



Regolamento carte

Devi giocare le tue *Carte Dote*, con l'aiuto di quelle di un compagno, per vincere la *Carta Sfida* lanciata in ogni turno. Quando vinci una *Sfida*, scarta una delle carte giocate: vincerai la partita, se metterai in gioco tutte le tue *Doti* e rimarrai, quindi, senza carte.

Più ti metterai in gioco più riuscirete a mostrare le vostre *Doti* e a vincere le *Sfide*!

PREPARAZIONE

- 1) Mescola separatamente tutte le *Carte Sfida* e le *Carte Dote*.
- 2) In quanti siete?

4 GIOCATORI:	5 carte a testa
5-6 GIOCATORI:	4 carte a testa
7-10 GIOCATORI:	3 carte a testa

A seconda del numero, distribuisce dal mazzo delle *Carte Dote*.

Le carte che ti avanzano mettile da parte, non serviranno per questa partita.

INIZIA LA SFIDA



- 1) Ora dai il mazzo *Sfide* al giocatore più giovane, sarà lui a iniziare! Dovrà svelare le prime tre carte e di queste ne sceglie una: quella sarà la *Sfida* lanciata agli altri giocatori. Si alzerà in piedi e con **CORAGGIO**, **ENTUSIASMO** o **TENACIA** (a seconda della *Sfida*), griderà:

“Chi mi sfida a...” seguito dal nome della *Sfida*.

Per esempio, in questo caso:

“Chi mi sfida a Caccia al Tesoro Spaziale?”

2) Il più veloce a rispondere “Io!” sarà il caposquadra degli avversari. Lo sfidante sceglierà il capo avversario se:

- Nessuno si proponesse;
- “Io!” venisse urlato all’unisono.

3) Non saranno soli ad affrontare la *Sfida*: sfidante e avversario possono scegliere un compagno. Le squadre possono essere composte al massimo da tre persone: se foste dispari o più di 6 in totale, alcuni giocatori non parteciperanno a quella *Sfida*. Se si possono avere squadre da 3 componenti, i capisquadra sono obbligati a scegliere tutti i componenti possibili.

4) Ora può iniziare la *Sfida*! I due capisquadra scelgono due *Carte Dote* tra le proprie, mentre i compagni di squadra solo una: tutti mettono le carte coperte davanti a loro. (Se il caposquadra rimane con una sola carta, giocherà solo quella!)

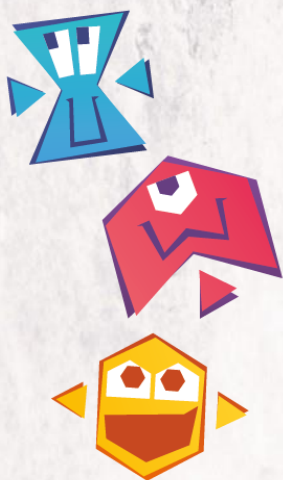
5) Quando tutti i coraggiosi sfidanti sono pronti, ognuno scoprirà le proprie *Doti* e le due squadre proveranno a combinare le carte scelte per realizzare più punti possibili.

6) È arrivato il momento di contare quanto siete stati *Coraggiosi, Tenaci o Entusiasti*:

- Somma i punti base delle *Carte Dote*;
- Aggiungi i *bonus*.

Chi ha totalizzato più punti vince la *Sfida*.

6 bis) Per conteggiare i *bonus*, avvicinate le carte in modo che i mezzi simboli posti a lato combacino: non sempre avviene!



Perché il *bonus* sia valido deve rispettare i colori dei Simboli della *Carta Sfida*;

Se unisci **due mezzi simboli dello stesso colore** ottieni il *bonus* indicato per quella *Dote* (es: "+1", "+2");

Puoi guadagnare un *bonus* anche completando un **mezzo simbolo colorato con un mezzo jolly bianco**. Varrà come *bonus* della mezza *Dote* colorata utilizzata;

Se combini **due mezzi jolly bianchi**, quel *bonus* potrà valere per una qualunque delle tre *Doti*;

Unire due mezze *Doti* diverse non varrà nessun punto.

ESEMPIO



Per vincere la *Sfida* “Caccia al Tesoro Spaziale” lanciata a inizio turno, con questa combinazione di *Carte Dote* totalizzeremmo:

- **2 punti base** della *Dote Coraggio*, ottenuti sommando 2 + 0 della *Dote Coraggio* + 0 *Dote Jolly*. I punti delle altre *Doti* (in questo caso i 2 punti della *Dote Tenacia*) non valgono.
- **12 punti bonus**, sommando “+3” (con il “+” e con il “3” rosso della *Dote Coraggio*) e “+3” (con il “+” e con il “3” bianco della *Dote Jolly*) e i due “+3” (con il “+” rosso della *Dote Coraggio* con il “3” bianco della *Dote Jolly*).

FINE DEL TURNO

1) **La squadra che ha vinto**, ha giocato al meglio le proprie *Doti*! Ogni componente della squadra scarta al centro del tavolo una delle carte che ha giocato per vincere la *Sfida* e proseguirà quindi il gioco con una *Carta Dote* in meno, avvicinandosi di un passo alla vittoria!

- I capisquadra sceglieranno quale carta scartare delle due che hanno giocato;
- I compagni di squadra saranno costretti a scartare l'unica carta che hanno messo in gioco.

2) **La squadra che ha perso** non deve disperare! Se è riuscita a fare una quantità di punti pari o superiore al valore del premio di consolazione, può (non è obbligato) approfittare di **uno** dei premi di consolazione indicati sulla *Carta Sfida* (se sulla *Carta Sfida* ne sono indicati più di uno, ogni giocatore può sceglierne uno solo)! Dal giocatore che ha lanciato la *Sfida* si procede in senso orario per assegnare gli eventuali *Premi di Consolazione*.



Scegli una delle carte dote della tua mano e dalla ad un giocatore a tua scelta, pescando casualmente dalla sua mano una carta in cambio.



Svela le prime tre carte del mazzo delle *Sfide*: scambiane una con una *Sfida* scartata a tua scelta, poi rimetti le tre carte in cima al mazzo nell'ordine che preferisci.



Cerca una *Carta Dote* nella pila degli scarti e scambiala con una *Carta Dote* della tua mano a tua scelta.

Per il **premio di consolazione giallo**, si pescheranno tre carte per fare il cambio finché ci sarà la possibilità di farlo, dopodiché si usufruirà del premio di consolazione con le sole carte rimaste nel mazzo.

Scegliendo il **premio di consolazione blu** si può pescare solo dalle carte scartate dall'inizio della partita. Le *Carte Dote* avanzate nel momento della distribuzione delle *Doti* all'inizio della partita **non** sono in gioco.

3) **In caso di pareggio** non succede nulla! Nessun giocatore scarterà carte e nessuno non potrà approfittare di premi di consolazione.

PRONTI A RIMETTERSI IN GIOCO

A questo punto la *Carta Sfida* appena conclusa viene scartata e il mazzo delle *Sfide* viene passato al giocatore successivo, che si preparerà a lanciare una nuova *Sfida*!

Se ti capita che le *Carte Sfida* esauriscano prima che qualcuno abbia vinto, puoi rimescolarle e ricominciare.

VINCE CHI...

Gioca al meglio tutte le sue *Doti*, rimanendo senza *Carte Dote* in mano.

È possibile che ci siano più vincitori, se a vincere una *Sfida* è una squadra in cui più di un componente è rimasto con una sola carta.



Variante per 2 o 3 giocatori

- Per giocare in 2 o 3 giocatori distribuisce **5 carte a testa**. Salta la fase di composizione delle squadre e, nel caso di due giocatori, anche la domanda con cui chi lancia la *Sfida* chiede chi sia il suo sfidante.
- In più **dimezza il valore da raggiungere per il premio di consolazione** (nel caso della *Sfida* delle "Olimpiadi del Tutti Insieme", il cui valore base è dispari, 11, dovrai raggiungere il valore della metà +1, quindi di 6).