

BLOOPS

REGOLAMENTO

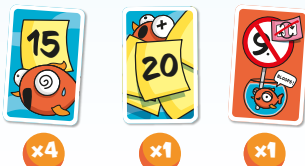
8+ 2-5 10'

asmodee

In Bloops, si inizia memorizzando 3 carte. Sembra facile, vero?...

Certo, finché le carte non vengono scambiate, non ne vengono aggiunte di nuove o non siete troppo impegnati a ridere degli errori dei vostri avversari per accorgervi che avete perso il filo!

Questo gioco contiene 65 carte, suddivise come segue:



QUAL È L'OBIETTIVO DEL GIOCO?

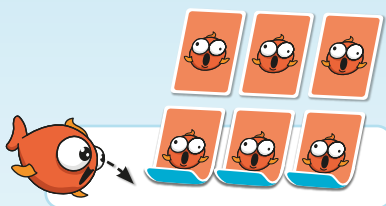
Il giocatore con il **punteggio più basso** alla fine della partita è il **vincitore**. Quindi cercate di sbarazzarvi delle vostre carte il più in fretta possibile... senza sbagliare, ovviamente!

PREPARAZIONE

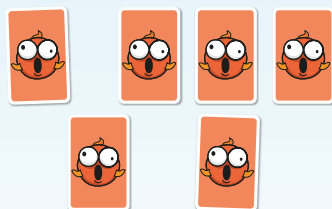
Prendete la carta BLOOPS e collocatela a portata di mano di tutti i giocatori. Mescolate le carte rimanenti per formare un mazzo di pesca.



Collocate 6 carte a faccia in giù davanti a ogni giocatore e disponetele su due file da 3 carte ciascuna. Poi, ogni giocatore guarda segretamente le sue 3 carte nella fila inferiore.



Da questo momento in poi, potete riorganizzare le vostre carte in qualsiasi momento nel corso della partita.



Ricordate: Una volta che la partita è iniziata, non potrete più guardare le vostre carte. Perciò adesso o mai più!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

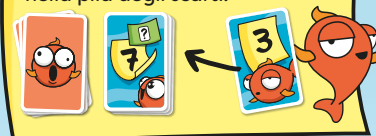
Il giocatore che si è dimenticato qualcosa più di recente inizia per primo. La partita può proseguire in senso orario o antiorario; dopotutto, un pesce nuota come preferisce nella sua bocca!

Nel vostro turno, **pescate una carta** e guardatela **segretamente**.

Poi, potete:

SCARTARE LA CARTA

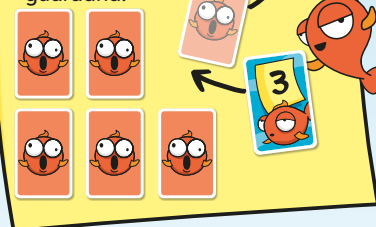
Collocate la carta a faccia in su nella pila degli scarti.



OPPURE

CONSERVARE LA CARTA

Collocate la carta a faccia in giù davanti a voi e scartate a faccia in su 1 delle vostre altre carte senza prima guardarla.



Nota: Se il mazzo di pesca si esaurisce, mescolate di nuovo la pila degli scarti.

EFFETTI

Se scartate un 6, un 7, un 8 o un 9, **doвете** applicarne l'effetto **immediatamente**!

6 = Pescate 1 carta dalla cima del mazzo di pesca e collocatela a faccia in giù davanti a un avversario.

7 e 8 = Guardate 1 delle carte davanti a voi oppure 1 delle carte davanti a un avversario.

9 = Scambiate 1 delle vostre carte con 1 delle carte di un vostro avversario, a faccia in giù. Non guardate nessuna delle due carte.

CONTROSCARTARE

Quando viene scartata una carta, da voi o da un vostro avversario, potete **rispondere** controscartando una o più carte **identiche**, anche se non è il vostro turno!

Durante il suo turno, Flounder scarta un 6. Poi, Nemo controscarta il 6 che ha davanti a sé.

Se rivelate la carta sbagliata, rimettetela a faccia in giù davanti a voi e **pescate 1 carta come penalità (vedere Penalità)**.

Ponyo rivela quello che crede sia un 6: purtroppo, è un 9! Quindi rimette la carta a faccia in giù davanti a sé e pesca 1 carta come penalità.



Se le carte scartate innescano **effetti**, applicateli nello stesso ordine in cui sono state scartate le carte. Nel frattempo, gli altri giocatori possono continuare a controscartare.

Prima, Flounder applica l'effetto della carta 6, poi Nemo applica l'effetto della sua carta 6. Flounder si ricorda di avere un altro 6, così lo controscarta prima di applicarne l'effetto.

Se non ci sono effetti da applicare o rimasti da applicare, il giocatore successivo può giocare immediatamente. Una volta che quel giocatore ha pescato una carta, **non è più possibile controscartare**.

Una volta che Flounder e Nemo terminano di applicare gli effetti delle loro carte, è il turno di Ponyo, che pesca una carta. Dory si ricorda solo ora di avere un 6. Purtroppo è troppo tardi, dato che Ponyo ha già pescato la propria carta!



FINE DELLA PARTITA

La partita può terminare in uno di questi due modi:

VIENE SCARTATA LA CARTA 20



In questo caso, la partita termina **immediatamente**. Non gioca più nessuno.

OPPURE

DITE "BLOOPS"!

Alla fine del vostro turno dite **"BLOOPS"** a voce alta per innescare la fine della partita. **Ognuno dei vostri avversari effettuerà un ultimo turno.**

Collocate la carta BLOOPS davanti a voi; ora siete **immuni** all'effetto di qualsiasi 9 che potrebbe ancora essere scartato.



Prima di dire "BLOOPS", assicuratevi di essere sulla strada della vittoria. Come dice il proverbio: "Non dire BLOOPS se non ce l'hai nel sacco!"



PUNTEGGIO

Tutti i giocatori rivelano le proprie carte alla fine della partita.

Se avete **3 o più stelle** fra le vostre carte, mettetele da parte, **non vengono conteggiate**!

Sommate i valori delle vostre carte per determinare il vostro punteggio.

Il giocatore con il punteggio più basso vince la partita. In caso di parità, condividete la vittoria e giocate di nuovo!



PENALITÀ

Se fate un errore durante la partita, pescate una carta come penalità e collocatela a faccia in giù davanti a voi senza guardarla.

Ecco alcuni esempi di errori più comuni:

- Quando distribuite le carte in modo sbagliato,
- Quando guardate o rivelate una carta che non dovreste avere,
- Quando controscartate dopo che il giocatore successivo in ordine di turno ha pescato una carta. In quel caso, dovete rimettere la vostra carta a faccia in giù davanti a voi, insieme alla carta pescata come penalità.
- Quando, durante la preparazione, guardate una delle vostre carte nella fila superiore,
- Quando controscartate una carta con un valore diverso da quello della carta in cima alla pila degli scarti. In quel caso, oltre a pescare una carta come penalità, dovete rimettere la vostra carta a faccia in giù davanti a voi,
- Quando pescate una carta, ma non è il vostro turno,

Probabilmente ci sono molti altri modi per fare errori, ma lascio che siate voi a scoprirli! Tocca a voi convincere i vostri avversari che quello che avete fatto non era assolutamente un errore.



ESEMPIO DI PUNTEGGIO

PONYO



Ponyo ha **23 punti**. Ha detto "BLOOPS" a voce alta ma non aveva idea che la carta 20 fosse nascosta fra le sue carte...

DORY

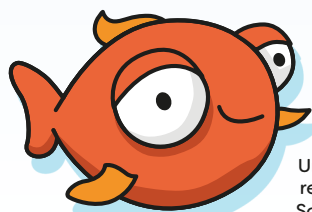


Dory ha **45 punti**. Anche il suo 11 viene conteggiato perché è la sua unica carta Stella.

FLOUNDER



Flounder termina con **18 punti** dopo aver scartato le 3 carte Stella che aveva prima di calcolare i punti. Il vincitore è lui!



Riconoscimenti

Design del gioco: MontiBearnar
Illustrazioni: Mathieu LIDON.

Edizione italiana

Traduzione: Elisabetta Colombo
Revisione: Silvia Paganelli, Vittoria Vincenzi
Adattamento grafico: Giacomo Pellini
Direzione editoriale: Massimo Bianchini

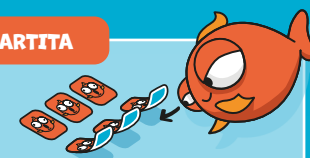
Un enorme ringraziamento a tutti i playtester e a chi ha riletto e revisionato il gioco: Valentin, Paul, Alexandra, Quentin, Ophélie, Solenne, Armelle, Sara, François, Camille, Nicolas, Kumiko, Anouk, Ulysse, Dolça, Anaïs, Flo, Gricha, Ewenn, Seb e Guillaume!



RIASSUNTO DI GIOCO

ALL'INIZIO DELLA PARTITA

Guardate le 3 carte nella fila inferiore davanti a voi e memorizzatele senza rivelarle agli altri giocatori.



NEL VOSTRO TURNO

PESCATE UNA CARTA

poi,

SCARTATELA

OPPURE

CONSERVATELA
e scartate
un'altra carta.



QUANDO VIENE SCARTATA UNA CARTA

Potete immediatamente controscartare una carta identica tra quelle che avete davanti a voi.

SE VIENE SCARTATA UNA CARTA CON UN EFFETTO

Applicate immediatamente il suo effetto:



Senza guardarla, pescate 1 carta dalla cima del mazzo di pesca e collocatela a faccia in giù davanti a un avversario.



Guardate una carta che si trova davanti a voi o davanti a un avversario.



Scambiate 1 delle vostre carte con 1 delle carte di un vostro avversario, a faccia in giù. Non guardate nessuna delle due carte.
Promemoria: La carta BLOOPS vi rende immuni da questo effetto.

SE FATE UN ERRORE DI GIOCO

Come penalità, pescate 1 carta dalla cima del mazzo di pesca e collocatela a faccia in giù davanti a voi.

LA PARTITA TERMINA



Se dite "BLOOPS" a voce alta.

Prendete la carta "BLOOPS".
Tutti i vostri avversari effettuano un ultimo turno.

OPPURE



Quando viene scartata la carta 20.

La partita termina immediatamente.