

Phil Walker-Harding

ALL IN

♥ · ♣ · PREDICTIONS · ♣ · ♠

Regolamento

All In – Predictions vi invita a (ri)scoprire uno dei più classici giochi di carte.

Sfruttate i vostri poteri speciali di Divinatori per piegare la mano di carte al vostro volere e comporre quella più forte, ma non dimenticate di prestare attenzione alle azioni dei vostri avversari per prevedere chi sta cercando di superarvi. Predite la mano vincente, plasmate quella più forte e guadagnatevi ricchezze incommensurabili!

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori giocano carte e usano le proprie abilità mentali per comporre la mano migliore. Alla fine di ogni round, i giocatori ottengono rune in base alla forza della loro mano e, se riescono a predire chi ha la mano più forte, anche dal piatto.

Dopo 3 round, il giocatore con il maggior numero di rune vince la partita.



2-5



30'



10+

COMPONENTI



54 CARTE

Dal 2 all'Asso per ogni seme (Orologi, Maschere, Scarabei e Alberi) e 2 carte runa



50 RUNE

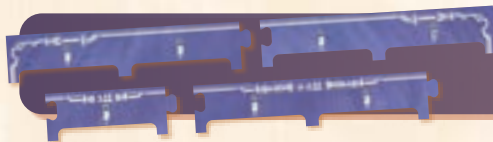
29 con valore 1
14 con valore 5
7 con valore 10



5 CARTE
RIEPILOGO
A DUE LATI



5 GETTONI
PREDIZIONE



4 PEZZI DI
CORNICE

PREPARAZIONE

- 1 Assemblare la galleria utilizzando i pezzi di cornice in base al numero di giocatori. Rimettere i pezzi di cornice inutilizzati nella scatola.
- 2 Consegnare a ogni giocatore il gettone predizione e la carta riepilogo dello stesso colore. Riporre i componenti inutilizzati nella scatola.
Tutte le carte riepilogo devono mostrare lo stesso lato. Per le prime partite, utilizzare il lato A. Una volta presa confidenza con il gioco, si può provare il lato B*.
- 3 Mescolare tutte le carte e distribuirne 5 a ciascun giocatore.
- 4 Collocare a faccia in giù al di sopra della galleria le carte rimanenti a comporre un mazzo. Lasciare spazio alla sua destra per la pila degli scarti.
- 5 Rivelare 2 carte dalla cima del mazzo e collocarle a faccia in su nei 2 slot più a sinistra della galleria.
- 6 Creare il piatto collocando 4 rune vicino al mazzo (in 2 giocatori, collocare solo 2 rune). Mettere tutte le rune rimanenti nelle vicinanze a formare la riserva.
- 7 Il giocatore alla sinistra del mazziere è il primo giocatore nel Round 1.

**Nota: Il lato A utilizza la forza convenzionale delle mani del Poker. Il lato B utilizza una forza non convenzionale.*

Preparazione per 4 Giocatori



3



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge in 3 round. Il primo giocatore inizia ogni round, seguito in senso orario dagli altri giocatori fino all'innescio della Fase di Predizione. Dopo aver risolto la Fase di Predizione e la Fase di Punteggio, ha inizio un nuovo round.

Durante il proprio turno, un giocatore deve effettuare 1 azione tra:
giocare 1 carta dalla mano, **passare** o **andare All In**.

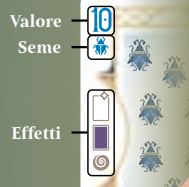
GIOCARE 1 CARTA DALLA MANO

Il giocatore sceglie 1 carta qualsiasi dalla propria mano e la gioca a faccia in su davanti a sé, poi risolve gli effetti di quella carta dall'alto verso il basso. Gli effetti contrassegnati da una stella sono obbligatori; tutti gli altri sono facoltativi (*vedere "Regole ed Effetti delle Carte" a pagina 12*).

Se il giocatore ha più di 5 carte in mano dopo aver risolto gli effetti della carta, sceglie e scarta le carte in eccesso collocandole **a faccia in su nell'ordine desiderato** in cima alla pila degli scarti. Quando scarta più di 1 carta, mostra agli altri giocatori le carte scartate prima di collocarle nella pila degli scarti. Non è mai consentito consultare la pila degli scarti.

Infine, il giocatore aggiunge alla galleria la carta appena giocata (*vedere "Aggiungere Carte alla Galleria" a seguire*).

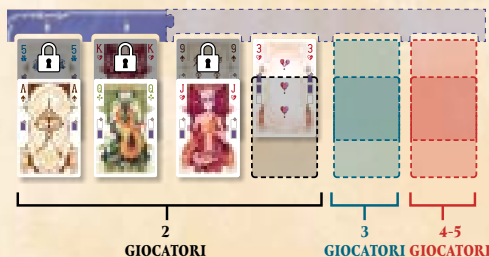
Nota: Se il mazzo si esaurisce, rimiscolare la pila degli scarti a comporre un nuovo mazzo.



AGGIUNGERE CARTE ALLA GALLERIA

Ogni volta che una carta viene aggiunta alla galleria, deve sempre essere collocata a faccia in su nello slot disponibile più a sinistra, quindi a destra di un'altra carta oppure in uno slot reso disponibile se è stata presa una carta dalla galleria durante il turno.

Quando la prima fila è piena, iniziare una seconda fila seguendo le stesse regole. Le carte aggiunte alla seconda fila vengono disposte sopra a quelle della prima fila. Le carte sotto un'altra carta sono considerate bloccate e non possono essere prese finché sono coperte.



4

PASSARE

Il giocatore aggiunge a faccia in su alla galleria 1 carta dalla cima del mazzo. Passare non implica l'esclusione dal round; potrà effettuare un'altra azione nel suo turno successivo.

ANDARE ALL IN



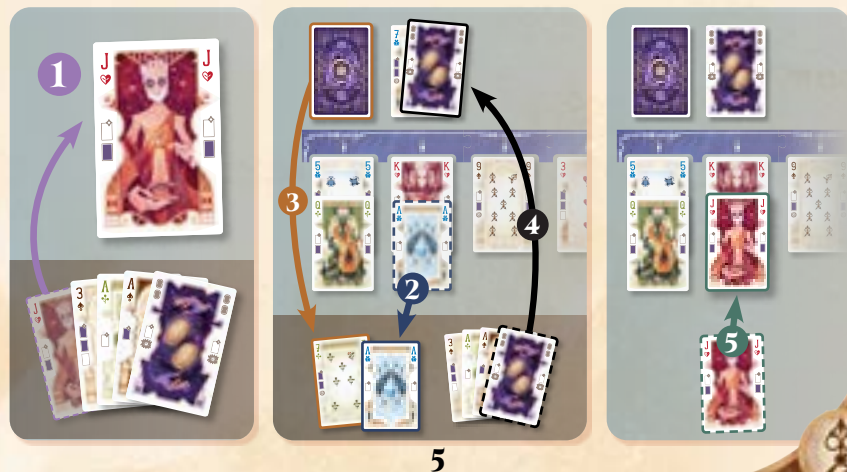
Il giocatore colloca a faccia in giù davanti a sé la propria mano di carte e aggiunge a faccia in su alla galleria 2 carte dalla cima del mazzo.

Fino alla fine del round, il giocatore che è andato All In non può essere bersagliato dagli effetti di Ipnosi ☹️ e Occhio Onnisciente 👁️ (*vedere a pagina 12*). Inoltre, il giocatore che è andato All In passa automaticamente ogni suo turno successivo del round, aggiungendo a faccia in su alla galleria 1 carta dal mazzo ogni volta.

Ogni round, solo 1 giocatore può andare All In.

Alla fine di ogni turno, controllare se la galleria ha raggiunto il suo limite di carte. In caso affermativo, passare alla Fase di Predizione; altrimenti, la partita continua con il turno del giocatore a sinistra.

Esempio: Andrea sceglie di giocare il Fante di Maschere ❶. Prima prende 1 carta dalla galleria ❷ poi pesca 1 carta dalla cima del mazzo ❸. Poiché ha 6 carte in mano, deve scartare 1 carta: scarta la carta runa ❹. Infine, colloca il Fante di Maschere nello slot più a sinistra disponibile della galleria ❺.



5

FASE DI PREDIZIONE

 Quando il limite di carte della galleria viene raggiunto alla fine del turno di un giocatore, ha inizio la Fase di Predizione.

A partire dal giocatore successivo in ordine di turno (cioè da quello alla sinistra dell'ultimo che ha aggiunto una carta alla galleria), ogni giocatore deve predire chi pensa che sia il giocatore con la mano più forte collocando il proprio gettone predizione davanti a quel giocatore (un giocatore può predire anche sé stesso). Proseguire in ordine di turno finché tutti i giocatori non hanno collocato il loro gettone predizione.

Partita a 2 Giocatori: Vedere "Fase di Predizione in 2 Giocatori" a pagina 10.

RIVELAZIONE E FASE DI PUNTEGGIO

I giocatori rivelano le proprie mani in ordine di turno e determinano chi ha la mano più forte in modo simile a quello del classico gioco del Poker (vedere carte riepilogo o "Tabella della Forza" a pagina 7).

Dopo la Fase di Punteggio, preparare il round successivo. Alla fine del Round 3, la partita termina.

Importante: La Tabella della Forza varia a seconda del lato della carta riepilogo usato. L'esempio qui riportato presuppone che sia il lato A.

PUNTEGGIO DEL PIATTO

I giocatori che hanno predetto correttamente chi ha la mano più forte si dividono il piatto il più equamente possibile, mettendo da parte le rune rimanenti per aggiungerle al piatto del round successivo. Se 1 solo giocatore ha predetto correttamente, ottiene tutte le rune; se nessun giocatore ha predetto correttamente, tutte le rune vengono aggiunte al piatto del round successivo.

PUNTEGGIO DELLE MANI

Dopo aver assegnato le rune del piatto, ogni giocatore ottiene un ammontare di rune dalla riserva pari alla forza della propria mano.

CARTE RUNA

Ogni giocatore ottiene 2 rune aggiuntive dalla riserva per ogni carta runa nella propria mano. Le carte runa non contribuiscono alla forza di una mano.



TABELLA DELLA FORZA

Durante il calcolo del punteggio delle mani, fare riferimento a questa tabella (che rispecchia il lato A della carta riepilogo).

10						SCALA COLORE* 5 carte dello stesso seme con valori consecutivi.
7						QUATER 4 carte dello stesso valore.
6						FULL 3 carte dello stesso valore + 2 carte di uno stesso altro valore.
5						COLORE 5 carte dello stesso seme, indipendentemente dal valore.
4						SCALA* 5 carte con valori consecutivi, indipendentemente dal seme.
3						TRIS 3 carte dello stesso valore.
2						DOPPIA COPPIA 2 carte dello stesso valore + 2 carte di uno stesso altro valore.
1						COPPIA 2 carte dello stesso valore.

***Nota:** In via eccezionale, un Asso può essere usato come 1 in una scala A-2-3-4-5. Può anche essere usato, in base al suo valore, in una scala 10-J-Q-K-A. Non può essere usato come 1 e come A allo stesso tempo.

Lato B: La Tabella della Forza è diversa rispetto al lato B della carta riepilogo (dove una scala ha forza 6 e un full ha forza 4).

DIRIMERE I PAREGGI

Se 2 o più giocatori sono in parità per la mano più forte, il pareggio viene risolto a favore della carta di valore più alto nella serie di carte che contribuiscono a determinare la forza della mano (con l'eccezione del full, dove vengono confrontate esclusivamente le carte che compongono il tris). La sequenza dei valori è: **A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2**

Se 2 o più giocatori sono ancora in parità, dirimerere il pareggio in base alla seguente sequenza di semi:



ESEMPIO: FASE DI PUNTEGGIO IN 3 GIOCATORI

PUNTEGGIO DEL PIATTO

È il momento di determinare la mano più forte. Sia Andrea che Luca hanno una scala. Poiché la scala da 4 a 8 di Andrea è più forte di quella da A a 5 di Luca, Andrea ha la mano più forte. Tutti i giocatori che hanno predetto Andrea come giocatore con la mano più forte si dividono il piatto. In questo caso, sia Luca che Fabio si dividono il piatto in parti uguali. Le rune rimanenti vengono messe da parte.

ANDREA: SCALA (FORZA 4)



Andrea ha 5 carte consecutive che formano una scala.

LUCA: SCALA (FORZA 4)



Anche Luca ha 5 carte consecutive che formano una scala.

PIATTO:
7 RUNE



Messa da parte per
il round successivo.

FABIO: TRIS (FORZA 3)



ESEMPIO: FASE DI PUNTEGGIO IN 3 GIOCATORI

PUNTEGGIO DELLE MANI

Sia Andrea che Luca ottengono 4 rune per la loro scala. Fabio ottiene 3 rune per il suo tris.

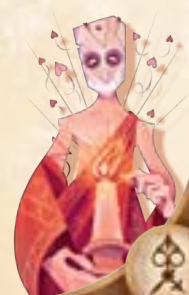
ANDREA: SCALA (FORZA 4)



LUCA: SCALA (FORZA 4)



FABIO: TRIS (FORZA 3)



PREPARARE IL ROUND SUCCESSIVO

1. Mescolare tutte le carte e preparare il round come in precedenza, distribuendo 5 carte a ogni giocatore e aggiungendo a faccia in su alla galleria 2 carte.
2. Tutti i giocatori riprendono il loro gettone predizione.
3. Aggiungere rune a quelle rimaste nel piatto (se presenti) come segue:

2 GIOCATORI

Round 2: 4 rune
Round 3: 6 rune

3+ GIOCATORI

Round 2: 6 rune
Round 3: 8 rune



Ora può iniziare il prossimo round. Il giocatore con il minor numero di rune è il giocatore iniziale. In caso di parità, inizia il giocatore che ha avuto la mano più debole nel round precedente.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del Round 3. Il giocatore che possiede il maggior numero di rune è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore in parità con la mano più forte alla fine dell'ultimo round.

Variante dello spareggio "Eredi dei Divinatori":

In caso di parità, giocare un altro round aggiungendo 10 rune al piatto. In caso di parità dopo questo ulteriore round, nessun giocatore vince perché nessuno è stato in grado di predire correttamente il futuro.



FASE DI PREDIZIONE IN 2 GIOCATORI

Le regole delle partite a 2 giocatori sono le stesse tranne che per la Fase di Predizione, che si svolge contemporaneamente per entrambi i giocatori.

Durante la Fase di Predizione, entrambi i giocatori collocano il proprio gettone predizione in una mano, poi mostrano entrambi i pugni chiusi all'avversario. Dopo aver contato fino a 3, i giocatori aprono simultaneamente:

- La mano con il gettone per predire sé stessi.
- La mano vuota per predire l'avversario.

Poi proseguire con la Fase di Punteggio come di consueto.

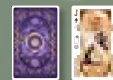


VARIANTI DELLA PILA DEGLI SCARTI



VEGGENTE DEGLI SCARTI

Se i giocatori desiderano una maggiore interazione con la pila degli scarti, provare questa variante.



- Durante la preparazione di ogni round, collocare a faccia in su nella pila degli scarti 1 carta dalla cima del mazzo.

- Quando un giocatore applica gli effetti o può scegliere di interagire con la carta in cima al mazzo degli scarti invece che con una carta non coperta nella galleria. Non è comunque possibile consultare le carte nella pila degli scarti.

TERZO OCCHIO ACCECATO

Se i giocatori non desiderano interagire con la pila degli scarti, provare questa variante.



- Le carte scartate vengono sempre collocate a faccia in giù nella pila degli scarti senza essere mostrate agli altri giocatori (*ruotare la pila degli scarti di 90 gradi per non confonderla con il mazzo*).

- Quando un giocatore applica gli effetti , e guarda segretamente il numero di carte indicato dalla cima del mazzo invece di rivelarle anche agli altri giocatori.

BIOGRAFIA



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding è un game designer di Sydney, in Australia, che crea giochi semplici da imparare e coinvolgenti da giocare.

Progetta giochi da oltre quindici anni e ama vedere le persone di tutto il mondo divertirsi con le sue creazioni.



Dan Gartman

Illustratore, DM, collezionista di vinili, frequentatore di palestre e pessimo bassista. "Amo i giochi da tavolo perché sono come videogiochi che utilizzano una GPU potentissima: la nostra immaginazione. Per questo motivo cerco di 'immergere' il giocatore utilizzando tecniche artistiche tradizionali."

RICONOSCIMENTI

Designer
Phil Walker-Harding

Illustrazioni
Dan Gartman

Gestione Progetto
Philippe Tardif

Sviluppo

Pierre-Olivier Gravel
Anh Tú Tran
Vincent Fugère

Progetto Grafico

Émeline D'aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

Specialista

Pre-Stampa
Marie-Eve Joly

Marketing
Tommy Beaulieu

Amministrazione
Manon Sylvestre
Julie Thibault

Direzione

Next Move
Jean-François Gagné

Direzione Collezione
Vincent Goyat

Edizione Italiana
Andrea De Pietri
Lorenzo Fanelli



© 2026 Plan B Games Inc.
100-4001 rue F.-X.-Tessier,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V
5V5, Canada
www.nextmove-games.com

Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza esplicita autorizzazione.



Asmodee Italia SRL
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE),
Italia
www.asmodee.it

REGOLE ED EFFETTI DELLE CARTE

Alla fine del tuo turno devi avere esattamente 5 carte in mano, scartando le eventuali carte in eccesso.

Gli effetti delle carte devono essere applicati dall'alto verso il basso. Gli effetti con  sono obbligatori.

Tutti gli altri effetti sono facoltativi.

Gli effetti con questa icona funzionano diversamente con una variante (vedi a pagina 11).



Prendi 1 carta non coperta dalla galleria.



Scambia 1 carta dalla tua mano con 1 carta non coperta dalla galleria.



Pesca 1 carta dalla cima del mazzo.



Rivela il numero di carte indicato dalla cima del mazzo in modo che tutti i giocatori possano vederle. Scegline 1 da aggiungere alla tua mano e colloca a faccia in su nella pila degli scarti le carte rimanenti.



Ottieni 1 runa dalla riserva.



Chiedi a un avversario di dire ad alta voce la **forza** della propria mano (se l'avversario non ha nemmeno una coppia, deve dire "zero"). Un giocatore che è andato All In non può essere bersagliato da questo effetto.



Chiedi a un avversario di mostrarti segretamente 4 carte a sua scelta dalla sua mano. Un giocatore che è andato All In non può essere bersagliato da questo effetto.

