

# I'm gonna RISK IT Regolamento

## Panoramica

Per vincere la partita dovete cercare di raccogliere più carte rispetto ai vostri avversari. Le carte sono numerate da 1 a 99 (solo numeri dispari) e ogni carta vale 1 punto. L'unica regola è che ogni carta che prendete deve essere di valore più alto rispetto alla vostra carta precedente.



Durante il vostro turno potete giocare sul sicuro e prendere una carta scartata.



Oppure rischiare e girare una carta misteriosa dal mazzo, sperando di trovare il numero perfetto o una carta foil con poteri speciali.



## Obiettivo

Il vostro obiettivo è quello di raccogliere il maggior numero di carte possibile nel corso di tre round.

## Preparazione

Mescolate tutte le carte ed estraetene 16 per formare un mazzetto a faccia in giù. Collocate questo mazzetto al centro del tavolo. L'area di gioco dovrebbe apparire così:



Mazzetto  
di 16 carte

Area  
degli scarti

## Svolgimento del gioco

Chi sta leggendo queste regole è il primo giocatore!

Iniziate girando la carta in cima al mazzetto in modo che tutti i giocatori possano vederla. Per esempio, supponiamo che sia il numero 47.



Ora dovete prendere una decisione.

**Conservare  
la carta**

oppure

**Scartare  
la carta**

Aggiungetela alla vostra pila vincente a faccia in su

Collocatela in una delle tre aree degli scarti a faccia in su

Da adesso in poi potete prendere solo una carta con un valore più alto di questo numero

Qualsiasi altro giocatore può prendere questa carta durante il proprio turno

## Conservare la carta

Se decidete di conservare la carta con il numero 47, collocatela davanti a voi nella vostra pila vincente. Congratulazioni, avete ottenuto 1 punto!

Ora il 47 è la vostra nuova carta con il valore più alto. Questo significa che da adesso in poi potete prendere solo carte con un valore più alto di 47.



QUESTA È LA  
VOSTRA PILA VINCENTE

Per esempio, se nel turno successivo girate una carta con valore 19, non potete prenderla. Che sfortuna! Quella carta deve essere aggiunta a una pila degli scarti.

## Scartare la carta

Se non volete conservare la carta (oppure non potete prenderla), collocatela in una delle tre aree destinate agli scarti.



Durante la partita, queste aree destinate agli scarti verranno riempite. Se tutte e tre sono occupate, eventuali nuove carte devono essere scartate sopra di esse (potete scegliere in quale area). Questo è il momento in cui la partita si fa strategica, poiché potete bloccare i giocatori dal prendere determinati numeri.

**Nota:** Potete collocare una carta sopra un'altra carta scartata solo quando tutte e tre le aree degli scarti contengono almeno una carta. Se una delle aree è vuota, la carta deve essere collocata lì.

## Turno del giocatore successivo

Dopo aver preso la vostra decisione, è il turno del giocatore successivo: può scegliere una carta a faccia in su da una delle tre aree destinate agli scarti... oppure rischiare e girare una carta misteriosa dal mazzetto.

Continuate a giocare in questo modo finché le carte nel mazzetto non sono esaurite. A quel punto il round è terminato. Contate il numero di carte che avete raccolto e tenetele da parte per il calcolo del punteggio finale. Ricordate: ogni carta vale 1 punto.

**Giocatore 1** **Giocatore 2** **Giocatore 3** **Giocatore 4**



4 carte

3 carte

5 carte

2 carte

## Round 2 e 3

Create un nuovo mazzetto di 16 carte. Tutti i giocatori ripartono da zero. Se sono presenti delle carte nell'area degli scarti, lasciatele lì: restano in gioco. Il giocatore che ha raccolto il minor numero di carte nel round precedente diventa il primo giocatore. In caso di parità, inizia il giocatore che ha raccolto la carta con il valore più basso nel round precedente.

## Vittoria

Dopo tre round, ogni giocatore conta le carte che ha raccolto. Ogni carta vale 1 punto. Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore che ha nella sua collezione la carta di valore più alto.

## Indovinare

Alla fine della partita ci saranno 2 carte rimaste fuori dal mazzetto. Il giocatore (o i giocatori) con il minor numero di carte vincenti può indovinare quali sono questi numeri. Se indovina, li aggiunge alla propria pila vincente.

## Carte speciali

In questo gioco sono presenti 7 carte speciali. Sono facilmente riconoscibili in quanto sono carte foil. Potete prenderle solo se il loro valore è maggiore rispetto alla vostra carta di valore più alto. Aggiungetele alla vostra pila vincente, il loro potere speciale si attiva immediatamente.



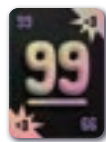
**Inverti** - 11 e 69 invertono la direzione di gioco. Se stavate giocando in senso orario, ora giocate in senso antiorario.



**Gira** - Potete considerarle un 19 oppure un 61, a vostra scelta! Una volta presa la vostra decisione, il numero resterà invariato.



**Rischia** - Aggiungetela alla vostra pila vincente, poi prendete la carta in cima al mazzetto. Non importa di quale numero si tratti, dovete prenderla. Quella diventerà la vostra nuova carta con il valore più alto.



**x3**

**Triplica** - Questa carta vale 3 punti.

### CONTENUTO:

50 carte  
1 regolamento

**Traduzione:** Chiara Turchi

**Revisione:** Sara Conato, Silvia Paganelli

**Adattamento Grafico:** Deborah Dicuonzo, Giacomo Pellini

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini

Creato da JinYoung Choi ©2025 Big Potato. I'm Gonna Risk It! è progettato, fabbricato e pubblicato da Big Potato Ltd, 63 Gee Street, Londra, EC1V 3RS (Regno Unito), Big Potato Games EU Gmbh, Winterhuder Weg 29, 7 Stock, 22085, Amburgo, Germania (UE) e Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, New York, NY 10017 (USA). Attenzione: Questo gioco è estremamente coinvolgente. Non giocateci a tarda notte, altrimenti potreste dimenticarvi di andare a letto. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina.

bigpotato.com



@bigpotatogames

