LOSCATTO PERFETTON



Un gioco di Romain Caterdjian. Illustrato da Jules Dubost.

Come fotografi della natura e avventurieri, viaggiate per il mondo alla ricerca di animali selvaggi per completare la vostra collezione fotografica. Durante la vostra più recente gita, avete avuto l'opportunità di vedere una creatura unica nel suo genere: lo Yeti! Sbalorditi da questo incontro, avete a malapena avuto il tempo di tirare fuori la vostra macchina fotografica, che la creatura era già svanita nel nulla...

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA E OBIETTIVI

A ogni turno, dovrete scegliere tra:

- Prendere una carta Album, oppure
- Scattare una Foto, posizionando 1 carta Paesaggio dalla vostra mano sopra la carta che si trova nella plancia di gioco.

Se un qualsiasi animale appare parzialmente o completamente all'interno della lente della macchina fotografica di quella carta Paesaggio, potete prendere la tessera Foto dell'animale corrispondente da posizionare nei vostri Album. Sistemare correttamente le tessere Foto nei vostri Album vi farà ottenere dei Punti Vittoria bonus. Se un animale è completamente visibile attraverso una delle vostre lenti, potreste ottenere uno Scatto Perfetto e sarete un passo più vicini alla vittoria!

Per quanto riguarda lo Yeti, è talmente dispettoso da apparire solo con metà del suo corpo nelle tessere Foto. **Dovrete unire 2 diverse metà** per provare al mondo che esiste... e guadagnare ancora più Punti Vittoria.

COMPONENTI



1 PLAN(IA DI GIQCO E ISTRUZIONI DI MONTAGGIO





40 (ARTE PAESAGGIO



QUESTO REGOLAMENTO

104 TESSERE FOTO











PREPARAZIONE

- Posizionate la plancia di gioco dentro la scatola, poi posizionate la scatola al centro del tavolo. Potete anche giocare con la plancia fuori dalla scatola se preferite.
- 2 Mescolate le carte Paesaggio e distribuitene 3 a ogni giocatore.
 Le carte nella mano di un giocatore devono essere visibili solo a quel giocatore.
 Formate un mazzo a faccia in giù con le carte rimanenti e posizionatelo
 a portata di mano di tutti i giocatori. In una partita a 4 giocatori, usate tutte
 le carte Paesaggio. In una partita a 3 giocatori, rimuovete casualmente 10 carte
 Paesaggio dal mazzo. In una partita a 2 giocatori, rimuovete casualmente
 20 carte Paesaggio.
- 3 Mescolate le carte Album e rivelatene 2. Formate un mazzo a faccia in giù con le carte rimanenti e posizionatelo accanto alle 2 carte Album rivelate.
- 4 Formate 3 pile di tessere Foto, raggruppandole per tipo di Paesaggio (Ghiacciai, Montagne e Giungle).
- Mescolate le tessere Foto Yeti e raggruppatele in una pila a faccia in giù (ovvero con il lato della sagoma dello Yeti a faccia in su).
- 6 Formate una pila di segnalini Scatto Perfetto.
- 7 Date il segnalino Primo Giocatore al giocatore che ha scattato più di recente una fotografia nella realtà.

Ora siete pronti per giocare!



TURNO DI GIOCO

Durante il proprio turno, il giocatore attivo deve effettuare una delle seguenti 2 azioni:

SCATTARE UNA FOTO oppure PRENDERE UNA CARTA ALBUM.



SCATTARE UNA FOTO

Il giocatore posiziona una carta Paesaggio dalla sua mano sulla plancia, in cima alle carte (o alla carta) Paesaggio già presenti. Può orientare la sua carta come desidera all'interno della sezione apposita della plancia, persino ruotandola nella direzione opposta alla carta già presente sulla plancia.

Non può posizionare nessuna delle carte nella sua mano sopra alla plancia per valutare le sue possibilità prima di rimetterla in mano. Una volta che il giocatore ha scelto una carta Paesaggio dalla sua mano e il suo orientamento, deve posizionarla sulla plancia e non può più muoverla o toccarla. Per ogni animale visibile (lo Yeti è considerato un animale), anche parzialmente, attraverso i buchi della sua carta Paesaggio (ovvero le lenti della macchina fotografica sulla sua carta), il giocatore prende una tessera Foto che corrisponde all'animale.

Il giocatore deve contare anche gli animali visibili dalle lenti sottostanti la propria. Se è uno Yeti, pesca una tessera Foto Yeti a faccia in giù e la rivela. Più animali, o parti di essi, visibili all'interno della stessa lente, danno al giocatore tante tessere Foto quanti sono tutti gli animali visibili. Infine, il giocatore pesca una nuova carta Paesaggio, poi tocca al giocatore alla sua sinistra giocare.

Dopo diversi spostamenti delle carte sulla plancia di gioco, potrebbe verificarsi un rallentamento nel piazzamento di una carta Paesaggio. Incoraggiamo quindi i giocatori a non perdersi d'animo nel giudicare una Foto o uno Scatto Perfetto.



In questo caso, il giocatore prende 3 tessere Foto: una per la Tigre, una per l'Elefante e una per l'Aquila.



Una Tigre è visibile attraverso una lente e un Elefante appare in un'altra, ben fatto! Il giocatore prende 1 tessera Foto Tigre e 1 tessera Foto Elefante.



PRENDERE UNA (ARTA ALBUM

Se il giocatore non desidera Scattare una Foto, deve scegliere una delle carte Album tra quelle a faccia in su (oppure pesca la carta in cima al mazzo Album) e deve posizionarla a faccia in su di fronte a sé. Se sceglie una delle carte Album a faccia in su, ne aggiunge una nuova a faccia in su dal mazzo. Le carte Album sono diverse, e ci sono 2, 3 o 4 caselle disponibili per ogni carta Album. In alto a destra, sono segnalati i Punti Vittoria bonus.

SCATTO PERFETTO!

Nel suo turno, prima di posizionare una carta Paesaggio (azione Scattare una Foto), il giocatore può annunciare che sta per fare uno Scatto Perfetto (ovvero una fotografia perfetta di un animale intero). Dopo aver dichiarato lo Scatto Perfetto, il giocatore posiziona la sua carta Paesaggio come di norma. Se almeno 1 animale (compreso lo Yeti!) è completamente visibile attraverso una qualsiasi delle lenti, il giocatore prende un segnalino Scatto Perfetto in aggiunta alla tessera Foto dell'animale (e qualsiasi eventuale altra tessera Foto) e lo posiziona di fronte a sé con il lato 2 Punti a faccia in su. Totalizzerà 2 Punti Vittoria extra alla fine della partita. Se nessun animale è completamente visibile attraverso una qualsiasi delle lenti, il giocatore prende 1 segnalino Scatto Perfetto e lo posiziona di fronte a sé con il lato 0 Punti a faccia in su, in aggiunta a qualsiasi eventuale altra tessera Foto.

In questo turno, un giocatore corre il rischio di annunciare ad alta voce uno Scatto Perfetto.
Ottima decisione! Un Tricheco è completamente visibile!
Prende quindi un segnalino Scatto Perfetto, in aggiunta alla tessera Foto Tricheco, e lo posiziona a faccia in su di fronte a sé.



NOTA: un giocatore può annunciare solo 2 Scatti Perfetti per partita! Sta a voi usarli al momento giusto.



Quando un giocatore prende una tessera Foto Yeti, la gira a faccia in su e la posiziona di fronte a sé. È impossibile scattare una fotografia intera a uno Yeti! Ogni tessera Yeti mostrerà perciò solo la metà destra o la metà sinistra dello Yeti. Una tessera Foto Yeti conta come una qualsiasi altra tessera Foto, ad eccezione del fatto che lo Yeti non è associato a un particolare ambiente naturale (Ghiacciai, Montagne e Giungle).

Quando vengono calcolati i punteggi, un giocatore ottiene 1 Punto Vittoria aggiuntivo per ogni Yeti che ha completato con successo. Uno Yeti è completo quando le sue metà destra e sinistra sono l'una accanto all'altra sulla stessa carta Album.



In questa carta Album lo Yeti è completo.



In questa carta Album lo Yeti non è completo.





🔳 🔳 ORGANIZZARE I VOSTRI ALBUM

In qualsiasi momento durante la partita, persino alla fine della partita prima del calcolo del punteggio finale, un giocatore può posizionare una tessera Foto su una qualsiasi delle sue carte Album e poi organizzare le sue tessere Foto come desidera tra le sue diverse carte Album. Una tessera Foto deve essere posizionata sopra una delle caselle designate di una carta Album.

Ogni carta Album conferisce dei Punti Vittoria bonus nel calcolo dei punteggi se sono soddisfatte entrambe le opzioni:

- è completa (ovvero se tutte le sue caselle contengono una tessera Foto)
- se tutte le sue tessere Foto soddisfano il requisito Punto Vittoria bonus, (che si trova in alto a destra su ciascuna carta Album).

Requisiti per ottenere Punti Vittoria bonus:



Tutti gli animali sono della stessa specie.



Tutti gli animali sono di specie diverse.



Tutti gli animali sono di un'unica specie. (per esempio, il Tricheco).



Tutti gli animali appartengono a un ambiente naturale specifico (per esempio, la Giungla).

IMPORTANTE:

- Un giocatore può posizionare una tessera Foto su una carta Album anche se non soddisfa il requisito Punto Vittoria bonus.
- Lo Yeti non è considerato appartenente a uno specifico ambiente naturale. Di consequenza, il giocatore non si avvale dei corrispettivi Punti Vittoria bonus se posiziona lo Yeti su una carta Album con questo tipo di requisito.
- Visto che lo Yeti è considerato un animale, un giocatore ottiene il bonus = se ci sono 4 tessere Foto Yeti sulla sua carta Album. Analogamente, una carta Album con 3 caselle che contengono, ad esempio, delle tessere Yeti, Tigre e Tricheco, gli fanno ottenere il bonus \angle .

FINE DELLA PARTITA

Quando il mazzo Paesaggio è vuoto, continuate a giocare finché tutti i giocatori hanno giocato lo stesso numero di turni. Poi, ogni giocatore gioca **ancora 1 turno** prima che la partita termini.

È arrivato il momento di calcolare i punteggi di tutti.

Ogni giocatore ottiene:

- 1 Punto Vittoria per ogni tessera Foto posizionata sulle sue carte Album, anche quando una carta Album non è completa.
- 2 Punti Vittoria per ogni Scatto Perfetto.
- 1 Punto Vittoria per ogni Yeti completato sulla stessa carta Album (uno Yeti è completo quando le sue metà destra e sinistra sono l'una accanto all'altra sulla stessa carta Album).
- 1, 2 o 3 Punti Vittoria bonus per ogni carta Album che soddisfa i requisiti Punto Vittoria bonus.

IMPORTANTE: le tessere Foto che non si trovano su una carta Album non valgono alcun Punto Vittoria!

Il giocatore con il maggior numero di Punti viene dichiarato miglior Fotografo-Avventuriero e vince la partita. In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di Yeti vince la partita.

Se la parità persiste, la vittoria viene condivisa.











Questo giocatore ottiene 8 Punti Vittoria dalle 8 tessere Foto sulle sue carte Album. 2 delle sue tessere Foto non si trovano su una carta Album, quindi da esse non ottiene nulla. Ha inoltre 1 segnalino Scatto Perfetto che gli fornisce +2 Punti. Infine, la 1° e la 3° carta Album sono complete e soddisfano i requisiti Punto Vittoria bonus, quindi ottiene 4 Punti Vittoria extra. Il giocatore ha 14 Punti Vittoria alla fine della partita.

Questo giocatore ottiene 10 Punti Vittoria dalle 10 tessere Foto sulle sue carte Album.

La 1º carta Album è completa e soddisfa il requisito Punto Vittoria







bonus, quindi ottiene 3 Punti Vittoria extra. La 2º carta Album è completa, ma non soddisfa il requisito Punto Vittoria bonus, quindi non ottiene alcun Punto Vittoria extra. Lo Yeti completo sulla 1º carta Album fornisce 1 Punto Vittoria extra. Pertanto, il giocatore ha 14 Punti Vittoria alla fine della partita.

Edizione italiana a cura di GateOnGames www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com Impaginazione:

Marghevita Cagnola

Traduzione:

Denise Venanzetti

Revisione: Francesca Ghevardi

Supervisione: Mario Cortese







LO SCATTO PERFETTO è un gioco di Romain Caterdjian, illustrato da Jules Dubost.

Progetto Grafico e direzione artistica: Denis Hervouet © Matagot 2021

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.