

★ ————— Fine della partita ————— ★

Quando i giocatori non hanno più tessere da collocare, riordinano la propria **collezione** di tessere in **gruppi** di portafortuna identici, **dal più frequente al meno frequente**.

In caso di parità per il numero di portafortuna presenti, il gruppo con il maggior **numero di punti presenti sui dadi** deve essere posizionato per primo.

★ Moltiplicazione della fortuna! ★

Calcolare il punteggio di ogni gruppo moltiplicando la somma dei punti presenti sui propri dadi per il numero di tessere, poi sommare i risultati per ottenere il punteggio finale.

Esempio:

Queste 3 tessere valgono complessivamente **9 punti**, quindi faranno ottenere **3 tessere x 9 punti = 27 punti**.

Le tessere con il portafortuna **Ganesh** vengono raggruppate per prime perché questo portafortuna è il più frequente, a parità con il **Trifoglio**, ma ha anche un numero di punti maggiore.

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore!

Queste 2 tessere valgono complessivamente **4 punti**, quindi fanno ottenere **2 tessere x 4 punti = 8 punti**

Esempio di fine partita:

Collezione di Silvia:



$$40 + 14 + 8 = 62 \text{ punti}$$

Collezione di Giacomo:



$$40 + 15 + 4 = 59 \text{ punti}$$

★ Come al solito, Silvia ha vinto! ★
Che sfortuna, Giacomo.

★ ————— Varianti ————— ★

Variante "Indovino": I giocatori scelgono e muovono la loro tessera **contemporaneamente**. Quindi la regola di priorità nella scelta della tessera 1 non si applica più, ma solo quella.

La medaglia può quindi rimanere tra i giocatori che continuano a girarla sul suo altro lato a ogni turno, senza però passarsela.

Variante adatta ai più piccoli: Rimuovere la medaglia portafortuna dal gioco.

Ogni giocatore, nel suo turno, colloca semplicemente una tessera nella linea centrale. *Quindi, i numeri delle tessere non contano più.*

★ ————— I 7 Portafortuna ————— ★



Maneki Neko **Trifoglio** **Ganesh** **Nazar** **Mano di Fatima** **Ferro di Cavallo** **Scarabeo**

★ ————— Riconoscimenti ————— ★

Design del gioco: Jean-Louis Roubira
Sviluppo: Jonathan e Grégory Pailloncy
Editore: Daïmon Play
Illustrazioni: Pauline Détraz
Produzione: Synergy Games

Edizione italiana
Traduzione: Vittoria Vincenzi
Revisione: Silvia Paganelli
Adattamento grafico: Deborah Dicuonzo
Direzione editoriale: Massimo Bianchini

*Grazie a Christina Foitou, mia moglie, e ai miei figli, Jonas e Noémi.
Jean-Louis Roubira*

★ ————— Good Fortune ————— ★

★ ————— Contenuto ————— ★



Una ventiduesima tessera "promemoria" per tenere traccia di chi aveva la tessera 1 e la tessera 21 all'inizio della partita.

★ ————— Obiettivo del Gioco ————— ★

Collezionare portafortuna identici per ottenere il massimo dei punti.

Questi punti sono raffigurati sul dado presente al centro di ogni tessera.

★ Preparazione ★

I giocatori si assegnano casualmente la **tessera 1** e la **tessera 21**. Poi ogni giocatore pesca **8 tessere** a faccia in giù. Le **3 tessere rimanenti** vengono collocate **a faccia in su** sul tavolo in modo casuale, a formare la **linea centrale**.

Ogni giocatore rivela le proprie tessere e le colloca a faccia in su davanti a sé, in ordine crescente (per una maggiore chiarezza nel corso della partita): questa è la sua **linea della fortuna**.

Il giocatore che ha la **tessera 1** inizia per primo. **Prende la medaglia portafortuna** e la colloca accanto a sé, con il lato con il **simbolo piccolo** visibile (nell'esempio, la coccinella).



★ Turno di Gioco ★

1 Scegliere le tessere

Il giocatore con la medaglia portafortuna sceglie una tessera dalla **propria linea della fortuna** e la muove verso la **linea centrale** (senza nascondersela). Poi, anche l'altro giocatore sceglie una tessera dalla propria linea e la muove.

2 Collocare e ottenere le tessere

Vengono quindi confrontati i numeri di queste due tessere (i numeri sono visibili negli angoli di ciascuna tessera).

Il lato visibile della medaglia (qui sotto la coccinella) indica quale delle due tessere viene collocata per prima sulla linea centrale:



Se il lato col **simbolo piccolo** è visibile, viene collocata prima la tessera con il numero più basso.



Se il lato con il **simbolo grande** è visibile, viene collocata prima la tessera con il numero più alto.

Il giocatore la cui tessera ha la precedenza la colloca a una delle due estremità della **linea centrale**, rispettando le condizioni seguenti:

★ **Se la tessera ha un simbolo portafortuna in comune con una delle tessere alle estremità**, il giocatore è **obbligato a collegare questo portafortuna** a quella tessera. **Se sono coinvolte due tessere, può sceglierne una delle due.**

Il giocatore **recupera la tessera opposta** (quella situata all'altra estremità della linea centrale). Colloca la tessera ottenuta accanto a sé (perpendicolarmente, a faccia in su e staccata dalla sua linea della fortuna) per dare inizio alla sua **collezione**. Il dado raffigurato su questa tessera indica il numero di punti che ha ottenuto.

★ **Se la tessera non ha nessun simbolo portafortuna in comune con le tessere alle estremità**, il giocatore **colloca comunque la sua tessera** a una delle estremità e **scarta la tessera opposta** rimettendola nella scatola del gioco.

Tocca quindi **all'altro giocatore collocare la propria tessera**, rispettando le stesse condizioni.



3 Fine del turno

La medaglia viene girata sull'altro lato e **passa all'altro giocatore**, che diventa quindi il primo giocatore a scegliere la propria tessera.

L'ordine di scelta della tessera e la condizione per collocare la propria tessera per primi si alterna quindi a ogni turno.

Esempio di un primo turno di gioco:

1 *Giacomo, che ha la tessera 1, sceglie e muove la sua tessera 9. Poi Silvia, che ha la tessera 21, sceglie e muove la sua tessera 5.*



2 *La medaglia è girata sul lato con la coccinella piccola. Silvia ha il numero più basso, grazie alla sua tessera 5. Colloca quindi la tessera sulla linea centrale. **Collega** la sua tessera 5 alla tessera 8, che ha il portafortuna **Mano di Fatima** in comune. Ottiene quindi la tessera 15, "spingendola fuori dalla linea centrale".*

Giacomo non può collegare la sua tessera 9, è quindi obbligato a collocarla a un'estremità a sua scelta. Scarta la tessera opposta.