

TUTTO SU 1 CARTA



Giocatori: 2 - 4

Età: 8+

Durata: 20 Minuti

COMPONENTI

5 Dadi Colorati

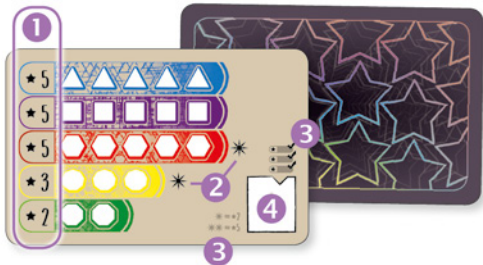


4 Pennarelli



30 Carte (cancellabili)

- ① *Punti Vittoria*
- ② *Punti Bonus*
- ③ *Promemoria*
- Punteggio*
- ④ *Spazio punteggio*



Nota: i simboli sul dado sono usati soltanto per differenziare i colori e non hanno altro scopo nel gioco.

Attenzione: le 30 carte sono cancellabili solo sul davanti, non sul retro!

SCOPO DEL GIOCO

Cerca di riempire le file di colori sulle tue carte nel modo più efficiente possibile. Impiega il minor numero possibile di dadi e affrettati a completare le file. Il gioco termina non appena un giocatore fa punti con la quarta carta.

PREPARAZIONE

- Mescola le 30 carte e posizionale in un mazzo a faccia in giù nel centro del tavolo.
- Decidi chi sarà il primo giocatore che riceverà i 5 dadi colorati.
- Ciascun giocatore estrae **due carte** dal mazzo e le mette a faccia in giù davanti a sé.
- Ciascun giocatore riceve un pennarello.



Importante! Tutte le tue carte devono sempre essere **visibili** agli altri giocatori!

COME GIOCARE

Il giocatore iniziale è il primo giocatore attivo e lancia i 5 dadi. **Dopo aver tirato**, questo giocatore può decidere se lanciare di nuovo fino a 5 dadi (0-5). Può lanciarli **per due volte**; dopo il terzo ritiro il suo risultato è finale. *Al fine di mantenere una panoramica migliore, ti raccomandiamo di raggruppare i dadi per colore.*

Tutti i giocatori possono utilizzare il risultato del lancio per crocettare gli spazi su **una** delle proprie carte. Gli spazi si crocettano a seconda dell'ordine di gioco e tenendo in considerazione le seguenti regole:

- Ciascun giocatore deve scegliere **una** delle proprie carte sulla quale vuole segnare il risultato del lancio dei dadi. Non si può dividere il risultato del tiro e usarlo su più carte.
- Gli spazi sulle file colorate devono essere crocettati **da sinistra a destra**.
- Si può scegliere un colore solo se si possono utilizzare **tutti i dadi di quel colore** per crocettare spazi sulla propria carta. Non è possibile utilizzare alcuni dei dadi di un certo colore e ignorare il resto!
- **Non è obbligatorio crocettare spazi**. Tuttavia, se scegli di farlo devi usare **tutti i dadi che puoi attivare** secondo le regole.

ESEMPIO: CROCETTARE UN LANCIO



Simone crocetta i 2 dadi viola e i 2 gialli sulla sua carta. Non può usare il dado arancione perché quel colore non è presente sulla sua carta.



Più tardi, Simone vuole usare questo tiro. Può crocettare i dadi viola ma la sua carta ha solo 1 spazio libero per il giallo. Non può crocettare il giallo perché per farlo deve essere in grado di usare entrambi i dadi gialli!



PUNTEGGIO SULLA CARTA

Se dopo aver usato i dadi almeno **3 file** sulla propria carta sono complete, si può scrivere il punteggio sulla carta.

Conta i tuoi punti e scrivi il totale nello spazio punteggio della carta.

Ogni file **completata** dà i punti ★ mostrati accanto ad essa.

Se completi una file col **simbolo del sole** ☀, ottieni **2 punti** bonus. Se riesci a completare **entrambe** le file col **simbolo del sole**, ottieni **5 punti** bonus.

Con strategia e un po' di fortuna è possibile fare punti su più di 3 file su una sola carta, se riesci a riempirle contemporaneamente alla tua terza fila. In questo modo puoi ottenere fino a 25 punti su ciascuna carta!

ESEMPIO: PUNTEGGIO SULLA CARTA



Simone ha usato questi dadi per completare la propria carta. Non può usare il dado viola perché ha già completato la fila viola prima.



Dato che ha completato 3 file, deve ora segnare il punteggio sulla sua carta. Non ottiene punti per il blu perché non ha completato la relativa fila. Riceve 5 punti per il viola, 3 per il giallo e 2 per il verde. Inoltre, Simone ottiene 2 punti bonus perché accanto alla fila gialla c'è il simbolo del sole.

$$5+3+2+2=12$$



Simone ha usato questi dadi per completare la sua altra carta. In un turno precedente è riuscito a completare la sua fila arancione, il che significa che 4 delle sue file sono ora piene e che quindi può segnare il punteggio sulla carta.



Simone non ottiene alcun punto per la sua fila viola. La fila rossa, l'arancione, la blu e la verde gli fanno ottenere 4 punti ciascuna. È riuscito a riempire entrambe le file con il simbolo del sole (rossa e blu) che gli valgono 5 punti bonus.

$$4+4+4+4+5=21$$



Dopo aver segnato i punti sulla carta mettetela a lato in modo che tutti i giocatori la vedano. **Non potete più** crocettare spazi su questa carta!

Infine estrate **una nuova carta** dal mazzo. Se più di un giocatore riesce a completare una carta durante lo stesso turno, ognuno di loro ne estrae una nuova dal mazzo nell'ordine di gioco.

Una volta che tutti i giocatori hanno crocettato gli spazi e potenzialmente segnato punti sulla carta, il **giocatore successivo** in senso orario riceve i dadi. Questo giocatore è ora il giocatore attivo e inizia il round come descritto sopra.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO FINALE

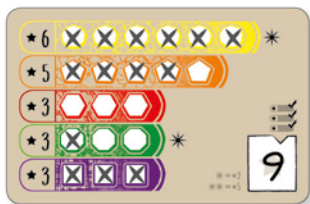
Il gioco finisce subito **dopo il turno** in cui un giocatore ha segnato punti sulla **quarta** carta.

Tutti i giocatori devono ora controllare se ottengono ancora punti per le carte che non hanno completato.

Per ciascuna fila **completata** si ottengono i punti mostrati a sinistra della fila stessa. Tuttavia, **non si ottengono punti bonus per i simboli del sole!**

I giocatori contano i punti su **tutte le proprie carte**.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince.



ESEMPIO: CARTA INCOMPLETA

Solo due file sono state completate su questa carta: pertanto, Simone non può ottenere punti in modo normale. Alla fine del gioco ottiene 6 punti per il giallo e 3 per il viola. Sebbene la fila gialla abbia il simbolo del sole, Simone non ottiene i relativi punti extra. Non ottiene punti neanche per le altre file. $6+3=9$

VERSIONE AVANZATA

Dopo aver giocato per qualche volta, se avete voglia di aggiungere difficoltà tattiche al gioco, potete usare questa versione:

Ciascun giocatore gioca con **3 carte** su cui può crocettare i risultati del lancio dei dadi.

All'inizio del gioco ciascun giocatore riceve 5 carte dal mazzo e ne sceglie 3 da tenere. Le **altre due carte vengono mischiate nuovamente nel mazzo**.

Inoltre, tre carte del mazzo vengono messe a faccia in su: le potete scegliere come vostra nuova carta non appena completate una delle vostre. Dopo averla scelta, mettetene una nuova al suo posto in modo che ci siano sempre 3 carte.

Tutte le altre regole del gioco rimangono invariate.

Autore: Steffen Benndorf

Illustratore: Christian Opperer

© NSV 2021



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv-games.com
