

PANORAMICA

Oh no! Il pupazzo di neve preferito da tutti si è completamente scomposto, e ora tocca a voi trovare il modo di rimettere insieme Olaf! È semplicissimo, vi basta pescare una carta e giocare una carta! Anna ed Elsa vi aiuteranno a ricostruirlo, pezzo dopo pezzo, ma fate attenzione: il Duca di Weselton e Hans potrebbero cercare di mandare all'aria i vostri piani! Il primo giocatore a ricostruire Olaf in questo frenetico gioco di carte è il vincitore!

CONTENUTO



20 Carte Personaggio



5 Puzzle Unici di Olaf



5 Carte Consultazione

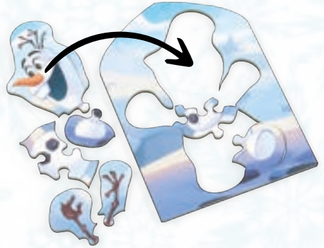


1 Sacchetto di Peluche

PREPARAZIONE

1. Distribuite 1 carta consultazione a ogni giocatore e rimettete le eventuali carte consultazione rimaste nel sacchetto. Le carte consultazione elencano il valore e l'effetto di ogni carta personaggio.
2. Distribuite a ogni giocatore 1 puzzle di Olaf (inclusi tutti i 7 pezzi del puzzle e la cornice) che corrisponda al colore della sua carta consultazione. I colori sul retro dei pezzi del puzzle possono essere utilizzati per identificare ogni set.
   - ❊ In una partita con 2 o 3 giocatori, iniziate senza alcun pezzo di Olaf.
   - ❊ In una partita con 4 giocatori, ogni giocatore inizia con 1 pezzo di Olaf.
   - ❊ In una partita con 5 giocatori, ogni giocatore inizia con 2 pezzi di Olaf.
3. Prendete le 20 carte personaggio. In una partita con 2 giocatori, rimettete 2 carte Granpapà e 1 carta Hans nel sacchetto. In una partita con 3-5 giocatori, utilizzate tutte le 20 carte personaggio. Mescolate le carte per formare un mazzo.
4. Seppellite una carta nella neve prendendo 1 carta dalla cima del mazzo e mettendola da parte a faccia in giù senza guardarla. Questa carta non verrà utilizzata in questo round.
5. Distribuite 1 carta a ogni giocatore prendendola dal mazzo per formare la propria mano di partenza.

Il giocatore che più di recente ha fatto un pupazzo di neve inizia per primo.



Quando ricostruite Olaf, collocate i pezzi del puzzle all'interno della vostra cornice.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge in più round, nel corso dei quali i giocatori faranno squadra con i personaggi che pescano dal mazzo per riuscire a ricostruire Olaf! Ogni round è formato da un numero di turni pari al numero di giocatori.

TURNI DEL GIOCATORE

I giocatori svolgono turni procedendo in senso orario. Nel vostro turno, pescate 1 carta dal mazzo. Poi, scegliete e giocate 1 delle vostre 2 carte, risolvendone l'effetto.

La carta giocata viene collocata a faccia in su davanti a voi, in modo che tutti possano vederla. L'altra carta rimane nella vostra mano. Il giocatore successivo svolge quindi il proprio turno.

FINE DI UN ROUND

Se il mazzo si esaurisce quando un giocatore deve pescare una carta all'inizio del proprio turno, il round termina.

Quando il round termina, tutti i giocatori rivelano e confrontano le carte che hanno in mano, ignorandone gli eventuali effetti. Il giocatore che ha in mano la carta con il valore più alto vince il round e ricostruisce 2 pezzi di Olaf!

Se più giocatori sono in parità per la carta con il valore più alto, ogni giocatore in parità vince e ricostruisce 2 pezzi di Olaf.

ROUND SUCCESSIVI

Per iniziare un nuovo round, mescolate tutte le carte personaggio (inclusa la carta che era stata sepolta nella neve) per formare un nuovo mazzo. Seppellite una nuova carta nella neve mettendola da parte a faccia in giù. Distribuite 1 carta a ogni giocatore.

Il giocatore che non ha potuto pescare la carta nel round precedente inizia per primo.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore a ricostruire Olaf e completare il proprio puzzle è il vincitore. Se più giocatori terminano di ricostruire Olaf nello stesso momento, quei giocatori condividono la vittoria.

EFFETTI DELLE CARTE

Una serie di fiocchi di neve al di sotto del titolo di ogni carta personaggio indica quante carte di quel tipo sono presenti nel mazzo; ✳ indica le carte da rimuovere in una partita con 2 giocatori.







0. GRANPAPÀ ✳✳✳✳✳

Ricostruisci 1 pezzo di Olaf per ogni 2 carte Granpapà che si trovano davanti a te alla fine di un round. Per esempio, con 4 carte Granpapà, ricostruisci 2 pezzi di Olaf, in aggiunta a ogni altro eventuale effetto che ti permetterebbe di ricostruire un pezzo di Olaf.

Promemoria: In una partita con 2 giocatori, vengono rimosse dal gioco 2 carte Granpapà.



1. HANS ✳✳✳✳

Scegli un altro giocatore e nomina un personaggio diverso da Hans. Se il giocatore scelto ha quella carta personaggio nella propria mano, prendi quella carta e collocala davanti a te. Quel giocatore pesca poi una carta per sostituire quella persa. Dopodiché, tu applichi l'effetto della carta rubata!

- ✳ Se hai nominato il personaggio sbagliato, il giocatore scelto tiene segreta la propria mano e risponde semplicemente che la tua supposizione è sbagliata.
- ✳ Se l'altro giocatore deve pescare una carta sostitutiva, ma non ci sono carte nel mazzo, pesca la carta sepolta nella neve.

Promemoria: In una partita con 2 giocatori, viene rimossa dal gioco 1 carta Hans.



2. DUCA DI WESELTON ✳✳

Prendi una carta che si trova davanti a un altro giocatore e collocala davanti a te. Il suo effetto non si attiva ora, ma gli effetti di Granpapà, Sven e Anna si attiveranno alla fine del round.



3. QUERCIOLA ✳✳

Guarda segretamente la carta che si trova nella mano di un altro giocatore. Puoi decidere di scambiare la tua mano con quella di quel giocatore, se lo desideri.



4. MARSHMALLOW ✳✳

Sei protetto da tutti gli effetti delle carte fino al tuo prossimo turno! Se nessun giocatore può essere bersagliato a causa di Marshmallow, l'effetto della carta giocata viene annullato.

Per rendere più semplice stabilire quando l'effetto di Marshmallow non è più attivo, puoi collocarlo di fianco alla carta sepolta nella neve all'inizio del tuo prossimo turno.



5. SVEN ✳✳

Se Sven e Kristoff si trovano entrambi davanti a te alla fine del round, ricostruisci 2 pezzi di Olaf, in aggiunta a ogni altro eventuale effetto che ti permette di ricostruire un pezzo di Olaf.



6. KRISTOFF ✳

Guarda segretamente la mano di un altro giocatore. Se quel giocatore ha in mano una carta di valore 5 o superiore (uno dei suoi amici: Elsa, Anna o Sven), ricostruisci 1 pezzo di Olaf.



7. ANNA ✳

Se Anna si trova davanti a te alla fine del round, ricostruisci 1 pezzo di Olaf in aggiunta a ogni altro eventuale effetto che ti permetterebbe di ricostruire un pezzo di Olaf.



8. ELSA ✳

Svolgi immediatamente un altro turno. Questo include pescare una nuova carta, giocare una carta e attivare il suo effetto. Se quando Elsa viene giocata il mazzo è vuoto, il round invece termina.

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Waleed Ma'arouf
Design Originale di *Love Letter*: Seiji Kanai
Progetto Grafico: Tony Mastrangeli
Direzione Creativa: Bree Woodward
Direzione Artistica: Tony Mastrangeli
Produzione: Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry
Revisione: Dan Varrette
Marketing: Britta Fisher, Krystal Rose, Preston Wing
Direzione Studio: Mike Hummel
Team Z-Man: Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Charlie McCarron, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward
Illustrazioni di Fireball Studio: Alex Accorsi, Eilene Cherie, Marcos Eduardo, Rissette Schreiber
Playtester: Grazie a tutti i nostri playtester, grandi e piccini!

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Vittoria Vincenzi
Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi
Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

CONSULTAZIONE RAPIDA

PREPARAZIONE E INIZIO DEL ROUND

Mescolate le carte personaggio. Mettetene 1 da parte a faccia in giù.

SVOLGERE UN TURNO

Pescate 1 carta. Giocate 1 delle vostre 2 carte, risolvendone gli effetti.

FINE DI UN ROUND

Il giocatore che ha in mano la carta con il valore più alto ricostruisce 2 pezzi di Olaf.

Inoltre, i giocatori risolvono gli effetti di fine round presenti sulle carte che si trovano davanti a loro per ricostruire pezzi di Olaf.

©Disney