



PANORAMICA

2-4 GIOCATORI | 20-40 MINUTI | ETÀ 10+

Ciao bambino! Lo sappiamo che vorresti avere tantissimi amici, tonnellate di pizza con cui riempirti la pancia e anche un sacco di giocattoli... e sai una cosa? Puoi avere tutto, davvero, devi solo costruire il fortino più bello. Fra l'altro, tutte queste cose ti fanno guadagnare un sacco di punti vittoria, e alla fine il giocatore con più punti vittoria... indovina un po'? Vince la partita!

Fort è un gioco di carte dove ogni giocatore si costruisce il proprio mazzo (*deckbuilding*), con una caratteristica unica: le carte che giochi per svolgere azioni durante il tuo turno, possono essere utilizzate anche dagli altri giocatori. Penserai solo a te stesso e alla tua cerchia di amici o proverai a copiare quello che fanno gli altri bambini?

Qualsiasi cosa sceglierai di fare, però, devi fare attenzione... se non usi tutte le carte che hai in mano, gli altri giocatori potrebbero prendertele. Pensaci bene... se non giochi con i tuoi amici, perché loro dovrebbero voler giocare ancora con te?

PREPARAZIONE DEL GIOCO (BASE)

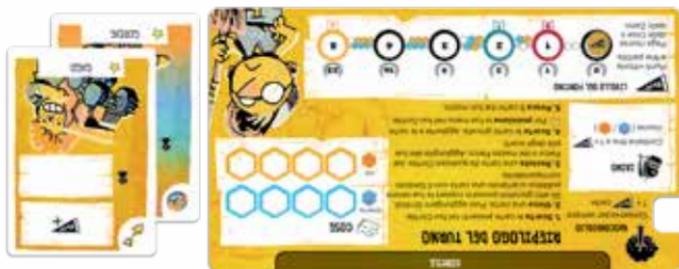
Per capire il funzionamento di carte e azioni durante la vostra prima partita.

1. Determinate casualmente il primo giocatore e consegnategli la **carta Primo Giocatore**.
2. Formate una riserva comune con tutti i **30 segnalini Pizza** e i **30 segnalini Giocattolo**.
3. Ogni giocatore sceglie un colore e prende la **plancia di gioco**, il **segnalino Punteggio** e il **segnalino Fortino** corrispondenti. Poi prende le **2 carte Miglior Amico** (*contrassegnate da una ☆ a sinistra del nome*) indicate sul retro della propria plancia e una **scheda Riassunto**.
4. Ogni giocatore posiziona il proprio **segnalino Punteggio** sulla casella "0" del tracciato Punti Vittoria e il proprio **segnalino Fortino** sulla casella "0" del tracciato Livello del Fortino nella propria plancia di gioco.
5. Posizionate la **carta Scultura di Maccheroni** vicino al tracciato Punti Vittoria.
6. Mescolate le **11 carte Regola Inventata**. Pescate un numero di carte pari al numero di giocatori più uno e formate un mazzo a faccia in giù accanto al tracciato Punti Vittoria. Rimettete le carte non utilizzate nella scatola.
7. Mescolate le **9 carte Premio**. Pescate un numero di carte pari al numero di giocatori più uno e formate una fila di carte a faccia in su sopra al tracciato Punti Vittoria. Rimettete le carte non utilizzate nella scatola.
8. Mescolate le **60 carte Bambino** e formate il mazzo Parco. Posizionate il mazzo a faccia in giù accanto al tracciato Punti Vittoria. Ora formate il Parco: pescate 3 carte Bambino dal mazzo Parco e disponetele in fila a faccia in su sotto al tracciato Punti Vittoria.
9. Ogni giocatore pesca **8 carte Bambino** dal mazzo Parco (*ognuno può guardare le proprie carte*).
10. Ogni giocatore aggiunge le **8 carte Bambino** appena pescate alle sue **2 carte Miglior Amico**, poi mescola e posiziona il mazzo così ottenuto a faccia in giù davanti a sé.
11. Ogni giocatore pesca **5 carte Bambino** dal proprio mazzo (*d'ora in poi le carte Bambino saranno chiamate "carte"*).

PREPARAZIONE DEL GIOCO (AVANZATA)

Dopo la prima partita, le carte vengono scelte e non pescate casualmente.

Sostituite il punto 9 della preparazione base come segue: "Ogni giocatore pesca **8 carte Bambino** dal mazzo Parco e le guarda. Poi, contemporaneamente, ogni giocatore sceglie una carta da tenere fra quelle appena pescate e la posiziona a faccia in giù davanti a sé. Quando tutti hanno scelto una carta, passano le restanti carte al giocatore alla propria sinistra (*le carte Migliore Amico non possono mai essere passate*). Ripetete questo processo per 8 volte, cioè fino a quando ogni giocatore avrà esattamente 8 carte davanti a sé. Una volta che una carta è stata scelta, non può più essere passata".



7



6



4

TRACCIATO PUNTI VITTORIA

Il tracciato punti vittoria è un tabellone a griglia in cui i giocatori vanno segnando i punti ottenuti durante il gioco. Il tabellone è diviso in 49 caselle numerate da 1 a 49. Le caselle sono colorate in modo da formare un percorso a zigzag. Le caselle 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

5



2



8

2



3

1



4

5

6

7

8

9



Esempio: Preparazione del gioco (base) per 2 giocatori

ANATOMIA DI UNA CARTA



A: SIMBOLO

Ogni carta ha uno dei 6 Simboli oppure una Moneta (*Simbolo Jolly*). Alcune carte hanno due Simboli uguali oppure un Simbolo e una Moneta.



Può essere considerata come qualunque altro Simbolo.

B: AZIONE PUBBLICA

L'azione in questo riquadro può essere **copiata** dagli altri giocatori. Per copiare un'azione pubblica, gli altri giocatori devono scartare una carta con il Simbolo corrispondente alla carta giocata dal Capo (*vedi Copiare il Capo a pagina 8*).

C: AZIONE PRIVATA

L'azione in questo riquadro **non può essere copiata** dagli altri giocatori.

D: SIMBOLO MIGLIORE AMICO

Ogni giocatore inizia la partita con 2 carte Migliore Amico (★). Non potete mai perdere i vostri Migliori Amici (*a meno che non scegliate di farlo attraverso azioni specifiche*). Tutte le altre carte Bambino, invece, possono essere prese dagli altri giocatori.

In Fort, le carte vi permettono di svolgere molte azioni diverse. Non preoccupatevi, le imparerete gradualmente. Trovate una spiegazione dettagliata di tutte le azioni nelle pagine 12-14.

E: SOPRANNOOME

Nient'altro che il soprannome.



ANATOMIA DELLA PLANCIA GIOCATORE

A: CORTILE

Alla fine del turno, le carte non utilizzate vengono posizionate nel Cortile a faccia in su e rivolte verso gli altri giocatori.

B: NASCONDIGLIO

Alcune azioni permettono di posizionare nel Nascondiglio delle carte prese dalla mano. Il Nascondiglio può contenere un numero di carte pari al livello del Fortino più uno. Queste carte non possono essere rimpiazzate o rimosse.

C: COSE

Quando ottenete **risorse** (*segnalini Pizza o segnalini Giocattolo*), dovete posizzarle nelle Cose. Il riquadro Cose può contenere al massimo 8 risorse (4 per tipo).

D: ZAINO

Alcune azioni permettono di prendere risorse dalle Cose e spostarle nello Zaino. Lo Zaino può contenere un numero di risorse pari al livello del Fortino più uno.

E: LIVELLO DEL FORTINO

A inizio partita il Livello del Fortino è pari a 0. Il Livello del Fortino aumenta la capacità dello Zaino (*risorse*) e del Nascondiglio (*carte*) e vi farà ottenere punti vittoria **a fine partita**.

F: COSTO PER MIGLIORARE IL LIVELLO DEL FORTINO

Per migliorare il Livello del Fortino è necessario pagare le risorse indicate dagli esagoni. Potete prendere le risorse dalle Cose, dallo Zaino o da entrambi. Gli esagoni blu devono essere pagati con i Giocattoli, quelli arancioni con le Pizze. Gli esagoni bianchi possono essere pagati con qualsiasi risorsa.

G: PROMEMORIA PER PRENDERE UNA CARTA

Quando raggiungete i livelli 1, 2 o 5 del Fortino, ottenete nell'ordine una carta Regola Inventata, una carta Premio e, se disponibile, la carta Scultura di Maccheroni.

COME SI GIOCA

Una partita a Fort è divisa in round. Un round è composto dal turno di ogni giocatore. Iniziate la partita dal primo giocatore e continuate in senso orario fino alla fine della partita (vedi *Fine della Partita a pagina 10*).

Il giocatore di turno è chiamato il **Capo**. In questo capitolo (*Come si Gioca*) ci riferiamo direttamente a te (*a meno che il testo non specifichi diversamente*). Il tuo turno è composto dalle seguenti cinque fasi:

1. Pulizia
2. Gioco
3. Reclutamento
4. Scarto
5. Pesca

Il tuo turno termina quando **tutte** queste 5 fasi sono state completate.

FASE 1: PULIZIA

VEDIAMO UN PO' QUALI AMICI SONO ANCORA IN GIRO.

Salta questa fase durante il tuo primo turno.

Scarta tutte le carte dal tuo Cortile (*l'area al di sopra della tua plancia*) e posizionale a faccia in su nella tua pila degli scarti (*a destra della tua plancia*).

FASE 2: GIOCO

È ORA DI GIOCARE! SCEGLI UNA CARTA E SVOLGI UNA O ENTRAMBE LE SUE AZIONI.
GLI ALTRI GIOCATORI POSSONO COPIARE LA TUA AZIONE PUBBLICA.

Gioca una carta dalla tua mano. Questa carta è chiamata **carta giocata**. Se non puoi o non vuoi giocare una carta, salta questa fase e passa direttamente alla Fase 3: Reclutamento.

Svolgi una o entrambe le azioni. Puoi svolgere l'azione pubblica, l'azione privata o entrambe le azioni nell'ordine che preferisci. Devi comunque sempre completare un'azione prima di poter svolgere l'altra (*ad esempio, non puoi svolgere parte della prima azione, poi svolgere la seconda e infine completare la prima*).

Aggiungi Simboli per potenziare alcune azioni. Se un'azione sulla tua carta giocata mostra l'icona **x** seguita da un Simbolo, puoi potenziare quell'azione scartando dalla tua mano una o più carte che hanno quel Simbolo (*le Monete  sono un Simbolo Jolly, quindi puoi considerarle come qualunque altro Simbolo*). Queste carte sono chiamate **carte aggiunte**. Puoi anche aggiungere i Simboli presenti sulle carte nel tuo Nascondiglio (*senza scartarle*). **Non puoi** svolgere le azioni presenti sulle carte aggiunte.



Lea è il Capo. Gioca Pulce e usa la sua azione pubblica (quella in alto) per ottenere segnalini Pizza pari alle ♀. Per potenziare l'azione di Pulce, Lea scarta Le Sorelle Talpa per aggiungere due ♀ e aggiunge un'ulteriore ♀ presente nel suo Nascondiglio. Con un totale di 4 ♀, Lea ottiene 4 segnalini Pizza e li posiziona tra le sue Cose!

Avrebbe potuto limitarsi ad aggiungere la seconda ♀ presente nel suo Nascondiglio (anzichè giocare Le Sorelle Talpa) per ottenere solo tre segnalini Pizza, ma Le Sorelle Talpa sarebbero finite nel suo Cortile alla fine del turno. Non una grande idea!

Infine Lea svolge l'azione privata di Pulce (quella in basso): "Ottieni punti vittoria pari al livello del tuo Fortino". Il livello del suo Fortino è 1, quindi Lea ottiene 1 Punto Vittoria.

Devi svolgere per intero almeno un'azione sulla carta giocata, inclusi gli eventuali Simboli che aggiungi per potenziare tale azione. Se svolgi per intero un'azione, allora puoi svolgere l'altra anche solo parzialmente. Puoi comunque sempre decidere in che ordine svolgere le azioni (*non fate i furbi, i riquadri vuoti non sono considerati azioni*).



Lea gioca Gordie, una carta con un'azione pubblica "Ottieni due Pizze oppure due Giocattoli" e un'azione privata "Rimuovi dal gioco una delle tue carte". Tuttavia nel riquadro Cose di Lea c'è spazio solo per un'altra Pizza.

In questo caso Lea non può svolgere per intero l'azione pubblica. Se però svolge per intero l'azione privata (rimuovendo dal gioco una delle sue carte), può svolgere parzialmente anche l'azione pubblica (ottenendo così una sola pizza). Può svolgere le azioni nell'ordine che preferisce.

Puoi aggiungere una carta solo se utilizzi almeno uno dei suoi Simboli. Ogni volta che aggiungi una carta per potenziare la tua carta giocata, almeno uno dei suoi Simboli deve influenzare almeno una delle azioni che decidi di svolgere.



Aziz gioca Schizzo e svolge l'azione privata (quella in basso). Poi decide di svolgere l'azione pubblica (quella in alto) potenziandola con una carta ⚡ e una carta ⚡ (utilizzando la 🌈 jolly come ⚡). Il suo riquadro Cose, però, può contenere al massimo altri due Giocattoli. Di conseguenza, Aziz può aggiungere una delle due carte, ma non entrambe.

COPIARE IL CAPO

Dopo che il Capo ha risolto gli effetti della sua carta, **gli altri giocatori** in ordine di turno **possono copiare l'azione pubblica** della carta giocata dal Capo (anche se il Capo non ha svolto l'azione pubblica). Questi giocatori sono chiamati **copioni**. In questa sezione (*Copiare il Capo*) ci riferiamo a voi, cari copioni.

Per copiare l'azione pubblica del Capo, dovete scartare dalla vostra mano una carta con un Simbolo corrispondente alla carta giocata dal Capo.

Limiti:

- Non potete scartare più di una carta.
- Non potete scartare carte dal vostro Nascondiglio.
- Dovete svolgere l'azione per intero (*vedi pagina 7*).

Casi Particolari:

- Se la carta giocata dal Capo ha una 🌈 **moneta**, il Capo deve dichiararne il Simbolo. Se volete copiare quella carta, dovete copiare il Simbolo dichiarato.
- Se copiate un'azione pubblica che presenta **una scelta fra Pizza oppure Giocattoli**, ottenete le stesse risorse scelte dal Capo (*ad esempio, se il Capo gioca Gordie e decide di ottenere due Pizze, anche voi, se copiate l'azione, ottenete due Pizze*).

- Se copiate l'azione pubblica scartando una **carta con più Simboli**, almeno un Simbolo deve corrispondere alla carta giocata dal Capo. Se la carta scartata contiene due Simboli, ed entrambi corrispondono alla carta giocata dal Capo, aggiungeteli entrambi al fine di potenziare un'azione pubblica con l'icona **x** seguita da un Simbolo.

Si, finché avete carte corrispondenti da scartare potete copiare tutti i Capi che volete!

FASE 3: RECLUTAMENTO

È ORA DI FARSI UN NUOVO AMICO... PERCHÈ NON PRENDERLO DA QUALCUN ALTRO!

Devi reclutare una carta e aggiungerla alla tua pila degli scarti.

Puoi reclutare la carta in tre modi differenti:

- **Prendere una qualsiasi carta dal Parco.**
Prendi la carta e rimpiazzala immediatamente con una nuova carta pescata dal mazzo Parco.
- **Prendere una qualsiasi carta dal Cortile di un altro giocatore.**
Quel giocatore non pesca una nuova carta.
- **Pescare la prima carta del mazzo Parco.**

FASE 4: SCARTO

SE NON GIOCHI CON I TUOI AMICI,

NON TI LAMENTARE SE CERCHERANNO QUALCUN ALTRO CON CUI GIOCARE!

Scarta tutte le carte giocate, le carte aggiunte e tutte le carte Miglior Amico che hai in mano e posizionale a faccia in su nella tua pila degli scarti (*non scartare le carte che si trovano nel Nascondiglio*). Le carte nella pila degli scarti devono essere sempre visibili e accessibili a tutti i giocatori.

Poi posiziona nel tuo Cortile tutte le carte che ti sono rimaste in mano, rivolte verso gli altri giocatori (*queste carte potranno essere reclutate dagli altri giocatori fino alla tua prossima Fase 1: Pulizia*).

FASE 5: PESCA

I VECCHI AMICI NON TI ABBANDONANO MAI ... SI TORNA A GIOCARE ASSIEME!

Pesca cinque carte dal tuo mazzo. Quando nel mazzo non ci sono più carte da pescare, mescola la pila degli scarti, forma un nuovo mazzo e riprendi a pescare le carte.

Questa è **l'unica fase della partita in cui peschi carte!** (*Non peschi nuove carte, ad esempio, quando le scarti per copiare il Capo*).

LIVELLO DEL FORTINO

A inizio partita, il Livello del Fortino di ogni giocatore è pari a 0. Svolgendo l'azione **Migliora il Fortino**, potete migliorare di **un** livello il vostro Fortino (vedi *Azioni a pagina 12*). Per farlo, pagate le risorse mostrate tra il vostro livello attuale e quello successivo.

Quando il livello del Fortino è pari a 0, il vostro Nascondiglio può contenere una sola carta e il vostro Zaino può contenere una sola risorsa. Ogni ulteriore livello vi permette di posizionare un'ulteriore carta in più nel vostro Nascondiglio e una risorsa in più nel vostro Zaino.

Quando raggiungete il livello 1, scegliete segretamente una carta **Regola Inventata** (vedi *pagina 15*) fra quelle ancora disponibili nel relativo mazzo e posizionatele a faccia in giù vicino alla vostra plancia. La carta Regola Inventata vi farà guadagnare punti vittoria a fine partita.

Quando raggiungete il livello 2, scegliete una carta **Premio** (vedi *pagina 16*) dalla fila di carte Premio e posizionatele vicino alla vostra plancia. Alcuni Premi hanno effetti permanenti, altri possono essere utilizzati una sola volta per partita (come indicato nel testo sulle carte).

Quando raggiungete il livello 5, prendete la carta **Scultura di Maccheroni** (se non è già stata presa da un altro giocatore). Il giocatore che prende la carta ottiene 4 punti vittoria a fine partita. Prendere la carta Scultura di Maccheroni è una delle condizioni che attiva la fine della partita (vedi sotto).

FINE DALLA PARTITA

La fine della partita si attiva quando si verifica almeno **una** delle seguenti tre condizioni:

- Uno o più giocatori raggiungono 25 o più punti vittoria sul tracciato Punti Vittoria.
- Uno o più giocatori raggiungono il livello 5 del proprio Fortino.
- Le carte nel mazzo Parco sono terminate (anche se nel Parco ci sono ancora carte a faccia in su).

I giocatori terminano il round in corso, in modo che tutti abbiano la possibilità di svolgere lo stesso numero di turni. Poi ogni giocatore rivela la propria carta Regola Inventata (se ne possiede una) e somma tutti i punti vittoria che ha guadagnato durante la partita:

- Tracciato Punti Vittoria.
- Livello del Fortino.
- Carta Regola Inventata (se ne possiede una).
- Carta Scultura di Maccheroni (se la possiede).

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. In caso di pareggio vince il giocatore con il Fortino di livello più alto. Se si verifica un nuovo pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

TRACCIATO PUNTI VITTORIA

La fine della partita si affievolisce quando si verifica almeno una delle seguenti condizioni:
 - Il giocatore raggiunge il suo livello vittoria su questo tracciato.
 - Il gioco giunge al suo termine.
 - Il numero di turni trascorsi è pari a 48.
 - Termina il round in corso, per qualsiasi punto vittoria.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

FINCO

CONTRIL

MACCHERONI
 Consuma per sempre 1 carta.

CONDIZIONE
 Il giocatore deve avere almeno 1 carta nel suo Fortino.

RIEPILOGO DEL TURNO

1. Scegli le carte presenti nel tuo Contril.
2. Scegli una carta. Puoi aggiungere il livello di altri giocatori, omettere l'azione o la tua, o addirittura non farlo con una carta con il simbolo corrispondente.
3. Reverte una carta da Contril. Carta del Pazzo o del Reale Pazzo. Aggiungila alla tua pile degli azari.

MACCHERONI

- A. Scegli la carta giusta. Aggiungila alla tua pile degli azari.
- B. Per prendere la tua mano nel tuo Contril.
- C. Pesca 1 carta dal tuo mazzo.

COSE

LIVELLO DEL FORTINO

Punti vittoria a fine partita.

Paga ritorno della Cina e della Salsa.

0 1 2 3 4 5

PRIMO

PRIMO GIOCATORE

PRIMO GIOCATORE

PRIMO

PRIMO GIOCATORE

PRIMO GIOCATORE

REGOLA INVENTATA

REGOLA INVENTATA

REGOLA INVENTATA

17 PUNTI DAL TRACCIATO PUNTI VITTORIA + **23 PUNTI** DAL LIVELLO DEL FORTINO + **4 PUNTI** DALLA SCULTURA DI MACCHERONI + **4 PUNTI** DALLA REGOLA INVENTATA = **48 PUNTI** TOTALI

Esempio: Calcolo dei punti vittoria a fine partita

Rosa raggiunge il livello 5 del suo Fortino e conquista così la Scultura di Maccheroni, attivando la fine della partita. Rosa ha la carta Primo Giocatore quindi, per terminare il round in corso, tutti i suoi avversari devono giocare un ultimo turno (così tutti avranno svolto lo stesso numero di turni). Ora è il momento di contare i punti vittoria!

Per prima cosa Rosa controlla la sua posizione sul tracciato Punti Vittoria: ha ottenuto 17 punti vittoria durante la partita.

A questi aggiunge 23 punti vittoria per il livello 5 del suo Fortino.

La Scultura di Maccheroni le fa ottenere altri 4 punti vittoria.

Infine controlla la sua Regola Inventata: Popolarità. Questa carta fa ottenere a Rosa un punto vittoria per ogni carta che ha nel Nascondiglio. Rosa ha 4 carte, quindi ottiene 4 punti vittoria.

Rosa totalizza 48 punti vittoria, gli stessi punti vittoria di Aziz... ma Rosa ha un Fortino di livello più alto e quindi vince la partita!

AZIONI



OTTENERE RISORSE

Prendete la risorsa indicata nell'azione (*Pizza o Giocattoli*) dalla riserva comune e posizionatela nel vostro riquadro Cose. Se l'azione vi permette di scegliere quale risorsa ottenere, potete scegliere Pizza oppure Giocattoli, ma non entrambi.



RIEMPIRE LO ZAINO

Spostate una risorsa dal vostro riquadro Cose al vostro Zaino.

Che senso ha riempire lo Zaino?

Alcune azioni e alcune Regole Inventate fanno ottenere punti vittoria in base alla quantità di risorse che avete nello Zaino. Inoltre l'azione "Copiare lo Zaino" vi permette di prendere dalla riserva comune le stesse risorse contenute nel vostro Zaino e aggiungerle alla vostre Cose.



NASCONDERE UNA CARTA

Scegliete una carta dalla vostra mano e inseritela nel vostro Nascondiglio (sotto al lato sinistro della vostra plancia). Lasciate visibile solo il Simbolo.



RIMUOVERE UNA CARTA

Scegliete una carta dalla vostra mano o dalla vostra pila degli scarti (*ma non dal vostro mazzo*) e rimuovetela dal gioco. Non potete rimuovere la carta giocata o le carte aggiunte, ma potete rimuovere i vostri Migliori Amici.



RIMUOVERE QUESTA CARTA

Una volta che avete svolto quest'azione ed eventuali copioni hanno svolto le loro, rimuovete questa carta dal gioco.



RECLUTARE UNA CARTA

Reclutate una carta esattamente come descritto in Fase 3: Reclutamento (*pagina 9*).



MIGLIORARE IL FORTINO

Pagate le risorse mostrate tra il livello attuale e quello successivo del vostro Fortino. Potete prendere le risorse dalle vostre Cose, dal vostro Zaino o da entrambi, poi scartatele nella riserva comune. Infine spostate il vostro segnalino Fortino sul livello successivo. Il nuovo livello potrebbe farvi ottenere una carta (*vedi Livello del Fortino a pagina 10*).



OTTENERE PUNTI VITTORIA

Fate avanzare di uno spazio il vostro segnalino Punteggio sul tracciato Punti Vittoria.



PAGARE RISORSE

Prendete dalle vostre Cose o dal vostro Zaino le risorse indicate (*Pizza o Giocattoli*) e scartatele nella riserva comune.



RIMUOVERE UNA CARTA AVVERSARIA



Scegliete una carta presente nel Cortile di un altro giocatore e rimuovetela dal gioco.



COPIARE LO ZAINO

Prendete dalla riserva comune le stesse risorse contenute nel vostro Zaino e aggiungetele alle vostre Cose.



COPIARE LO ZAINO AVVERSARIO

Prendete dalla riserva comune le stesse risorse contenute nello Zaino di un altro giocatore e aggiungetele alle vostre Cose.



SCAMBIARE RISORSE

Scambiate una Pizza con un Giocattolo o viceversa. Prendete la risorsa dalla vostre Cose o dal vostro Zaino e scambiatela con una risorsa presa dalla riserva comune. Se svolgete quest'azione più volte nello stesso turno, dovete scegliere se scambiare Pizze in Giocattoli oppure Giocattoli in Pizze (*non entrambe le cose*).

ALTRE ICONE NELLE AZIONI



RISORSE NEL TUO ZAINO

Quest'icona indica la quantità di segnalini Risorsa presenti nel vostro Zaino e non il tipo di risorsa (*Pizza o Giocattoli*).



LIVELLO DEL TUO FORTINO

Quest'icona indica il livello del vostro Fortino e non l'azione **Migliorare il Fortino**.



QUALSIASI SIMBOLO

Potete scegliere qualsiasi Simbolo, inclusa la Moneta 🪙. Se scegliete lo stesso Simbolo della carta con l'icona , allora potete aggiungerlo per potenziare l'azione (*ad esempio, se potenziate l'azione privata di Hombra, potete aggiungere la sua 🗡️ solo se scegliete come Simbolo la 🗡️*).



CARTE NEL TUO NASCONDIGLIO

Quest'icona indica il numero di carte presenti nel vostro Nascondiglio e non il numero di Simboli.



MODIFICATORI PER MIGLIORARE IL FORTINO



Pagate una risorsa in più oppure una risorsa in meno (*a vostra scelta fra Pizza o Giocattoli*) quando svolgete l'azione **Migliorare il Fortino** che presenta una di queste icone.

ALTRE ICONE NELLE AZIONI (CONTINUA)

✕ PER

Svolgete l'azione a sinistra del ✕ un numero di volte pari ai Simboli (presenti sulle carte giocate oppure sulle carte aggiunte) a destra del ✕. Le azioni senza ✕ possono essere svolte **solo una volta** e non possono essere potenziate aggiungendo carte (vedi pagina 6).



Ottenete Giocattoli pari al numero di Simboli Colla.



Ottenete punti vittoria pari al numero di risorse nel vostro Zaino.

▶ POI

Svolgete l'azione a sinistra del ▶, poi svolgete l'azione a destra del ▶. Per poter svolgere l'azione a destra, **dovete** prima svolgere l'azione a sinistra. Se potete svolgere l'azione a destra, dovete farlo.



Rimuovete una carta dal Cortile di un altro giocatore, poi ottenete una risorsa.



Migliorate il livello del vostro Fortino (pagando le risorse), poi ottenete 2 punti vittoria.

() PARENTESI

Le parentesi raggruppano le azioni. L'icona ✕ vi permette di svolgere il gruppo di azioni un numero di volte pari ai Simboli (presenti sulle carte giocate oppure sulle carte aggiunte) a destra del ✕.



Reclutate una carta, poi ottenete un Giocattolo. Svolgete questa azione un numero di volte pari ai Simboli Pistola ad Acqua (dovete reclutare una carta per ogni Giocattolo che volete ottenere).



Ottenete punti vittoria pari al numero di Simboli Libro, poi rimuovete questa carta.

SPIEGAZIONE DELLE CARTE REGOLA INVENTATA

Se una Regola Inventata vi fa ottenere punti vittoria in base alle carte o ai Simboli **che hai**, contate tutte le carte che avete in mano, nel vostro mazzo, pila degli scarti, Cortile e Nascondiglio.

Grandi Progetti: A fine partita, ottenete 1 punto vittoria per ogni azione "Migliorare il Fortino" che avete. Contate anche le carte dove "Migliorare il Fortino" è parte dell'azione (*come Mancio e Bebù*), ma non contate la carta Premio "Fai da Te".

Amici per Sempre: A fine partita, ottenete 1 punto vittoria per ogni Simbolo diverso che avete. Il Simbolo Moneta (🌐) non conta. Se avete tutti e sei i Simboli, ottenete 1 punto vittoria aggiuntivo.

Salvadanaio: A fine partita, ottenete 1 punto vittoria per ogni segnalino Giocattolo sulla vostra plancia.

Pizzata: A fine partita, ottenete 1 punto vittoria per ogni segnalino Pizza sulla vostra plancia.

Solitario: A fine partita, ottenete 5 punti vittoria se non avete carte Migliore Amico.

Mini Fortino: A fine partita, ottenete 8 punti vittoria se il vostro Fortino è esattamente di livello 2.

Re della Festa: A fine partita, ottenete 1 punto vittoria per ogni carta nel vostro Nascondiglio.

Castello Gonfiabile: A fine partita, ottenete 1 punto vittoria per ogni corona (👑) che avete. Il Simbolo Moneta (🌐) non conta.

Rifugio Segreto: A fine partita, ottenete 1 punto vittoria per ogni risorsa nel vostro Zaino.

Pigiama Party: A fine partita, ottenete 8 punti vittoria se avete più carte rispetto agli altri giocatori. In caso di parità (*per lo stesso numero di carte*), ottenete 4 punti vittoria.

Piccolo Chimico: A fine partita, ottenete 1 punto vittoria per ogni libro (📖) che avete. Il Simbolo Moneta (🌐) non conta.

SPIEGAZIONE DELLE CARTE PREMIO

Buon Compleanno: Alla fine della vostra fase Reclutamento, potete reclutare un'altra carta dal Parco o dal mazzo Parco, ma non dal Cortile di un altro giocatore.

Scambio di Favori: Ogni volta che nel vostro turno svolgete l'azione "Nascondere una Carta", potete prendere le carte da inserire nel vostro Nascondiglio dal Parco, dal mazzo Parco o dal Cortile di un altro giocatore (*oltre che dalla vostra mano*).

Gran Copione: Ogni volta che copiate, potete scartare fino a due carte (*invece di una sola*) e aggiungere tutti i Simboli (*corrispondenti alla carta giocata dal Capo*) presenti su entrambe le carte scartate.

Fai da te: Nel vostro turno, invece di giocare una carta, potete rimuovere dal gioco questa carta per svolgere l'azione "Migliorare il Fortino". Pagate una risorsa in più (*Pizza o Giocattoli*) rispetto a quanto indicato. Quest'azione non può essere copiata.

Seconda Chance: Nel vostro turno, dopo che avete svolto le azioni sulla vostra carta giocata (*e dopo che gli altri giocatori hanno scelto se copiare o meno la vostra azione pubblica*), potete rimuovere dal gioco questa carta per giocare una seconda carta (*anche la seconda carta può essere potenziata e copiata dagli altri giocatori*).

Riciclo: In qualsiasi momento durante il vostro turno, potete rimuovere dal gioco questa carta per prendere una carta dalla vostra pila degli scarti e aggiungerla alla vostra mano.

Baruffa: Invece di copiare un'azione pubblica (*e solo dopo che gli altri giocatori hanno scelto se copiarla o meno*), potete rimuovere dal gioco questa carta per rimuovere la carta giocata dal Capo.

Dita Appiccicose: Ogni volta che durante il vostro turno svolgete l'azione "Riempiere lo Zaino", potete prendere la risorsa dalla riserva comune (*invece che dalle vostre Cose*). Se svolgete l'azione più di una volta, potete scegliere di prendere le risorse dalla riserva comune, dal vostro Zaino o da entrambi.

Zaino XXL: Il vostro Zaino può contenere 2 risorse aggiuntive.

RICONOSCIMENTI

Autore: Grant Rodiek

Responsabile Sviluppo:
Nick Brachmann

Illustrazioni: Kyle Ferrin

Regolamento: Joshua Yearsley

Grafica & Layout:
Nick Brachmann e Pati Hyun

EDIZIONE ITALIANA

MS Edizioni/Magic Store Srl

Editing&Layout: Paolo Veronica.

Traduzione: Bruno Capriati.

Revisione: Angelo Ricci.

Coordinamento Editoriale:
Andrea Mazzolani.

Ultima Revisione (07 ottobre 2021)