CARD MULTIVERSE

A JOURNEY THROUGH ENDLESS GAME WORLDS

Table of Contents

1. introduzione

1 GIOCATORE

1. 9 cards

2 GIOCATORI

1. problemi di fiducia
2. tiro alla fune
3. coast to coast
4. eclisse

2-3 GIOCATORI

1. il matto esplosivo

2-4 GIOCATORI

1. kombio
2. chef parade
3. il risveglio
4. la torre di babele
5. la grande città
6. la lanterna

2-5 GIOCATORI

1. il bar dei bugiardi
2. cromagnon

3-5 GIOCATORI

1. il leviatano
2. la piena del Nilo

2-8 GIOCATORI

1. uno!
2. Strobo

4-8 GIOCATORI

1. la batteria
2. doppia intesa

introduzione

Probabilmente hai in casa, magari in fondo a un cassetto della credenza o dimenticata in una casa vacanze, una scatola con due mazzi di carte francesi. Quelle classiche, col dorso rosso e blu, un po' consumate agli angoli.

Fino a oggi, quella scatola serviva a una cosa sola: giocare a Scala 40, Ramino, o al massimo un Burraco con i parenti a Natale.

Questo libro nasce per cambiare questa storia.

Quello che hai tra le mani non è un manuale di giochi classici. Non troverai le regole della Canasta o del Machiavelli. Qui dentro troverai un laboratorio di *game design*. L'idea alla base di questa raccolta è semplice quanto potente: quei due mazzi di carte non sono un gioco, sono una **console analogica**. Sono 108 tessere di cartoncino che, se combinate con le giuste regole, possono trasformarsi in qualsiasi cosa.

Nelle prossime pagine scoprirai 30 "libretti di istruzione" per giochi che non dovrebbero esistere con queste carte, ma che funzionano meravigliosamente. Troverai:

- **Adattamenti impossibili:** Grandi classici da tavolo (come il Domino o giochi di investigazione) riprogrammati per funzionare con semi e numeri.
- **Giochi originali:** Meccaniche inedite di bluff, deduzione sociale e destrezza, nate specificamente per spremere ogni goccia di potenziale dal mazzo.
- **Sfide per tutti:** Dai rompicapo in solitario per le notti insonni, alle battaglie a squadre, fino ai party game caotici.

Dimentica tutto quello che sai sui semi e sulle figure. L'Asso non è più solo la carta più alta: può essere una bomba, un alieno o una risorsa preziosa.

Prendi i mazzi, mischiali bene e preparati.

Benvenuto nel *Multiverso* delle carte da gioco.

9 carte

1 giocatori 5-10 minuti SOLO

concetto:

Hai 9 "vite" per esaurire l'intero mazzo. Ogni carta è una scommessa: la prossima sarà più alta o più bassa? Indovina e sopravvivi, sbaglia e vedrai il tuo campo di gioco sgretolarsi pezzo dopo pezzo.

setup:

- **1 Mazzo di carte francesi** (52 carte).

Mischiare accuratamente il mazzo.

Pescare le prime 9 carte e disporle a faccia in su in una griglia **3x3** (3 righe da 3 carte). Queste formano le basi delle **9 Pile**.

Posizionare il resto del mazzo coperto a lato come **Mazzo di Pesca**.

gerarchia dei valori:

L'ordine di valore, dal più basso al più alto, è:

A - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - J - Q - K

obiettivi:

L'obiettivo è svuotare il Mazzo di Pesca giocando tutte le carte sulle pile.

turno:

Analisi: Osserva le carte scoperte in cima alle 9 Pile.

Scommessa: Scegli **una** delle pile e dichiara la tua previsione rispetto alla carta che stai per pescare:

- *"Sarà più ALTA di questa"*
- *"Sarà più BASSA di questa"*

Rivelazione: Gira la prima carta del Mazzo di Pesca e confrontala con la carta della pila scelta.

esito del turno:

CORRETTO (Successo): La previsione era giusta

(es. avevi un 4, hai detto "Alta", è uscito un 10).

- *Azione:* Metti la carta pescata sopra la pila scelta. Ora il 10 diventa il nuovo riferimento per quella pila. Si prosegue col prossimo turno.

ERRATO o PARITÀ (Fallimento): La previsione era sbagliata

(es. detto "Alta", uscito un 2) oppure la carta è identica (es. avevi un 4, è uscito un 4).

- *Azione:* Metti la carta pescata sulla pila, **POI rimuovi l'intera pila dal gioco**. Quelle carte sono scartate. Quella posizione nella griglia rimane vuota (un "buco") e non potrà più essere usata.
- *Conseguenza:* Ora hai una pila in meno su cui scommettere.

fine del gioco:

VITTORIA: Riesci a terminare tutte le carte del Mazzo di Pesca avendo ancora almeno una pila attiva sul tavolo.

SCONFITTA: Tutte le 9 pile vengono eliminate a causa di errori. La partita finisce immediatamente (Game Over).

problemi di fiducia

2 giocatori 5-10 minuti PVP

concetto:

Tu sai dov'è la bomba dell'avversario, ma non sai dov'è la tua. Lui sa dov'è la tua, ma non la sua. Vi scambierete consigli o trappole? questo sta a voi, ma vince l’unico che rimne in piedi

setup:

Ogni giocatore riceve **1 Asso** e **5 Carte non-asso randomiche**.

Ogni giocatore mischia le proprie carte e le dispone coperte davanti a sé. Nessuno deve sapere dove è finito il proprio Asso.

turno:

I giocatori si scambiano di posto (o guardano le carte dell'altro sollevandole cautamente) per memorizzare dove si trova l'Asso dell'avversario.

- *Risultato:* Io conosco le tue carte, tu conosci le mie. Nessuno conosce le proprie.

Il Giocatore A indica una carta del Giocatore B e fa un'affermazione (es. *"Gira questa, fidati"* o *"Non toccare quella!"*).

Il Giocatore B fa lo stesso con una carta del Giocatore A.

Basandosi su quanto si fidano dell'altro, entrambi i giocatori mettono il dito su **una delle proprie carte** che intendono girare.

Al "tre", entrambi girano la carta scelta contemporaneamente.

esito del turno:

Tutti salvi: Se entrambi girano una carta sicura, queste vengono scartate.

- *Reset:* I giocatori raccolgono le proprie carte rimaste, le rimescolano, le ridispongono e l'avversario deve guardarle di nuovo per individuare la nuova posizione dell'Asso.

Un eliminato: Se uno gira una carta sicura e l'altro gira l'Asso, chi ha girato l'Asso perde immediatamente.

Doppia esplosione: Se entrambi girano l'Asso nello stesso turno, è pareggio.

Tiro Alla Fune

2 giocatori 10 minuti 1V1

concetto:

Il tavolo è un campo di battaglia diviso da una linea di confine. Il Jolly siede nel mezzo. Due giocatori, uno Rosso e uno Nero, devono tirare il Jolly verso la propria zona di meta. Ma attenzione: avere in mano le carte del colore avversario vi indebolirà, costringendovi a giocare d'astuzia per non regalare terreno.

setup:

- **1 Mazzo di carte francesi**.
- **1 Jolly** (messo da parte).

La Pista: Pesca 7 carte a caso dal mazzo e disponile in una **fila orizzontale a faccia in giù** tra i due giocatori. Queste carte non si girano mai, servono solo come caselle della scacchiera.

Il Trofeo: Posiziona il **Jolly** sopra la carta centrale (la quarta carta).

Le Squadre:

- Giocatore A: È la squadra **ROSSA** (Cuori/Quadri). Deve tirare il Jolly verso di sé (sinistra).
- Giocatore B: È la squadra **NERA** (Picche/Fiori). Deve tirare il Jolly verso di sé (destra).

Mani: Mischia il mazzo rimanente e distribuisci **5 carte** a testa.

gerarchia valori e effetti:

Dal più basso al più alto: **2 - 3 - 4 ... 10 - J - Q - K - A**. *(L'Asso è la carta più forte).*

turno:

Si gioca in simultanea.

1. **La Sfida:** Ogni giocatore sceglie una carta dalla propria mano e la mette coperta davanti a sé.
2. **Rivelazione:** Si girano le carte contemporaneamente.
3. **Confronto:** Chi ha giocato la carta col **Valore più Alto** vince il turno e tira il Jolly.

movimento:

Di quanto si sposta il Jolly? Dipende dal colore della carta vincente.

- **Vittoria Pura (Colore Giusto):** Se vinci usando una carta del TUO colore (es. Rosso vince con Cuori), tiri il Jolly di 2 Caselle verso di te.
- **Vittoria Sporca (Colore Sbagliato):** Se vinci usando una carta del colore AVVERSARIO (es. Rosso vince con Picche), tiri il Jolly di 1 Casella verso di te.
  - *(Nota tattica: A volte devi usare carte forti del colore nemico per "bruciarle" e impedire all'altro di vincere, anche se ti muovi poco).*

caso speciale:

PAREGGIO (Guerra): Se le carte hanno lo stesso valore (es. 8 vs 8), si lascia tutto sul tavolo. Ognuno gioca subito una seconda carta coperta e la rivela. Chi vince questa seconda sfida sposta il Jolly sommando l'effetto della nuova carta (la prima carta pareggiata viene ignorata).

RICARICA: Alla fine di ogni turno, entrambi pescano 1 carta per tornare a 5 in mano.

strategie:

Il cuore del gioco è la gestione della mano. Se sei il giocatore **ROSSO** e hai in mano il **Re di Picche** (Nero), hai un problema: è una carta fortissima, ma se vinci ti muovi solo di 1. Peggio ancora, togli un Re Nero al tuo avversario che avrebbe potuto usarlo per muoversi di 2. Devi decidere se usarlo per difenderti (vincere un turno a basso guadagno) o se sperare di scartarlo in una guerra.

fine del gioco:

TOUCHDOWN: Un giocatore riesce a spostare il Jolly fuori dalla fila di carte dal proprio lato (oltre l'ultima carta). Quel giocatore vince subito.

ESAURIMENTO: Se finisce il mazzo di pesca e il Jolly è ancora sulla pista, vince chi ha il Jolly nella propria metà del campo. Se è esattamente al centro, è pareggio (o si gioca "Sudden Death" con le carte rimaste in mano).

Coast to Coast

2 giocatori 15-20 minuti PVP

concetto:

Siete compagnie rivali che devono trasportare l'oro attraverso la frontiera. Il tavolo è diviso in 3 sentieri. Dovete spingere le vostre Diligenze (Figure) dalla vostra parte verso quella avversaria. Lungo la strada dovrete rinforzare i carri (carte Rosse) e sparare ai nemici (carte Nere). Se due diligenze si incontrano sulla stessa via, è uno Stallo: passa solo chi resta vivo.

setup:

- **1 Mazzo di carte francesi** (senza Jolly).
- Spazio per definire 3 corsie immaginarie (Sinistra, Centro, Destra).

Ogni giocatore riceve **5 carte**.

Il mazzo rimanente sta a lato. Se finisce durante la partita, **rimescolate gli scarti** per formarne uno nuovo.

gerarchia valori e effetti:

FIGURE (J, Q, K): Le **DILIGENZE**. (Salute Base: 10).

CARTE ROSSE (Cuori/Quadri): I **RINFORZI**. Possono curare o dare Armatura extra. (Servono anche come carburante per muovere).

CARTE NERE (Picche/Fiori): I **BANDITI**. Fanno danni alle diligenze nemiche.

ASSI (Neri): La **DINAMITE**. Distruzione immediata.

ASSI (Rossi): Lo **SCERIFFO**. Riparazione totale immediata.

turno:

Nel tuo turno hai **2 Punti Azione**. Puoi spenderli per:

- **Pescare:** (1 Azione = 1 Carta).
- **Giocare:** (1 Azione = Usare una carta dalla mano).

MUOVERE (fine turno) Per far avanzare una tua diligenza di un passo (Partenza -> Frontiera -> Arrivo), la diligenza non deve essere entrata in gioco quel turno e non deve avere nessuna carta nera sopra.

- *Nota:* Se incontri una diligenza nemica nella Frontiera, ti blocchi (Stallo). Non puoi avanzare finché la via non è libera.

Alla fine del turno, **se hai più di 5 carte in mano, devi scartare l'eccesso.**

azioni di gioco:

1. SCHIERARE (Giocare Figura) Metti una Figura nella tua zona di Partenza di un sentiero. Ha **10 Punti Vita** di base.

3. ATTACCARE (Giocare Nera) Metti una carta Nera *sopra* una diligenza nemica. Il valore della carta riduce la vita della diligenza.

- *Danni:* Se la somma delle carte Nere eguaglia la vita totale (Base + Armatura), la diligenza è distrutta.

4. RINFORZARE (Attaccare Rossa) Puoi giocare una carta Rossa *sopra* una tua diligenza.

- **Se la diligenza è Ferita (ha carte nere sopra):** La carta Rossa rimuove una carta Nera di valore uguale o inferiore (Cura).

- **Se la diligenza è Sana (o ha già carte rosse):** La carta Rossa diventa **ARMATURA**.
  - Aggiungi il valore della carta Rossa alla vita della diligenza.
  - *Esempio:* Diligenza (10) + 7 di Cuori = 17 Punti Vita Totali.
  - *Nota:* Puoi accumulare più carte rosse per creare un carro armato inarrestabile.

5. L'ESPLOSIONE (Giocare Asso)

- **Asso Nero (Dinamite):** Giocalo su una diligenza nemica. **Esplode istantaneamente**, ignorando qualsiasi quantità di Vita o Armatura (anche se ha 50 HP). Tutto viene scartato, ma il giocatore proprietario della diligenza pesca 2 carte.
- **Asso Rosso (Sceriffo):** Giocalo su una tua diligenza. Rimuove istantaneamente **tutte** le carte Nere (Banditi) presenti su di essa.

punteggi:

Quando una tua Diligenza riesce a fare l'ultimo passo verso l'Arrivo (uscendo dal lato nemico), ottieni **1 PUNTO**. La diligenza viene scartata e messa da parte.

fine del gioco:

Il primo giocatore che porta a destinazione **4 Diligenze** vince.

Eclisse

2 giocatori 15 minuti PVP

concetto:

Una lotta primordiale tra il Sole (Mazzo Rosso) e la Luna (Mazzo Nero). L'obiettivo non è fare punti, ma **oscurare** l'avversario. Alla fine della partita, si guarda il cielo (la griglia): se ci sono più carte del tuo colore visibili, hai vinto.

setup:

- **1 Mazzo di carte francesi** (senza Jolly).

Divisione: Giocatore A prende tutti i **ROSSI** (Sole). Giocatore B prende tutti i **NERI** (Luna).

Spazio: Una griglia **3x3** immaginaria (9 spazi celesti).

- Ogni giocatore mischia il proprio mazzetto di 26 carte.
- Si pescano **3 carte** in mano.
- Inizia il **Nero** (la Notte arriva per prima).

gerarchia valori e effetti:

Numeri (2-10): Sono corpi celesti minori.

Figure (J, Q, K): Sono gli "Astri Maggiori". Hanno regole di piazzamento speciali.

L'Asso (A): È l'**ECLISSI TOTALE**.

turno:

A turno, giochi una carta e ne peschi una. Puoi giocare in uno spazio vuoto o coprire una carta esistente, ma con regole molto più rigide che simulano i movimenti celesti:

1. REGOLA DI COPERTURA (L'Oscuramento) Puoi coprire una carta avversaria (o tua) SOLO SE:

- **Numero su Numero:** Il tuo numero è **superiore** (es. 7 copre 5).
- **Figura su Numero:** Una Figura può coprire *qualsiasi* Numero.
- **Figura su Figura:** Una Figura può coprire una Figura *solo se* è di grado superiore (K batte Q, Q batte J).

abilità degli astri maggiori:

Le Figure (J, Q, K) sono pesanti.

- Una volta che una Figura è in cima a una pila, **nessun NUMERO può più coprirla**.
- Quella pila è momentaneamente "conquistata" dall'Astro, a meno che non arrivi una Figura più potente o... un'Eclissi Totale.

eclissi totale:

REGOLA DELL'ECLISSI TOTALE (L'Asso) L'Asso è l'arma finale.

- Può essere giocato sopra **QUALSIASI** carta (Numeri, Re, Regine...).
- **Effetto Permanente:** Una pila con sopra un Asso è **BLOCCATA PER SEMPRE**.
- Nessuno può più giocare su quella pila. Quello spazio è "morto" e il colore dell'Asso lo possiede fino alla fine della partita.
- *Strategia:* Usare l'Asso significa dire "Questo spazio è mio e nessuno me lo toglie più", ma ne hai solo 4.

fine del gioco:

La partita finisce quando:

1. Tutti i 9 spazi sono **BLOCCATI** da Assi.
2. **OPPURE** entrambi i giocatori hanno finito le carte o non possono fare mosse legali.

VITTORIA (Dominio del Cielo) Dimentica la somma dei valori. Guarda la griglia dall'alto. Conta quante carte Rosse e quante Nere sono visibili in cima alle pile.

- Esempio: 5 carte Rosse visibili vs 4 carte Nere. Vince il **Rosso**.
- **In caso di pareggio numerico** (es. 4 a 4 con uno spazio vuoto), vince chi controlla più **Assi (Eclissi Totali)** sulla griglia.

Il Matto Esplosivo

2-3 giocatori 10-15 minuti PVP

concetto:

Il mazzo è un campo minato. Il vostro obiettivo è non saltare in aria. Si pescano carte finché qualcuno non pesca un Jolly ed esplode, a meno che non abbia un modo per disinnescarlo o per passare la "patata bollente" a qualcun altro.

setup:

- **1 Mazzo di carte francesi** (il numero di jolly deve essere pari al numero dei giocatori meno uno).

Separare le carte chiave: Togli dal mazzo tutti i **Jolly** e tutti i **2** (i quattro Due).

Distribuzione Iniziale: Dai a ogni giocatore **1 carta "Due"** (questo è il Kit di Disinnesco) e **4 carte casuali** dal mazzo. (Totale mano iniziale: 5 carte).

Preparare la Bomba:

- Rimetti i "Due" avanzati nel mazzo.
- Inserisci nel mazzo un numero di **Jolly** pari al numero di giocatori **meno 1**.
- *(Esempio: In 4 giocatori, metti 3 Jolly. Se non hai abbastanza Jolly fisici, usa carte extra fornite nel tuo mazzo).*

Mischia tutto il mazzo rimanente e mettilo al centro coperto.

gerarchia valori e effetti:

2 (Disinnesco): Si usa solo quando peschi un Jolly per non morire.

K (Re) = ATTACCO: Termini il turno senza pescare e obblighi il giocatore successivo a fare **2 turni di fila** (giocare e pescare due volte).

Q (Regina) = SALTO: Termini il turno **senza pescare**. (Utile se sai che la carta in cima è un Jolly).

J (Fante) = FAVORE: Chiedi a un altro giocatore di darti una carta dalla sua mano (scelta da lui).

10 = VEGGENTE: Guarda segretamente le prime **3 carte** del mazzo (senza cambiarne l'ordine).

9 = NEGAZIONE: può essere giocata nel turno degli avversari per annullare qualsiasi azione dei tuoi avversari (non può essere usato in risposta a un jolly o per annullare una pescata a fine turno)

Coppie (Due carte uguali, es. due 7): Giocale per rubare una carta a caso dalla mano di un avversario.

Tris (Tre carte uguali): Giocale per chiedere a un avversario una carta specifica (es. "Dammi un Disinnesco/Due"). Se ce l'ha, deve dartela.

turno:

Il gioco prosegue in senso orario. Nel tuo turno hai due fasi:

FASE 1: AZIONE (Facoltativa) Puoi giocare dalla tua mano quante carte vuoi (anche zero) per attivare i loro effetti e ostacolare gli altri. Le carte giocate finiscono nella pila degli scarti.

FASE 2: LA PESCA (Obbligatoria per finire il turno) Per concludere il turno, **devi pescare la prima carta** del mazzo.

- **Se è una carta normale:** Te la tieni in mano e il turno passa al prossimo.

- **SE È UN JOLLY (BOOM!):**
  - **Se hai un "2" (Disinnesco):** Ti salvi! Scarta il 2, e rimetti il Jolly nel mazzo **dove vuoi tu** (in cima, in fondo, o in mezzo), segretamente.
  - **Se NON hai un "2":** ESPLODI. Sei eliminato dal gioco. Scarta tutte le tue carte.

fine del gioco:

L'ultimo giocatore rimasto vivo vince la partita.

kombio

2-4 giocatori 20-25 minuti PVP

concetto:

Credi di sapere quali carte hai davanti? Ti sbagli. In un vortice di scambi segreti, furti e colpi di mano, l'unica certezza è che non puoi fidarti nemmeno della tua memoria.

setup:

- **1 Mazzo di carte francesi** (52 carte).
- Carta e penna per i punti.

Ogni giocatore riceve **4 carte** coperte e le dispone in un quadrato **2x2** davanti a sé.

Memorizzazione: Ogni giocatore può guardare segretamente **solo le due carte più vicine a sé** (la riga inferiore) una volta sola. Poi le copre.

Le carte della riga superiore sono sconosciute a tutti (per ora).

Quando tutti sono pronti, inizia la partita.

Il mazzo rimanente va al centro coperto. La prima carta viene girata per formare la **Pila degli Scarti**.

gerarchia valori e effetti:

Asso: 1 punto.

2-9: Valore nominale (es. 7 vale 7 punti).

10, J, Q, K: Valgono 10, 11, 12, 13 punti per il conteggio finale, ma possiedono **EFFETTI SPECIALI**.

effetti:

10 (Spy Self): Guarda segretamente una delle tue carte coperte.

11 / Fante (Spy Other): Guarda segretamente una carta di un avversario.

12 / Regina (Blind Swap): Scambia la posizione di due carte qualsiasi sul tavolo (tue o di altri) **senza guardarle**.

13 / Re (Look & Swap): Guarda una carta tua e una di un avversario; se vuoi, scambiale.

obiettivi:

Avere la somma punti più bassa possibile.

turno:

In senso orario, il giocatore di turno deve scegliere **UNA** sola azione:

1. **PESCARE DAL MAZZO:** Pesca una carta coperta e guardala. Puoi:
   - **Scartarla subito:** Se ha un Effetto Speciale, questo si attiva.
   - **Sostituirla:** Mettila al posto di una delle tue carte (senza guardare quella che togli). La tua vecchia carta finisce negli scarti (se ha un Effetto, si attiva).
2. **PRENDERE DAGLI SCARTI:** Prendi la carta visibile in cima agli scarti e sostituiscila con una delle tue carte. La tua vecchia carta diventa il nuovo

scarto (L'effetto *non* si attiva in questo caso specifico, perché hai scelto tu di prendere la carta precedente).
3. **CHIAMARE IL "KOMBIO" (Fine Round):** Se pensi di avere il punteggio più basso di tutti, invece di giocare dichiari "KOMBIO". Il tuo turno finisce, gli altri giocatori fanno **un ultimo turno** (senza poter interagire con le tue carte) e poi il round termina.

azione speciale: interruzione! :

Questa azione avviene in **Tempo Reale**, anche se non è il tuo turno. Se sai che una carta sul tavolo (tua o di un avversario) è **IDENTICA** (stesso valore) alla carta che si trova in cima alla Pila degli Scarti:

1. **Tocca velocemente la pila** e indica la carta da abbinare.
2. Rivela la carta indicata.

- **SUCCESSO (Era tua):** La carta viene scartata sopra la pila. Ora hai una carta in meno (ottimo!).
- **SUCCESSO (Era di un avversario):** La sua carta viene scartata. Tu **devi** dare una delle tue carte (a tua scelta, senza guardarla) all'avversario per riempire il suo buco. (Tu perdi una carta, lui mantiene lo stesso numero ma magari riceve una carta brutta).
- **FALLIMENTO (Errore):** Se la carta non è uguale, la carta viene rimessa a posto e il giocatore che ha sbagliato pesca una **carta penalità** dal mazzo (aggiungendola al suo quadrato senza guardarla).

Regola: Ogni carta scartata permette una sola interruzione. Chi arriva prima vince.

punteggi:

Il round finisce dopo l'ultimo giro post-chiamata "KOMBIO" o se un giocatore rimane con **0 carte** (chiude il round automaticamente). Si girano tutte le carte e si sommano i punti.

Calcolo Bonus/Malus:

- **Se chi ha chiamato "KOMBIO" ha effettivamente il totale più basso:** Lui segna **0 Punti**. Gli altri segnano la somma delle loro carte + **10 punti di penalità extra**.
- **Se chi ha chiamato "KOMBIO" NON è il più basso:** Il chiamante fallito segna la somma delle sue carte + **15 punti di penalità**. Gli altri segnano solo la somma delle loro carte.
- **Se chiude per esaurimento carte (0 carte):** Si contano i punti normalmente per gli altri. Lui prende -5 punti (bonus negativo).

fine del gioco:

I punti si accumulano di round in round. Quando un giocatore supera i **100 Punti**, il gioco finisce. Vince chi ha il punteggio totale più **BASSO**.

Chef Parade

2-4 giocatori 5 minuti PVP

concetto:

Una cucina nel caos. I clienti (le Figure) ordinano piatti specifici. Non ci sono turni: dovete gestire i vostri ingredienti sul banco di lavoro e completare le ordinazioni prima che i colleghi vi rubino il piatto sotto il naso.

setup:

- **1 Mazzo di carte** (senza Jolly).
- **Preparazione:** Separare le Figure (J, Q, K) dai Numeri (A-10).

Mischiare il mazzetto delle Figure e metterlo coperto al centro (Mazzo Ordini).

Rimuovere dal gioco le **prime 3 carte, e rimetterle nella scatola.**

Poi, rivelare altre **3 Figure** e metterle in fila al centro. Questi sono i piatti da cucinare ora.

Mischiare i Numeri e distribuire l'intero mazzo equamente tra i giocatori.

Il Banco di Lavoro (IMPORTANTE):

- Ogni giocatore prende il suo mazzetto in mano.
- Pesca le prime **4 carte** e le mette scoperte in fila davanti a sé. Queste sono le uniche carte che può usare immediatamente.

gerarchia valori e effetti:

Ogni Figura richiede sempre **3 Carte (Ingredienti)**, ma con criteri diversi:

- **J (IL PIATTO ORDINATO, 1 punto):** Richiede una **Scala Numerica** di 3 carte (es. 4-5-6). *Il seme e il colore non importano.*
- **Q (IL PIATTO RICCO, 2 punti):** Richiede **3 Carte dello Stesso Seme** (es. tre carte di Cuori). *Il numero non importa.*
- **K (IL PIATTO DELLO CHEF, 3 punti):** Richiede **3 Carte dello Stesso Numero** (es. tre 7). *Il seme non importa.*

obiettivi:

Al "VIA!", tutti giocano contemporaneamente. L'obiettivo è svuotare il mazzetto dei clienti e guadagnare punti completando ricette.

azioni:

Cucinare: Se una (o piu') delle tue 4 carte scoperte sul banco serve per una ricetta al centro, prendila e piazzala sopra la Figura corrispondente.

- *Esempio:* C'è una Q (vuole stesso seme). C'è già un 2 di Cuori sopra. Tu hai un 9 di Cuori sul banco. Buttalo sopra!

Rifornire il Banco: Appena giochi una carta dal tuo banco e lasci un "buco" vuoto, devi **immediatamente** riempirlo pescando dal tuo mazzetto che hai in mano. Devi avere sempre 4 carte visibili (finché il mazzo non finisce).

Il Bidone (Riciclo): Se nessuna delle tue 4 carte va bene per nessuna ricetta, puoi prendere **una** carta dal banco, metterla sopra al mazzo di pesca del giocatore successivo.

completare un ordine:

L'ordine si considera chiuso quando ci sono **3 carte** sopra la Figura che rispettano la regola.

- Il giocatore che piazza la **TERZA** e ultima carta urla *"ORDINE!"*.
- Prende la Figura e la mette nei suoi punti vittoria.

- Le 3 carte usate (ingredienti) vengono scartate in un mucchio comune fuori dal gioco.
- Si gira subito una nuova Figura dal mazzo Ordini per riempire il buco al centro.

punteggi:

Quando il mazzo degli ordini è finito, ognuno conta i propri punti, e chi ha piu’ punti vince

Il risveglio

2-4 giocatori 20-25 minuti PVP

concetto:

Le carte nobili sono cadute in un sonno profondo. Il tuo obiettivo è svegliarle usando i Re, ma attento: i tuoi avversari cercheranno di rubartele con i Fanti o di rimetterle a dormire con le Pozioni.

setup:

- **1 Mazzo di carte francesi** (senza Jolly).

Estrarre dal mazzo le **4 Regine (Q)** e **8 Carte Rosse a caso** (Cuori/Quadri dai numeri 2 al 10).

- Totale: **12 Carte "Premio"**.

Mischiare queste 12 carte e disporle a faccia in giù al centro del tavolo (4 file da 3). Queste sono le "Dormienti".

Il resto del mazzo (Mazzo di Pesca) viene mischiato e posto a lato.

Distribuire **5 carte** a ogni giocatore.

gerarchia valori e effetti:

K (Re): SVEGLIA. Giocalo negli scarti per scegliere una carta coperta dal centro e metterla scoperta davanti a te.

J (Fante): RUBA. Giocalo per rubare una carta già sveglia a un avversario.

10: SCUDO (Drago). Si gioca *fuori turno* per bloccare un Fante. Entrambe le carte vanno negli scarti.

A (Asso): POZIONE. Giocalo per prendere una carta sveglia di un avversario e rimetterla a dormire (a faccia in giù) al centro del tavolo.

2: ANTIDOTO (Bacchetta). Si gioca *fuori turno* per bloccare un Asso (Pozione).

Tutte le altre carte (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) sono carte "Inutili" che servono solo per il riciclo.

turno:

Nel proprio turno, il giocatore **DEVE** fare una sola azione, poi pescare per tornare a 5 carte.

Opzione A: Giocare un Potere Gioca un K, J o A al centro degli scarti ed esegui l'effetto (Sveglia, Ruba o Addormenta).

- *Nota:* Se giochi uno Scudo o un Antidoto per difenderti durante il turno di un altro, dovrai pescare subito per tornare a 5 carte.

Opzione B: Scartare per cambiare (Riciclo) Se hai carte inutili (numeri) o poteri che non vuoi usare, puoi scartarle per pescarne di nuove. Puoi scartare in 3 modi:

1. **Una carta singola:** Scarti 1 -> Peschi 1.
2. **Una Coppia:** Scarti due carte uguali (es. due 7) -> Peschi 2.
3. **L'Addizione:** Scarti 3 o più carte se due di esse sommate danno la terza (es. scarto un 3, un 4 e un 7 perché 3+4=7) -> Peschi 3.

azione speciale, svegliare:

Quando svegli una carta, guarda cos'è:

- **Regina (Q):** Vale **20 Punti**.
- **Carta Rossa (Numero):** Vale il suo valore nominale (es. 5 di cuori = 5 punti).

posizionala nel tuo mazzo dei punti.

fine del gioco:

Il gioco finisce immediatamente quando:

- Un giocatore raccoglie **50 Punti** (o 40 in 4-5 giocatori).
- OPPURE un giocatore ha svegliato **5 Carte**.
- OPPURE tutte le carte al centro sono state svegliate (vince chi ha più punti).

La Torre Di Babele

2-4 giocatori 15-20 minuti PVP

concetto:

Gioco di gestione della mano a regole variabili. I giocatori devono scartare le proprie carte su una pila centrale (la Torre), ma le condizioni di validità per la giocata cambiano costantemente in base al seme dell'ultima carta presente in cima alla pila.

setup:

- Si utilizza un mazzo francese standard da 54 carte (inclusi 2 Jolly).

Si distribuiscono 7 carte a testa.

Il mazzo rimanente viene posto al centro coperto (Cantiere).

Si rivela la prima carta del mazzo per formare la base della pila degli scarti (Torre).

Se la carta rivelata è un Jolly, viene reinserita nel mazzo e se ne pesca un'altra.

Legge dei Semi:

La carta in cima alla Torre detta la regola che il giocatore di turno deve rispettare per poter scartare. L'Asso vale 1 o 14 a discrezione del giocatore.

- **Cuori:** Si deve giocare una carta di valore uguale o superiore.
- **Quadri:** Si deve giocare una carta di valore uguale o inferiore.

- **Fiori:** Si deve giocare una carta dello stesso valore numerico (es. 7 su 7).
- **Picche:** Si deve giocare una carta dello stesso seme (Picche su Picche).

turno:

Il giocatore osserva la carta in cima alla Torre e verifica la Legge del Seme attiva.

1. **Giocata Singola:** Gioca una carta dalla mano che rispetta la regola.
2. **Giocata Combo:** Se possiede più carte dello stesso valore numerico (es. tre 8), può giocarle tutte in sequenza nello stesso turno, a patto che la *prima* carta calata rispetti la regola attiva. L'ultima carta della sequenza determinerà la regola per il giocatore successivo.
3. **Passo:** Se il giocatore non può o non vuole giocare, pesca 3 carte dal Cantiere e passa il turno. La carta in cima alla Torre non cambia.

azione speciale, il crollo:

Il **Jolly** può essere giocato su qualsiasi carta, ignorando la Legge del Seme attiva. Quando viene giocato un Jolly:

1. La Torre crolla: l'intera pila degli scarti viene rimossa dal gioco definitivamente.
2. Il giocatore che ha usato il Jolly dichiara verbalmente il nuovo seme attivo (Cuori, Quadri, Fiori o Picche).
3. Il giocatore successivo deve giocare rispettando la regola associata al seme dichiarato.

fine del gioco:

La partita termina immediatamente quando un giocatore scarta l'ultima carta dalla propria mano**.**

la grande città

2-4 giocatori 30-40 minuti PVP

concetto:

Siete i Boss della malavita. La città è divisa in quartieri che generano denaro sporco. Dovete inviare i vostri uomini per controllarli. La chiave del gioco non è solo la forza bruta, ma l'**informazione nascosta**. Potete agire nell'ombra (carte coperte) o alla luce del sole (carte scoperte per attivare poteri).

setup:

- **1 Mazzo di carte francesi** (senza Jolly).

I Quartieri: Cerca nel mazzo un numero di **Assi** pari al numero di giocatori (es. 3 giocatori = 3 Assi).

Disponi gli Assi al centro del tavolo ben distanziati tra loro.

Il Bottino: Mischia il mazzo. Pesca una carta per ogni Asso e mettila scoperta in orizzontale, ***sopra*** l'Asso. Questo è il valore del "Pizzo" che quel quartiere offre questo turno.

Mano Iniziale: Distribuisci **4 carte** a ogni giocatore.

turno:

Si gioca a turni. Nel tuo turno DEVI giocare 1 carta dalla mano su un quartiere a scelta. Il round finisce quando tutti hanno giocato **3 carte**. (Ti resterà 1 carta in mano da tenere per il prossimo round).

COME GIOCARE LE CARTE Hai due modalità:

A) NELL'OMBRA (Carta Coperta)

- **Qualsiasi carta numerica (2-10)** può essere giocata a faccia in giù.
- *Effetto:* Aggiunge il suo valore alla tua forza, ma solo tu sai quanto vale.

B) ALLA LUCE DEL SOLE (Carta Scoperta)

- **Le Figure (J, Q, K)** si giocano SEMPRE a faccia in su.
- Valgono **10 Punti** di forza e attivano subito un potere:
- **J - IL SICARIO (Hitman):** Quando lo giochi, indica una carta avversaria (coperta o scoperta) presente in *quel* quartiere. Quella carta viene **immediatamente scartata** (uccisa).
  - *Se era coperta, non viene rivelata, finisce direttamente negli scarti.*
- **Q - LA SPIA (Informant):** Guarda segretamente il valore di una carta coperta avversaria in quel quartiere.
  - *Opzionale:* Se non ti piace quello che vedi, puoi spostare la TUA Regina in un altro quartiere adiacente subito dopo aver guardato.
- **K - IL PADRINO (Godfather):** La tua pila in questo quartiere diventa "Intoccabile". I tuoi avversari non possono usare J (Sicari) contro le tue carte in questo quartiere finché il Re è presente.

DOVE GIOCARE LE TUE CARTE:

Per evitare confusione su chi ha giocato cosa:

- **NON** mettere le tue carte sopra l'Asso centrale.
- Ogni giocatore ha il suo "Lato del Marciapiede". Piazza le tue carte sul tavolo **attorno all’asso che intendi influenzare**, orientate da dove sei seduto tu.
- Alla fine del turno, attorno a ogni Asso ci saranno diverse pile di carte, ma ognuna sarà chiaramente fisicamente vicina al giocatore che l'ha giocata.

risoluzione del round:

Dopo che tutti hanno giocato 3 carte:

1. Si rivelano tutte le carte coperte sui tavoli.
2. Per ogni Quartiere, si somma la forza di ogni giocatore (carte giocate verso quell'Asso).
3. **Chi ha il totale più alto** vince il Quartiere.
   - Prende la carta "Bottino" (quella sopra l'Asso) e la mette nella sua pila dei punti.
4. Tutte le carte giocate (Soldati e Boss) vengono scartate.
5. Gli Assi rimangono vuoti sul tavolo.

nuovo giro:

Se il mazzo finisce, **rimescola gli scarti** per formare un nuovo mazzo (il gioco può durare quanto volete).

Si mettono nuovi Bottini sugli Assi **VUOTI**.

Si distribuiscono **3 carte** a testa (così con quella conservata si torna a 4).

fine del gioco:

Vince **il primo giocatore** che raggiunge un totale di **50 Punti (o altro target deciso precedentemente)** nel proprio **bottino personale**.

La Lanterna

2-4 giocatori 15-30 minuti PVP

concetto:

Siete persi nell'oscurità e avete una sola Lanterna per tenervi in vita. Ma la Lanterna consuma le vostre risorse (le carte in mano) sempre più velocemente. L'unico modo per sopravvivere è "passarla" a un altro giocatore, ma per farlo dovrete calcolare esattamente il bersaglio, consumando la sua "vita" nel processo. Vince l'ultimo che rimane in piedi.

setup:

1 Mazzo di carte francesi decurtato (Rimuovere TUTTE le Figure e i Jolly).

Si gioca solo con le carte numeriche (dal 2 al 10) e gli Assi (che valgono 1).

Adattamento Giocatori:

- **4 Giocatori:** Usa tutti i 4 semi.
- **3 Giocatori:** Rimuovi l'intero seme di Cuori.
- **2 Giocatori:** Rimuovi Cuori e Quadri (gioca solo con Picche e Fiori).

I Punti Vita: Prendi un **10** per ogni giocatore e posizionalo scoperto davanti a lui. Questo è il suo numero bersaglio iniziale.

La Lanterna: Prendi l'**Asso di Picche** (che conta come Lanterna) e posizionalo scoperto davanti all'ultimo giocatore nell'ordine di turno.

Mano Iniziale: Mischia il mazzo rimanente e distribuisci **5 carte** a ogni giocatore.

Metti il mazzo di pesca al centro.

obiettivi:

Essere l'ultimo giocatore rimasto in gioco, evitando di rimanere senza carte in mano e impedendo che il proprio numero bersaglio vitale scenda ad Asso (1).

turno:

L'effetto di questa azione cambia radicalmente a seconda che tu abbia o meno l'Asso di Picche (La Lanterna) davanti a te.

AZIONE 1: PESCARE

L'effetto di questa azione cambia radicalmente a seconda che tu abbia o meno l'Asso di Picche (La Lanterna) davanti a te.

- **Se NON hai la Lanterna (Al Sicuro):** Peschi 1 carta dal mazzo. *Limite di Mano:* La tua mano massima è di 5 carte. Se pescando arrivi a 6, alla fine del tuo turno devi scartare 1 carta per tornare a 5.
- **Se HAI la Lanterna (Il Fuoco Consuma):** Peschi 1 carta dal mazzo, ma poi la Lanterna brucia le tue risorse.
  - Devi immediatamente **scartare 1 carta** dalla tua mano (indipendentemente da quante ne hai).
  - *Il Timer della Lanterna:* Questo malus è cumulativo. Se al tuo turno successivo hai ancora la Lanterna e decidi di pescare di nuovo, dopo la pesca dovrai scartare **2 carte**. Il turno dopo **3 carte**, e così via

finché non la passi. Devi tenere a mente o segnare da quanti turni hai la Lanterna. Quando la passi, il contatore si azzera.

AZIONE 2: PASSARE LA LANTERNA

Puoi fare questa azione **solo se hai la Lanterna** davanti a te. Scegli un avversario per passargli la maledizione. Devi formare una combinazione di carte la cui somma sia **esattamente uguale** al numero che quel giocatore ha scoperto davanti a sé.

- **Il Calcolo:** Nella somma, **l'Asso di Picche (La Lanterna) conta sempre come +1**.
- **Esempio pratico:** Il Giocatore B ha un **6** davanti a sé. Tu hai la Lanterna (+1). Per passargliela, devi giocare carte dalla tua mano che sommino a 5. Dichiari "Tre e Due" e giochi un 3 e un 2 (3 + 2 + 1 della lanterna = 6).
- **La Risoluzione (Il Danno):**
  1. Scarti le carte usate per la somma (il 3 e il 2).
  2. Sposti l'Asso di Picche davanti al Giocatore B (ora è lui ad avere la Lanterna).
  3. Il giocatore B scarta il suo vecchio 6. **La carta dal valore più alto** che hai appena usato per la somma (in questo caso, il 3) diventa il suo NUOVO numero scoperto davanti a sé. La sua "vita" (e il suo nuovo bersaglio) si è abbassata!

SCONFITTA ED ELIMINAZIONE:

Un giocatore viene eliminato immediatamente dal gioco se si verifica una di queste due condizioni:

1. **Filiere a zero:** Se in qualsiasi momento (durante la pesca con la lanterna o dopo averla passata) ti ritrovi con **0 carte in mano**.
2. **Morte Vitale:** Se il numero scoperto davanti a te (il tuo bersaglio) diventa un **Asso (1)**. Poiché è il numero più basso possibile, il tuo fuoco

si è spento.

Il bar dei bugiardi

2-5 giocatori 10-15 minuti PVP

concetto:

Siete seduti in un bar malfamato. Sul tavolo c'è una sola regola: giocare la carta richiesta. O almeno, far finta di farlo. Con un mazzo minuscolo e pieno di Jolly, mentire è necessario, ma farsi scoprire è fatale.

setup:

- **Il "Mazzetto Corto":** Si usano SOLO gli Assi (A) e le Figure (J, Q, K) di tutti i semi. Totale: **16 carte**.
- Carta e penna per segnare i punti penalità.

Si decide chi è il mazziere.

Definire il Bersaglio: Il mazziere mischia le 16 carte, ne gira una a caso scoperta sul tavolo per mostrare il **Valore del Round** (es. esce una Regina in questo round si giocano solo Regine).

Distribuzione:

- La carta rivelata viene data al giocatore che inizia
- Si distribuiscono le carte:
  - **5 Giocatori:** 3 carte a testa (avanza 1 carta che viene messa da parte coperta, senza che nessuno la veda)
  - **4 Giocatori:** 4 carte a testa (mazzo esaurito).

- **3 Giocatori:** 5 carte a testa (avanza 1 carta che viene messa da parte coperta, senza che nessuno la veda).
- **2 Giocatori:** 5 carte a testa (avanzano 6 carte che vengono messe da parte coperte, senza che nessuno le veda).

Inizia il giocatore alla sinistra del mazziere. Il gioco procede in senso orario.

gerarchia valori:

J (Jolly): I Jack sono speciali. Valgono come "Jolly" e possono sostituire qualsiasi carta richiesta.

Q, K, A: Sono carte normali.

obiettivi:

essere il giocatore con meno punti

turno:

un giocatore **deve** compiere una di queste due azioni:

– AZIONE A: GIOCARE (Rilanciare) Il giocatore sceglie un qualsiasi numero di carte dalla propria mano e le mette coperte al centro del tavolo (formando o aggiungendo alla pila degli scarti).

- **La Dichiarazione:** Deve dichiarare ad alta voce quante carte sta mettendo e confermare il valore del round.
  - *Esempio:* Il valore del round è "Regine". Il giocatore mette giù 2 carte e dice: *"Due Regine"*.
- **La Verità:** Le carte giocate coperte devono essere **O** il valore del round (Regine) **O** Jolly (Jack). Se gioca altro (es. un Re), sta mentendo.

– AZIONE B: DUBITARE Se pensi che il giocatore che ha appena agito prima di te abbia mentito, puoi dire: *"Dubito!"*.

1. Si girano **solamente le carte appena giocate** dall'ultimo giocatore (non tutta la pila).
2. **Verifica:**
    - **ERA UNA BUGIA:** Se tra le carte girate c'è anche solo una carta sbagliata (che non è né il Valore del Round né un Jolly), il bugiardo viene punito. **Il giocatore che ha mentito prende 1 Punto Penalità.**
    - **ERA LA VERITÀ:** Se le carte sono effettivamente corrette (Valore del Round o Jolly), tu hai dubitato ingiustamente. **Tu (chi ha dubitato) prendi 1 Punto Penalità.**

fine round:

Appena qualcuno prende un Punto Penalità (perché scoperto a mentire o per aver dubitato male), il round termina immediatamente.

- Le carte vengono riprese tutte.
- Si cambia mazziere.
- Si ripete il Setup (nuovo Valore del Round, nuova distribuzione).

modalità roulette:

Chi arriva a **3 Punti Penalità** è eliminato dal gioco, vince l'ultimo che sopravvive.

Cromagnon

2-5 giocatori 20-30 minuti PVE

concetto:

Siete una tribù che deve sopravvivere all'inverno. Per farlo dovete cacciare il Mammut (ottenere carte) ed erigere le vostre capanne. Ma c'è un paradosso crudele: dovete costruire le capanne proprio davanti a voi. Più il villaggio cresce in altezza, più sarà difficile mirare al Mammut senza far crollare tutto ciò che avete costruito. Dovete raggiungere il punteggio richiesto prima che le risorse (il mazzo) finiscano.

setup:

- **2 mazzi da 52 carte + un jolly**

Il Mammut: Prendete un **Jolly** e piazzatelo scoperto esattamente al centro del tavolo.

La Riserva (Il Tempo): Mischiate i due mazzi e metteteli a lato. Questa è la vostra vita.

La Tribù: Distribuite **3 carte** a ogni giocatore come mano iniziale (le Lance).

Posizione: I giocatori siedono attorno al tavolo. Davanti a ogni giocatore, a circa 20cm dal bordo tavolo, c'è la sua "Zona di Costruzione". Il Mammut è oltre questa zona, al centro.

obiettivi:

La squadra vince se, in qualsiasi momento, la somma dei **PIANI** delle capanne in piedi raggiunge:

- **12 Piani totali** (in 2-3 giocatori).
- **16 Piani totali** (in 4-5 giocatori).

turno:

Ogni giocatore, nel suo turno, segue queste 3 fasi:

FASE 1: IL LANCIO DELLA LANCIA Scegli una carta dalla tua mano e lanciala verso il Jolly centrale.

- *Regola di Tiro:* Devi lanciare stando dietro la tua Zona di Costruzione (quindi se hai una capanna alta davanti, devi scavalcarla o aggirarla col tiro!).
- **SUCCESSO:** La carta atterra **SOPRA** il Jolly (o sopra la pila di carte che copre il Jolly).
  - *Nota:* Deve esserci sovrapposizione fisica. Se tocca solo il tavolo vicino al Jolly o tocca una carta che tocca il Jolly ("la coda"), **NON vale**. Deve essere un colpo netto sulla preda.
- **FALLIMENTO:** La carta non atterra sopra il Jolly. La carta viene scartata (persa per sempre).

FASE 2: RACCOLTA E GESTIONE

- **Se hai mancato:** Non peschi nulla.
- **Se hai colpito:** Pesca **3 Carte** dal mazzo Riserva e aggiungile alla tua mano.
  - *Ora devi decidere:* Quante di queste carte vuoi usare per costruire la tua capanna e quante tenerne in mano come munizioni per i prossimi turni?

FASE 3: COSTRUZIONE (Facoltativa) Puoi usare le carte nella tua mano per iniziare o alzare la tua Capanna personale.

- **Cos'è un Piano:** Un piano è formato da 2 carte messe a triangolo ("Tenda") O da 2 carte a "Muro" con un tetto piatto sopra.

- **Punteggio:** Ogni piano completato vale **1 Punto**.
  - *Esempio:* Una capanna a piano terra vale 1. Se costruisci un secondo piano sopra il primo, quella struttura vale 2 punti totali.
- *Strategia:* Puoi fare tante capanne basse (sicure ma occupano spazio orizzontale) o una capanna altissima (instabile e ti blocca la visuale, ma salva spazio).

caso speciale, la caduta della capanna:

Se in qualsiasi momento (mentre lanci o mentre costruisci) fai cadere la tua capanna o quella di un compagno:

1. Le carte crollate vengono **scartate definitivamente** dal gioco.
2. I punti di quei piani sono persi.

punteggi:

ogni **piano** della capanna di ogni giocatore, è **un punto vittoria**.

- **non si può** costruire più di una capanna per giocatore.

fine del gioco:

VITTORIA: Appena contate sul tavolo il numero di Piani richiesto (12 o 16).

SCONFITTA: Se il mazzo di pesca (Riserva) finisce e non avete ancora raggiunto i punti. La tribù muore di freddo.

Il Leviatano

3-5 giocatori 15-20 minuti TeamV1

concetto:

Uno scontro epico e asimmetrico. Il giocatore "Leviatano" controlla un mostro marino, giocando carte dalla mano per attaccare e interferire. I Cacciatori devono coordinarsi per parare i colpi e sopravvivere abbastanza a lungo da esaurire le energie della bestia.

setup:

- 1 mazzo di carte francesi (senza jolly)

I Segnalini Classe: Cerca nel mazzo i **4 Assi**.

- Ogni Cacciatore sceglie una classe e prende l'Asso corrispondente, tenendolo **a faccia in su** davanti a sé.
- L'Asso non fa parte della mano, serve solo a indicare il ruolo e l'uso dell'abilità.

Il Boss: Il Leviatano prende tutto il resto del mazzo (48 carte), lo mischia e pesca **6 carte** (la sua Mano). Il mazzo rimanente è la sua "Vita".

I Cacciatori: Il Leviatano distribuisce carte dal mazzo "Vita" ai cacciatori:

- *4 Cacciatori:* 4 carte a testa.
- *3 Cacciatori:* 5 carte a testa.
- *2 Cacciatori:* 7 carte a testa.

gerarchia valori e effetti:

Se il Tentacolo è una Figura, ha regole speciali:

- **K (Re): Pelle Dura.** Richiede due carte separate per essere parato.
- **Q (Regina): Spine.** Se colpisce, fa scartare 2 carte invece di 1.
- **J (Fante): Rigenerazione.** Se viene battuto, il Boss può riprenderlo in mano invece di scartarlo.

classi:

LE CLASSI (GLI ASSI) L'abilità si può usare una volta per round. Quando la usi, **gira l'Asso a faccia in giù**.

- ♠️ **Guerriero (Asso di Picche):** La tua carta giocata vale +5 in attacco.
- ❤️ **Chierico (Asso di Cuori):** Scarta una carta Cuori per far pescare 1 carta a un compagno (rubandola dal mazzo del Boss).
- ♣️ **Tank (Asso di Fiori):** Scarta una carta Fiori per annullare un "Intervento del Leviatano" su un attacco.
- ♦️ **Mago (Asso di Quadri):** Guarda una delle due carte coperte del Boss prima che vengano rivelate.

turno:

Il round si divide in 4 fasi.

FASE 1: LA MINACCIA Il Leviatano sceglie **2 Carte** dalla sua mano e le mette coperte al centro del tavolo (i Tentacoli).

FASE 2: LO SCONTRO E L'INTERVENTO Il Leviatano rivela le carte. I Cacciatori devono batterle.

- **Regola di Difesa:** Per battere un Tentacolo, i Cacciatori devono giocare una carta (o somma di carte) di **Valore Superiore**.

FASE 3: DANNI E RISOLUZIONE (La tua correzione) Cosa succede ai tentacoli?

- **Tentacolo Distrutto:** Finisce negli scarti insieme alle carte usate dai Cacciatori. Nessun danno subito.
- **Tentacolo NON Distrutto (Colpo a Segno):** Il tentacolo colpisce e si ritira.

- Ogni Cacciatore deve scartare **1 carta** dalla mano come ferita.
- Il tentacolo viene poi messo nella pila degli scarti (non rimane per il turno dopo).

FASE 4: RICARICA

1. **Reset Abilità:** I Cacciatori girano nuovamente a faccia in su i loro Assi (se li hanno usati).
2. **Pesca del Boss:** Il Leviatano pesca dal mazzo Vita fino a tornare a **6 carte**.
3. **Drop (Loot):** Se (e solo se) i Cacciatori hanno distrutto tutti i tentacoli senza subire danni, il giocatore con meno carte ne pesca 1 dal mazzo Vita del Boss.

L'INTERVENTO DEL LEVIATANO:azione speciale:

In qualsiasi momento durante la difesa, il Leviatano può scartare una carta dalla sua mano per sommarla al valore di un Tentacolo ("Onda d'Urto"), rendendo improvvisamente insufficiente la difesa dei Cacciatori.

fine del gioco:

Boss Vince: Se tutti i Cacciatori rimangono con 0 carte in mano.

Cacciatori Vincono: Se il mazzo del Boss finisce.

La Piena Del Nilo

3-5 giocatori 10-15 minuti PVP

concetto:

Il Nilo è un fiume che scorre veloce. Dovete cogliere i frutti che trasporta, ma per farlo dovete gettare offerte nella corrente. Ciò che lanciate oggi diventerà il tesoro di domani. Avete poco tempo e poche risorse in mano: scegliete bene quando colpire.

setup:

- **1 Mazzo di carte francesi** (senza Jolly).

Distribuire **3 carte** a ciascun giocatore (questa è la mano massima).

Mettere il mazzo rimanente a lato coperto.

Pescare le prime **3 carte** dal mazzo e metterle scoperte al centro. Questo è il **Nilo Attuale** (il piatto).

turno:

Si gioca tutti contemporaneamente in 3 fasi.

fase 1, l'offerta:

Ogni giocatore guarda la sua mano e sceglie quali carte usare per l'asta.

- **L'Obbligo:** Devi giocare almeno **1 carta**.

- **L'Azzardo:** Puoi giocare quante carte vuoi (2, 3 o anche tutta la mano). Le carte scelte vengono piazzate coperte davanti al giocatore.

fase 2, il giudizio:

Tutti rivelano le carte offerte contemporaneamente. Si calcola il valore totale dell'offerta di ognuno:

- **2-10:** Valgono il numero stampato.
- **Figure (J, Q, K):** Valgono 10 punti.
- **Asso:** Vale 11 punti.
- **IL VINCITORE:** Chi ha la somma più alta vince il **Raccolto Attuale** (le carte che erano al centro *prima* dell'asta). Le prende e le mette via nella sua pila dei Trofei (punti).
- **LA NUOVA PIENA:** Tutte le carte appena usate per l'asta (sia quelle del vincitore che quelle dei perdenti) vengono spinte al centro del tavolo. Esse diventano il **Raccolto per il turno successivo**.
  - *Nota:* Se i giocatori hanno speso molto per vincere, il prossimo piatto sarà ricchissimo!

Parità: In caso di pareggio nella somma totale, vince chi possiede la **carta singola più alta** all'interno della sua offerta (es. un'offerta Re+2 batte un'offerta 6+6, perché il Re è più alto del 6). Se c'è ancora parità, i due o più risultati uguali, vengono annullati e vince invece il giocatore con il punteggio più alto dopo il loro.

fase 3, l'erosione:

Tutti i giocatori pescano **1 SOLA CARTA** dal mazzo coperto.

- *Effetto:* Se hai giocato 1 carta, la tua mano rimane stabile. Se ne hai giocate 2 o più, la tua mano si riduce permanentemente.(se all'inizio hai solo una carta, guarda le regole del sopravvissuto)

il sopravvissuto:

Non si viene mai eliminati finché ci sono carte nel mazzo, ma si può finire in miseria.

- Se inizi il turno con **1 sola carta** in mano: Sei obbligato a giocarla. Non hai scelta strategica. Partecipi all'asta sperando che la tua carta basti o che gli altri stiano risparmiando. Alla fine del turno, pescherai 1 carta e tornerai ad averne 1.
- Sei in questo stato di "sopravvivenza" finché non decidi di sacrificare dei turni (giocando carte basse e perdendo) per non consumare la mano, o finché il gioco non finisce.

punteggi:

Ogni giocatore somma i valori delle carte accumulate nella propria pila dei Trofei.

- **Valori numerici:** Punti nominali.
- **Figure:** 10 punti.
- **Assi:** 11 punti.

fine del gioco:

La partita termina quando il **mazzo di pesca si esaurisce**. Non si possono più pescare carte. Si gioca un ultimissimo turno con le carte rimaste in mano (senza pesca finale). Poi si contano i punti.

Uno!

2-8 giocatori 15-20 minuti PVP

concetto:

Il gioco di carte più famoso del mondo, adattato per il mazzo classico. L'obiettivo è semplice: svuotare la mano. Ma tra "+4", cambi di giro e inversioni, i tuoi amici faranno di tutto per impedirtelo.

setup:

- **2-4 Giocatori:** 1 Mazzo di carte francesi (con i Jolly).
- **5-8 Giocatori:** 2 Mazzi di carte francesi (con i Jolly).

Mischiare il mazzo.

Distribuire **7 carte** a testa.

Girare la prima carta del mazzo al centro per formare la pila degli scarti.

- *Nota:* Se la prima carta è un'azione (A, J, Q, K), l'effetto si applica al primo giocatore. Se è un Jolly, il primo giocatore sceglie il colore.

gerarchia valori e effetti:

A (Asso): SALTA TURNO. Il giocatore successivo perde il turno.

J (Fante): CAMBIO GIRO. Inverte il senso di marcia (da orario ad antiorario e viceversa). In 2 giocatori, funziona come un "Salta Turno".

Q (Regina): ATTACCO +2. Il giocatore successivo deve pescare 2 carte e saltare il turno, a meno che non si difenda (vedi "Cumulo").

K (Re): BOMBA +4. Il giocatore successivo deve pescare 4 carte e saltare il turno, a meno che non si difenda (vedi "Cumulo").

Jolly: CAMBIO COLORE. È un "Jolly" universale. Chi lo gioca decide il seme (colore) che dovrà giocare il prossimo. Può essere giocato su qualsiasi carta.

obiettivi:

essere il primo giocatore a finire tutte le carte in mano

turno:

Nel proprio turno, il giocatore deve giocare una carta dalla mano sulla pila degli scarti. La carta deve corrispondere per **SEME** o per **VALORE** a quella in cima alla pila.

- *Esempio:* Se c'è un 7 di Cuori, puoi giocare qualsiasi carta di Cuori OPPURE qualsiasi 7.
- *Eccezione:* Il **Jolly** si può giocare sempre, indipendentemente da cosa c'è a terra.

IMPOSSIBILITÀ DI GIOCARE Se non hai carte valide (e non hai o non vuoi giocare un Jolly):

1. **Pesca 1 carta** dal mazzo.
2. **Passa il turno.** (Non puoi giocare la carta appena pescata nello stesso turno, devi aspettare il prossimo).

cumulo (rispondere al fuoco):

Le carte attacco (Q e K) possono essere "impilate" per salvare se stessi e punire chi viene dopo.

- **Rispondere a un +2 (Q):** Se ti giocano una Regina (+2), puoi rispondere giocando immediatamente un'altra Regina (di qualsiasi

colore). Il prossimo giocatore dovrà pescare la somma (2+2 = 4), a meno che non abbia un'altra Regina.
- **Rispondere a un +4 (K):** Se ti giocano un Re (+4), puoi rispondere solo con un altro Re. Il prossimo pescherà la somma (4+4 = 8).
- **Regola d'Oro:** Non si possono mischiare. Non puoi rispondere a una Regina con un Re, né viceversa.

regola fondamentale “ultima!”:

Quando un giocatore resta con **una sola carta** in mano, deve battere la mano sul tavolo (o gridare "ULTIMA!") **prima** che la sua penultima carta tocchi il tavolo.

- **Penalità:** Se si dimentica di farlo e un altro giocatore se ne accorge e lo indica ("Non l'hai detto!"), il giocatore colpevole deve pescare **2 carte di penalità**.

fine del gioco:

Vince il primo giocatore che finisce le carte.

Strobo

2-8 giocatori 5-10 minuti PVP

concetto:

Il vostro cervello ha due emisferi: uno riconosce i colori, l'altro i numeri. Questo gioco è progettato per farli litigare. Il **Rosso è Calore** (tende verso l'alto). Il **Nero è Buio** (tende verso il basso). Chi esita è perduto.

setup:

- **1 Mazzo di carte francesi** (senza Jolly).
- Se siete in tanti (6-8), usate 2 mazzi.

Mischiare il mazzo e distribuirlo interamente tra i giocatori.

I giocatori tengono il mazzetto coperto in una mano.

Si gioca sul tavolo, lasciando un'area centrale libera.

turno:

Al comando "VIA!" (o a ritmo costante: "3, 2, 1, GIÙ!"), tutti girano la prima carta del proprio mazzetto verso il centro, contemporaneamente. Ora, in una frazione di secondo, dovete analizzare il tavolo e agire:

FASE 1: IL COLPO D'OCCHIO (Dominanza) Contate a colpo d'occhio: ci sono più carte Rosse o più carte Nere?

FASE 2: IL CONTATTO (L'Azione)

- 🔴 **DOMINIO ROSSO (Surriscaldamento):** Se ci sono più carte Rosse, l'energia sale! Devi toccare (schiaffeggiare) la carta **ROSSA PIÙ ALTA** sul tavolo.
- ⚫ **DOMINIO NERO (Blackout):** Se ci sono più carte Nere, l'energia crolla! Devi toccare (schiaffeggiare) la carta **NERA PIÙ BASSA** sul tavolo.

il bottino:

Il primo giocatore che schiaffeggia la carta corretta **vince il round.**

Cosa vince? Prende **TUTTE** le carte scoperte sul tavolo e le mette sotto il suo mazzo di pesca.

casi speciali:

PARITÀ DI COLORI (Stallo): Se ci sono tante Rosse quante Nere (es. 2 e 2), il sistema va in crash. **NESSUNO** deve toccare nulla.

- Tutti i giocatori urlano *"STROBO!"* e girano immediatamente una seconda carta sopra la propria precedente. Si ricalcola subito.

PARITÀ DI VALORI (Target Doppio): Se il bersaglio è "Rossa più Alta" e ci sono due Re Rossi, vale toccare uno qualsiasi dei due. Chi arriva prima vince.

ERRORE (La Scossa): Chi tocca la carta sbagliata, o tocca quando non dovrebbe (in parità), o tocca il colore in minoranza... **PERDE**.

- *Penalità:* Deve prendere tutte le carte sul tavolo e scartarle definitivamente fuori dal gioco (o darle all'avversario se si gioca a eliminazione).

fine del gioco:

Quando un giocatore **finisce** le carte nel mazzo, **esce dal gioco.** Vince chi alla fine possiede **tutte le carte** (o chi ne ha di più quando decidete di

smettere).

La Batteria

4-8 giocatori 15-20 minuti 3+vs 1

concetto:

Siete l'equipaggio di un'astronave con i sistemi energetici in avaria. Il vostro compito è ricaricare le batterie portandole al livello ottimale. Ma attenzione: tra di voi si nasconde un Alieno che saboterà il lavoro per causare un sovraccarico e farvi esplodere.

setup mazzo:

4 Giocatori: 1 Mazzo di carte francesi.

5-8 Giocatori: 2 Mazzi di carte francesi mescolati insieme.

- Rimuovere tutte le Figure (J, Q, K). Si gioca solo con i numeri (2-10) e gli Assi (Ruoli).

ruoli:

♠️ **L'Alieno (Picche):** Vuole distruggere l'astronave.

♣️ **L'Ingegnere (Fiori):** Abilità di scambio carte post-morte.

❤️ **Il Forestiero (Cuori):** Abilità di potenziamento batteria post-morte.

♦️ **Il Capitano (Quadri):** Abilità di comando scambio mani post-morte.

obiettivi:

Equipaggio (Ing, For, Cap): Deve caricare con successo la maggioranza delle batterie **OPPURE** individuare ed eliminare l'Alieno.

Alieno: Deve far esplodere (o lasciare scariche) la maggioranza delle batterie **OPPURE** sopravvivere fino a rimanere da solo con un altro giocatore.ù

setup partita standard (4 giocatori):

Separare i 4 Assi , mescolarli e distribuirne uno a testa coperto. I giocatori guardano il proprio ruolo segretamente e pongono la carta coperta davanti a sé.

Mescolare le carte numeriche.

Disporre 3 carte scoperte al centro del tavolo: queste sono le basi delle **3 Batterie**.

Distribuire **2 carte** a ogni giocatore.

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia. Si gioca in senso orario.

turno:

Caricare: Sceglie una carta dalla propria mano e la gioca su una delle tre pile "Batteria", sommandone il valore al totale della pila.

Rifornire: Pesca una carta dal mazzo per tornare ad avere 2 carte in mano.

esito:

0 - 48 (IN CARICA): La batteria è instabile. Il gioco continua.

49 - 51 (CARICA COMPLETA): La batteria viene chiusa e messa da parte come punto per l'equipaggio.

52 o più (SOVRACCARICO): La batteria è distrutta irreparabilmente e conta come punto per l'Alieno.

Nota: Quando una batteria viene chiusa (sia per successo che per esplosione), non si possono più giocare carte su di essa.

votazione:

Ogni volta che una batteria viene chiusa (successo o esplosione), i giocatori possono chiamare una votazione per eliminare un sospettato.

1. **Discussione:** I giocatori discutono brevemente su chi potrebbe essere l'Alieno.
2. **Voto:** Al conteggio di "3-2-1", tutti indicano contemporaneamente un giocatore (non si può votare se stessi).
3. **Esito:**
   - Chi riceve la maggioranza assoluta dei voti viene **ELIMINATO**.
   - In caso di parità, si ripete il voto solo tra i giocatori in pareggio. Se la parità persiste, nessuno viene eliminato e il gioco prosegue con la prossima batteria.

rivelazione e abilita' speciali:

Quando un giocatore viene eliminato, deve gestire la sua carta ruolo (l'Asso):

- **Se è l'Alieno:** Deve rivelarsi immediatamente. **L'Equipaggio VINCE la partita.**
- **Se è dell'Equipaggio:** Può scegliere se rivelare il ruolo per attivare un'Abilità Speciale (vedi sotto) o rimanere coperto.

Abilità "Ultimo Respiro" (Solo se rivelati):

- ♣ **Ingegnere:** Può scambiare l'ultima carta giocata sulla batteria appena conclusa con una carta che ha in mano (può salvare una batteria esplosa o correggere un errore).

- ♥️ **Forestiero:** Prende le carte che ha in mano + il suo Asso (valore 1) e le aggiunge tutte a una batteria ancora attiva a sua scelta.
- ♦️ **Capitano:** Ordina uno scambio di carte tra le mani dei giocatori rimasti in gioco (es. "Giocatore A dai le tue carte a Giocatore B").

regole aggiuntive per 5-8 giocatori:

- Utilizzare **2 mazzi** (senza figure).
- **Setup Batterie:** Il numero di pile al centro è pari a ***Numero Giocatori -1***
- **Distribuzione Ruoli:**
  - **5 Giocatori:** Aggiungere un secondo Forestiero (♥️).
  - **6 Giocatori:** Aggiungere anche un secondo Ingegnere (♣️).
  - **7 Giocatori:** Aggiungere un secondo Alieno (♠️).
  - **8 Giocatori:** Aggiungere un secondo Capitano (♦️).

Doppia intesa

4-8 giocatori 10-15 minuti 2vs2

concetto:

Riuscite a leggere nella mente del vostro compagno? Non servono parole, ma solo logica e intuito. L'obiettivo è giocare la stessa identica carta nello stesso momento, basandosi solo sugli indizi lasciati dalle carte precedenti.

setup:

- **2 Mazzi di Carte completi** (preferibilmente con il dorso di colore diverso, es. uno Rosso e uno Blu),Carta e penna per segnare i punteggi.

Si formano due (o più) squadre da 2 persone.

Gioca una squadra alla volta, mentre gli altri osservano e controllano.

I due membri della squadra attiva si siedono uno di fronte all'altro.

Ogni giocatore riceve un **Mazzo Completo** (54 carte inclusi i Jolly).

I giocatori possono scorrere liberamente il proprio mazzo, ma non possono mostrarlo al compagno.

SVOLGIMENTO (IL ROUND):

L'obiettivo è far coincidere la carta giocata (Stesso Numero e Stesso Seme). Il round procede a tentativi. Si inizia con il **Turno 1**.

1. **La Scelta:** Senza parlare, farsi cenni o indicare, ogni giocatore sceglie una carta dal proprio mazzo e la mette coperta sul tavolo.
2. **Il Conto alla Rovescia:** Si conta insieme "3... 2... 1...".
3. **La Rivelazione:** Si girano le carte simultaneamente.

esito del round:

MATCH PERFETTO (Stessa Carta): Bravi! Il round finisce. Il punteggio della squadra è uguale al numero di tentativi fatti (es. riuscirci al 1° turno vale 1 punto, al 5° turno vale 5 punti).

ERRORE (Carte Diverse): Le carte restano scoperte sul tavolo. Si passa al turno successivo.

logica di associazione (come vincere):

Dal secondo turno in poi, i giocatori devono scegliere la nuova carta basandosi sulla **relazione logica** tra le due carte appena sbagliate.

- *Esempio:*
  - Giocatore A ha giocato **2 di Cuori**.
  - Giocatore B ha giocato **4 di Cuori**.
  - *Pensiero:* Entrambi vedono che sono cuori e numeri pari. La media tra 2 e 4 è 3.
  - *Tentativo successivo:* Probabilmente entrambi giocheranno il **3 di Cuori**.

obiettivi:

Ogni squadra gioca **3 Round** completi. Si sommano i tentativi di ogni round.

- *Esempio Squadra 1:* Round A (3 tentativi) + Round B (7 tentativi) + Round C (1 tentativo) = **11 Punti Totali**.
- Alla fine del torneo, la squadra con il punteggio più **BASSO** vince.

variante hardcore:

Se non si trova l'intesa entro 10 turni la squadra viene eliminata.

nome

x giocatori x-x minuti PVP

concetto:

setup:

gerarchia valori e effetti:

obiettivi:

turno:

azione speciale:

punteggi:

fine del gioco: