

Contenuto

- 63 carte (53 Kaijū, 6 Mecha, 4 Consultazione)
- 2 dadi
- 12 segnalini (6 Coppia, 6 Ferita)
- 1 porta carte
- Questo regolamento

PikiT

CORENTIN BRAND



GUARDATE IL VIDEO
DELLE REGOLE!

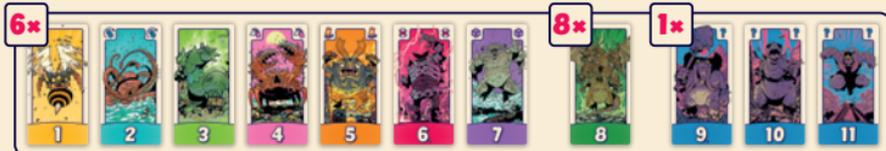
PANORAMICA E SCOPO DEL GIOCO

Tirate i dadi per evocare Kaijū⁽¹⁾ o Mecha⁽²⁾, e prendete le carte corrispondenti.

Giocate queste carte per usarne gli effetti oppure conservatele nella vostra mano fino alla fine della partita per ottenere punti. Chi totalizza più punti è il vincitore della partita.

⁽¹⁾ **Kaijū** (怪獣) mostro gigante, di solito rappresentato come una creatura bizzarra.

⁽²⁾ **Mecha** (メカ) armatura robotica, di solito rappresentata in forma umanoide.



Carte Kaijū



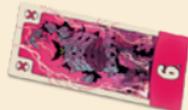
Carte Mecha

PREPARAZIONE

Esempio di preparazione per una partita con 3 giocatori

- 1 Prendete il **porta carte** dalla scatola e collocatelo sul tavolo.
- 2 Distribuite una **carta Consultazione** a ogni giocatore.
- 3 Collocate le **6 carte Mecha** a faccia in su sul tavolo, poi collocate il **segnalino Coppia** corrispondente sul fondo di ogni carta.
- 4 Tenete i **segnalini Ferita** a portata di mano di ogni giocatore.
- 5 Usate la **scatola** come area di lancio dei dadi.





- 6** Mescolate le **carte Kaijū** e collocate il **mazzo** a faccia in giù in un lato del porta carte. Usate l'altro lato per le carte **scartate** durante la partita.

Con 2 giocatori: Rimuovete dal mazzo 2 carte Kaijū per ogni valore da 1 a 8 (16 carte in totale). Non verranno utilizzate durante questa partita.

- 7** Prendete **8 carte dalla cima del mazzo** e collocatele a faccia in su al centro del tavolo.
- 8** Pescate la vostra **mano di partenza**: pescate una carta dalla cima del mazzo e collocatela a faccia in su davanti a voi. Se necessario, ripetete fino a quando non otterrete un **valore pari o superiore a 10**. Poi, prendete queste carte in mano e tenetele nascoste agli altri giocatori.

***Esempio:** Pescate una carta 5, poi una carta 2, poi una carta 8, con cui superate il valore 10. Cominciate la partita con queste 3 carte nella vostra mano: un 2, un 5 e un 8.*

Non appena ogni giocatore ha pescato la propria mano di partenza, la partita ha inizio.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Partendo dal giocatore più giovane e proseguendo in senso orario, svolgete turni fino alla fine della partita.

Nel vostro turno effettuate le seguenti azioni **in ordine**:

1. TIRARE DADI

2. GIOCARE CARTE

Potete giocare una o più carte dalla vostra mano usando i loro effetti.

Per giocare una carta, scartatela a faccia in su, poi applicate il suo effetto (vedere gli effetti a pagina 8).



3. AGGIUNGERE CARTE ALLA VOSTRA MANO

In base ai risultati che avete ottenuto con i dadi, potete prendere dalle 8 carte al centro del tavolo quanto indicato in una delle seguenti opzioni:

- 🎲 **1 carta** di valore corrispondente **alla somma** dei risultati ottenuti con i dadi.
- 🎲 **1 carta** di valore corrispondente **alla sottrazione** dei risultati ottenuti con i dadi.
- 🎲 **1 oppure 2 carte** di valore corrispondente **al risultato** di uno o, rispettivamente, di entrambi i dadi.
- 🎲 **Nulla**, se nessuna carta soddisfa una di queste opzioni.

4. FINE DEL TURNO

Se necessario, rivelate carte dal mazzo in modo da avere di nuovo 8 carte al centro del tavolo. Poi, il giocatore successivo effettua il suo turno.

Esempio di Turno

1

Tirate i dadi e ottenete un 1 e un 3.



2

Prima di prendere una carta dal centro del tavolo, scartate una carta 2 dalla vostra mano, in modo da poter ripetere il tiro dei dadi. Ottenete un 1 e un 6.



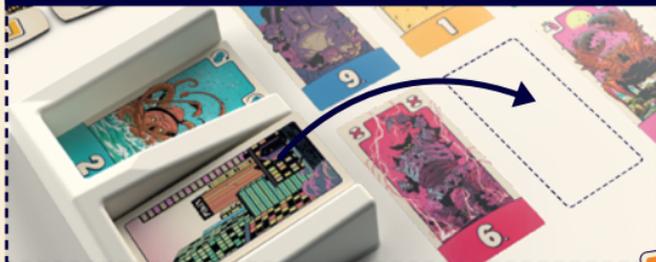
3

Con questi nuovi risultati, potete prendere: la carta 7 (6+1), oppure la carta 5 (6-1), oppure una carta 1 e la carta 6. Decidete di prendere la carta 7.



4

Rivelate una carta dalla cima del mazzo in modo da avere nuovamente 8 carte al centro del tavolo e terminate il vostro turno.



5

COPPIA!

2

2

Quando ottenete due **numeri uguali** al tiro dei dadi, avete a disposizione due opzioni aggiuntive:

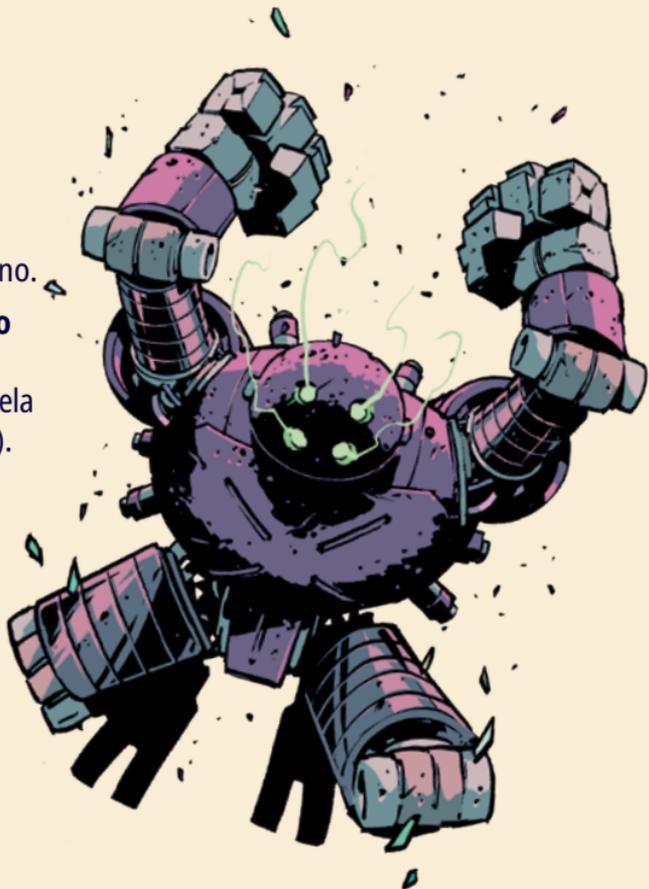
- Se il Mecha corrispondente a quella coppia è **disponibile sul tavolo**, potete prenderlo e aggiungerlo alla vostra mano.
- Se il Mecha corrispondente si trova nella **mano di un altro giocatore**, potete provare a rubarlo pescando una carta casuale dalla sua mano. Rivelate la carta rubata e aggiungetela alla vostra mano (anche se non è il Mecha corrispondente).

SEGNALINI COPPIA

2 2

I segnalini Coppia mostrano quali giocatori possiedono i diversi Mecha.

Ogni volta che un Mecha viene preso o cambia proprietario, collocate il segnalino Coppia corrispondente di fronte al suo possessore, con il lato Coppia visibile.



FINE DELLA PARTITA

La fine della partita viene innescata non appena il mazzo è esaurito. **Tutti i giocatori** effettuano un turno finale. Poi, determinate il vostro punteggio sommando:

- 🎲 I punti per i Kaijū nella vostra mano.
- 🎲 15 punti per Mecha nella vostra mano (come ricordato sul retro dei segnalini Coppia).
- 🎲 I punti dai bonus e dalle penalità (vedere gli effetti a pagina 8).

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

In caso di parità, il giocatore con meno carte è il vincitore (Kaijū e Mecha). Se la parità permane, i giocatori in parità condividono la vittoria.



Esempio: Avete ottenuto 39 punti con i vostri Kaijū e 15 punti con il vostro Mecha. Visto che avete anche un bonus di 15 punti e una penalità di 3 punti, il vostro punteggio totale è 66 punti (39+15+12).



Designer: **Corentin Brand**

Illustrazioni: **Sylvain Repos**

Riconoscimenti e ringraziamenti: www.rprod.com/en/pikit/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio • www.rprod.com

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.

EFFETTI DELLE CARTE

Ci sono due tipi di Kaijū: quelli con un **effetto di scarto** (si risolvono quando giocate la carta) e quelli con un **effetto speciale**.

EFFETTI DI SCARTO



Ripetete il tiro di 1 oppure 2 dadi.



Rubate 1 carta casuale dalla mano di un altro giocatore. Rivelatela, poi aggiungetela alla vostra mano.



Prendete la carta in cima al mazzo e aggiungetela alla vostra mano, senza rivelarla.



In qualsiasi momento, annullate l'effetto di **una qualsiasi** carta appena giocata da un altro giocatore.



Girate 1 dado su un risultato a vostra scelta.



Scegliete uno degli altri 5 **effetti di scarto** e applicatelo.

EFFETTI SPECIALI



Alla fine della partita, il giocatore (o i giocatori) con più carte di valore **1** ottiene 15 punti bonus (gira a faccia in giù la sua carta Consultazione come promemoria).



Quando rubate una carta **3** a un avversario, scartate immediatamente questa carta e collocate un segnalino Ferita davanti a voi. Perderete 3 punti alla fine della partita.



Quando prendete una carta **8** dal **centro del tavolo**, prendete **tutte** le altre carte **8** al centro del tavolo.