadra a ottenere 3 punti vince la partita! Congratulazioni! I vostri minuscoli clienti organizzeranno una microscopica festa in vostro onore.