



# BLACK BONES

UN GIOCO DI COMBATTIMENTO E STRATEGIA BASATO SU MECCANICHE A TURNI. GLI AVVERSARI SI SCONTRANO SU UN'AREA DIVISA IN CASELLE CERCANDO DI ELIMINARSI A VICENDA, UTILIZZANDO CARTE O RISORSE CHE TROVANO ESPLORANDO IL TABELLONE.

## OBIETTIVO

Cercare le palle di cannone per colpire gli avversari e farli colare a picco con tre colpi andati a segno.

## COMPONENTI

UN TABELLONE DI GIOCO DIVISO IN 36 CASELLE

4 SEGNALINI VASCHELLO

24 TESSERE GIOCO

8 TESSERE SCOGLIO

4 CARTE PERSONAGGIO

52 CARTE AZIONE

12 CUBETTI SEGNA COLPI

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

**1** Posizionare tutte le tessere scoglio a proprio piacimento sulla plancia, lasciando libere le quattro caselle base agli angoli.



**3** Mischiare le carte e distribuirne quattro coperte per giocatore, posizionare il resto del mazzo coperto accanto al tabellone.



**2** Mischiare le tessere gioco e disporle coperte sulle caselle rimaste vuote, lasciando libere le quattro caselle base agli angoli.



**4** Scegliere un vascello e posizionarlo sulla casella relativa al suo colore, prendere la relativa carta segna punti e posizionarla di fronte a se.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita è divisa in turni di gioco. Nel tuo turno puoi spostare il tuo vascello cercando di trovare la tessera **Palla di Cannone** per attaccare.

In seguito toccherà agli altri partecipanti e poi di nuovo a te e via di seguito finché un giocatore otterrà la vittoria.

Utilizza le carte in tuo possesso per muovere e far compiere azioni al tuo vascello.

**Durante il primo turno non si possono effettuare azioni offensive!!!**

LITTLE  
ROCKET  
GAMES

## SPOSTAMENTO

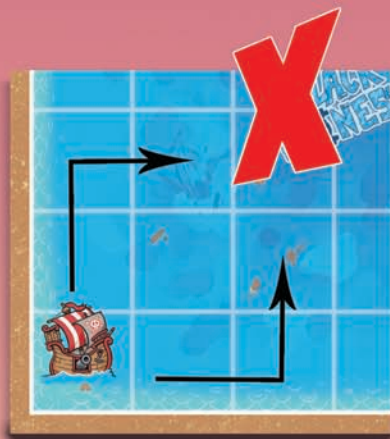
Durante il tuo turno il vascello può muoversi in linea retta in una direzione ortogonale o diagonale del numero di caselle che vuoi. Quando termini uno spostamento fermandoti su una tessera coperta, voltala e giocala, una volta fatto, la tessera va tolta dalla plancia. Puoi fermarti anche su una casella che non contiene tessere, in questo caso non accadrà nulla.

Hai diritto ad almeno uno spostamento per turno, se possiedi carte **Movimento Aggiuntivo** puoi effettuare ulteriori spostamenti. Puoi effettuare spostamenti e Azioni offensive nell'ordine che preferisci, alternandole quante volte vuoi in base alle tue possibilità.

**Ad esempio:** il tuo vascello può spostarsi di tre caselle, trovare una tessera **Palla di Cannone**, utilizzare una carta **Movimento Aggiuntivo** e spostarsi di altre tre caselle, sparare ad un avversario, giocare un'altra carta **Movimento Aggiuntivo** spostandosi di altre cinque caselle e terminare su una casella trovando una tessera **Nebbia**.

## CASELLE INVALIDI

Un vascello non può attraversare né fermarsi su una casella occupata da un altro giocatore o su una tessera **Scoglio**.



## AZIONI OFFENSIVE

Per sparare o compiere azioni offensive con le carte devi trovare una tessera **Palla di Cannone**. Puoi decidere di sparare quando vuoi ma **NON** puoi avere più di una palla di cannone alla volta, quindi se ne possiedi già una e ne trovi un'altra nel turno successivo sei costretto a sparare subito un colpo.

Puoi sparare lungo una traiettoria retta ortogonale o diagonale rispetto alla tua posizione.

Puoi sparare ai vascelli nemici o distruggere tessere **Scoglio** visibili dalla tua posizione.

Puoi utilizzare le carte per modificare l'effetto dei tuoi colpi.

## COLPI A SEGNO

Quando un colpo di un vascello avversario va a segno, senza che tu sia riuscito a difenderti con le carte che hai a disposizione, devi posizionare un segnalino segna colpi sulla tua scheda. ATTENZIONE!!! Con tre colpi subiti sei fuori dal gioco!



## VINCERE LA PARTITA

Vince la battaglia l'ultimo vascello che resta in gioco.

ATTENZIONE!!! Nel caso terminassero le tessere in gioco e non ci fosse ancora un vincitore, tutti i vascelli rimasti in gara vanno posizionati ai rispettivi punti di partenza, tutte le tessere, comprese le **Palle di Cannone** messe da parte, rimescolate e la plancia configurata di nuovo per continuare la battaglia fino a che ne rimarrà solamente uno!

## DESCRIZIONE DELLE TESSERE

Devi cercare le tessere **Palla di Cannone** per sparare, ma esistono anche altri tipi di tessere e non tutte sono piacevoli:

### TESSERA SCOGLIO



Non puoi passare o spostare questa tessera e non puoi vederci attraverso ne passare tra due tessere adiacenti. Puoi distruggerla con un colpo di cannone.



### TESSERA BERSAGLIO

Quando sei fermo su questa tessera, i tuoi avversari in possesso di una tessera **Palla di Cannone** possono colpirti da qualsiasi posizione si trovino.

### TESSERA PALLA DI CANNONE



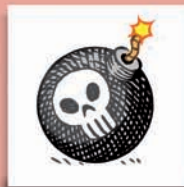
Ti permette di sparare o compiere un'azione offensiva. Puoi utilizzarla subito o metterla da parte. ATTENZIONE!!! Puoi possederne solo una, se ne trovi un'altra devi utilizzarla subito.



### TESSERA NEBBIA



Quando ti trovi su questa tessera, gli avversari non possono colpirti, a meno che non abbiano la carta **Antinebbia**.



### TESSERA MINA

Se trovi questa tessera devi scartare immediatamente una carta **Corazza** dalla tua mano, se non ne possiedi una, devi scartare una carta a tua scelta.

## DESCRIZIONE DELLE CARTE

All'inizio di ogni suo turno, il giocatore prende tante carte dal mazzo quante ne servono per tornare ad averne in mano 4 in totale. Le carte del mazzo ti permettono di muoverti, difenderti e modificare il tipo di attacco. Le carte che utilizzi vanno aggiunte alla pila degli scarti. Una volta finite le carte del mazzo, bisogna prendere le carte della pila degli scarti, mischiarle e riposizionarle coperte per essere nuovamente utilizzate.



### MOVIMENTO AGGIUNTIVO

Puoi effettuare uno spostamento aggiuntivo durante il tuo turno



### RIMBALZO

Rispedisci al mittente un colpo inferto. Non puoi utilizzarlo in caso di attacco del kraken.



### CORAZZA

Quando vieni colpito, scartala per non subire il danno. Può essere utilizzata anche per difenderti dal Kraken.



### RIPROVA

Se il tuo avversario ha parato un colpo con una corazza puoi riprovare a sparare con la stessa tessera Palla di Cannone.



### JOLLY

Può essere utilizzato come: Movimento Aggiuntivo, Corazza o Riprova.



### KRAKEN

Permette di colpire tutti gli avversari in contemporanea, anche se nascosti. Per utilizzarla serve la tessera Palla di Cannone. Puoi difenderti dal Kraken solo con la Corazza.



### ANTINEBBIA

Puoi colpire un avversario nascosto nella nebbia.



### PALLA CURVA

Puoi fare curvare di 90 gradi la tua Palla di Cannone. Puoi fare curve multiple se possiedi più carte Palla Curva.



### LASER

Colpisci tutto ciò che c'è sulla linea di tiro. Passa attraverso le tessere scoglio ma non le distrugge. Puoi colpire più avversari contemporaneamente

## CREDITS

GIOCO E ILLUSTRAZIONI MARCO SALOGNI  
EDITING GIAMPAOLO RAZZINO E MIRKO ZANCO  
IMPAGINAZIONE GRAFICA ILARIA BERNARDINI  
RESPONSABILE PRODUZIONE ALESSANDRA RAZZINO

