



MIND UP!

UN GIOCO DI
MAXIME RAMBOURG
ILLUSTRAZIONI DI
CHRISTINE ALCOUFFE

CONTENUTO

104 carte
distribuite come segue:

- **60 carte Principali**, numerate da 1 a 60 (12 per colore)



- **30 carte Punteggio**, in 6 set da 5 carte ognuno (i valori vanno da 1 a 5).



- **14 carte Obiettivo Bonus**, usate solo nella modalità di gioco Facoltativa (vedere sul retro di questo regolamento).

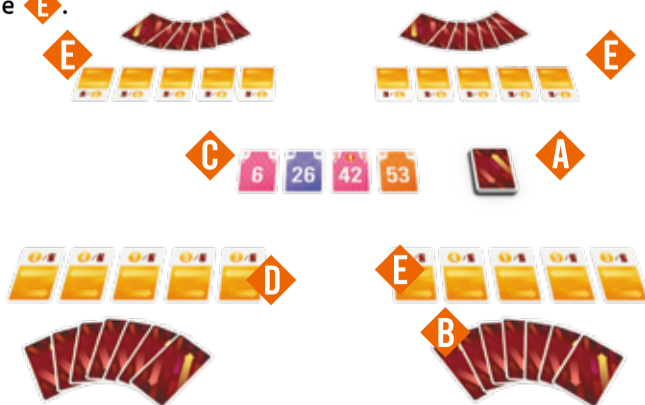


- **Questo regolamento**

Retro della carta

PREPARAZIONE

Mescolate le 60 carte Principali e formate un mazzo a faccia in giù **A**. Distribuite 7 carte a ogni giocatore. I giocatori tengono segreta la propria mano **B**. Formate una fila di carte rivelando tante carte del mazzo quanti sono i giocatori. Sistemate queste carte in ordine numericamente crescente, a prescindere dal loro colore, bonus o malus **C**. Distribuite un set di 5 carte Punteggio a ogni giocatore. Ogni set di carte Punteggio ha un diverso simbolo sul suo retro. Ogni giocatore dovrebbe avere una carta Punteggio per ciascun valore, da 1 a 5. Mettete tutti gli altri set di carte Punteggio inutilizzati nella scatola. Selezionate casualmente un giocatore. Quel giocatore mescola le sue 5 carte Punteggio, poi le rivela una a una, posizionandole in una fila da sinistra verso destra, annunciando, uno alla volta, quale carta Punteggio è stata rivelata **D**. Tutti gli altri giocatori posizionano le proprie carte Punteggio davanti a loro in una fila, nello stesso ordine **E**.



Esempio di preparazione per una partita a 4 giocatori. Christine ha rivelato e annunciato l'ordine delle carte Punteggio per tutti: 2 - 4 - 1 - 5 - 3.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Una partita di *Mind Up!* si svolge in 3 round, ognuno dei quali viene giocato nel corso di diversi turni. A ogni turno, gareggerete con gli altri giocatori per ottenere le carte posizionate al centro del tavolo. Cercate di indovinare quale carta giocheranno i vostri avversari dalla loro mano, poi scegliete il numero di carta che ritenete essere il più giusto tra quelle della vostra mano, in modo tale che possiate prendere la carta desiderata.

SVOLGIMENTO DEL TURNO

A ogni turno di ciascun round i giocatori, contemporaneamente, selezionano una carta Principale dalla propria mano e la posizionano di fronte a sé, a faccia in giù.

Quando tutti i giocatori sono pronti, rivelano le carte. Il giocatore con la carta di valore più basso posiziona la propria carta sotto la prima carta della fila centrale e prende quella soprastante. Il giocatore con la seconda carta di valore più basso posiziona la propria carta sotto la seconda carta della fila centrale prendendo quella soprastante, e così via.



Ogni giocatore posiziona la carta appena presa su una delle sue carte Punteggio, in base alle regole seguenti: se ci sono già una o più carte dello stesso colore della carta che ha appena preso, il giocatore la posiziona in cima alle carte Principali dello stesso colore. Altrimenti, la posiziona sulla prima carta Punteggio vuota, a partire da sinistra.



Christine ha preso la carta #53 durante il secondo turno del round in corso. La aggiunge alla sua prima colonna Punteggio, visto che ha già una carta arancione.

IMPORTANTE: ogni volta che posizionate le carte in cima ad altre carte, sovrapponetene in maniera da mostrare la parte superiore della carta coperta (in modo da lasciare visibile l'eventuale bonus o malus).



Maxime prende la carta #37. Non ha una colonna con delle carte blu... per adesso. Posiziona quindi questa carta nella prima colonna Punteggio libera, la seconda.

Le carte giocate in questo turno restano al centro del tavolo: saranno le carte che i giocatori potranno ottenere nel prossimo turno. Mantenendo questa sequenza, giocate più turni fino a che a ciascun giocatore rimarrà **solo una carta in mano**. Tutti i giocatori posizionano la loro ultima carta sopra una delle loro carte Punteggio, come se l'avessero presa dalla fila centrale. Questo pone fine al round.

CONTARE I PUNTI

Quando finisce il round, ogni giocatore conta i punti delle carte che ha messo sulle proprie carte Punteggio, seguendo questa procedura:

Ogni giocatore come prima cosa conta i punti per ogni colore; moltiplica il valore di ciascuna carta Punteggio per il numero di carte Principali nella colonna sotto di essa. Poi, somma ogni bonus (cerchietto giallo) e sottrae ogni malus (cerchietto rosso) presenti sulle carte che ha raccolto al punteggio totale. Annotate il punteggio per ogni giocatore, poi iniziate un nuovo round (tranne se avete appena giocato il terzo round, visto che è l'ultimo).



Christine inizia contando il suo punteggio per ogni colore. Ottiene 4 punti per il viola (2 carte x 2 punti), 4 per il blu (1 x 4 punti), 1 per il verde (1 x 1 punto), 15 per l'arancione (3 x 5 punti). La sua ultima colonna è vuota. Ottiene 0 punti per quella colonna (0 x 3 punti). Il suo punteggio basato sui colori le fa ottenere 24 punti.

Questo punteggio viene quindi modificato dai malus e dai bonus delle sue carte. Ottiene +1 punto bonus (+2 -1 -1 +1 = +1). Il suo punteggio totale per il round è quindi di 25 punti (24+1).

NUOVO ROUND

Lasciate le carte al centro del tavolo dove si trovano. Diventeranno la nuova fila centrale. Invece di distribuire una nuova mano di carte, i giocatori prendono tutte le carte Principali attualmente sulle proprie carte Punteggio come loro nuova mano e pescano una carta Principale extra dal mazzo. Il 2° round viene quindi giocato con una mano di 8 carte e il 3° con 9 carte. Come già fatto all'inizio del primo round, un giocatore sorteggia un nuovo ordine casuale per le 5 carte Punteggio, e ciascun giocatore sistema le proprie carte Punteggio secondo il nuovo ordine. Il nuovo round può iniziare.

FINE PARTITA

Alla fine del 3° e ultimo round, i giocatori sommano il punteggio che hanno ottenuto in ciascuno dei tre round. Il giocatore con il totale maggiore è il vincitore. In caso di parità, il vincitore è il giocatore ad aver ottenuto il maggior numero di punti nell'ultimo round. Se la parità persiste, i giocatori in parità condividono la vittoria.

CREDITS

Un gioco di Maxime Rambourg, illustrato da Christine Alcouffe, pubblicato da Catch Up Games e distribuito da Blackrock Games.

Responsabile del progetto: Sébastien Kihm
Layout: Jérôme Soleil
Proofreading francese: Camille Mathieu
Traduzione: Mathieu Rivero
Responsabile di produzione: Benoît Stella (Synergy Games)

Edizione italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com
Impaginazione: Margherita Cagnola, Martina Marzulli
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Lavinia Pinello
Supervisione: Mario Cortese

GOO
GATEONGAMES DUNGEONDICE.IT

Distribuzione a cura di DungeonDice.it
GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.

MODALITA' DI GIOCO FACOLTATIVA OBIETTIVI BONUS

Una volta che avrete padroneggiato le regole del gioco, potrete, se lo desiderate, aggiungere questa variante. All'inizio della partita mescolate tutte le 14 carte Obiettivo Bonus. All'inizio di ogni round, rivelatene una casualmente e posizionatela vicino all'area di gioco. Quando calcolate il punteggio, ogni giocatore controlla se le carte Principali messe sulle proprie carte Punteggio soddisfano la condizione indicata. Se le carte di un giocatore soddisfano tale condizione, il bonus o il malus di questa carta viene sommato (o sottratto) dal proprio punteggio.

Una volta che ogni giocatore ha controllato la carta Obiettivo Bonus del round appena terminato, questa viene scartata e sostituita con una nuova carta casuale prima di iniziare il prossimo round.

Se volete rendere la partita ancora più complessa, potete rivelare più carte Obiettivo Bonus per ciascun round (massimo 5), a patto che la lettera presente nell'angolo in fondo a destra della carta Obiettivo Bonus, sia diversa per ognuna di queste carte. Se decidete di includere 3 carte Obiettivo Bonus o più, conservatele per l'intera partita invece di rinnovarle a ogni round.

-  **+2** se avete 1 o 3 carte arancioni.
-  **+2** se avete 2 o 4 carte blu.
-  **-2** se sei il giocatore con meno carte rosa (o sei in parità per il minor numero di carte rosa).
-  **+2** se nessun colore è a destra della colonna verde.
-  **+2** se hai più carte viola che carte arancioni (oppure lo stesso numero).
-  **+2** se hai almeno una carta di ciascuno dei 5 colori.
-  **-2** se hai almeno 1 colore con esattamente 3 carte.
-  **-2** se le carte arancioni sono nella colonna punteggio con valore 1 o 2.
-  **+2** se hai più carte blu rispetto a quante ne possiedi di ciascun altro colore (o se il blu è in parità)
-  **+2** se sei il giocatore con più carte rosa (o sei in parità per il maggior numero di carte rosa).
-  **+2** se le carte verdi sono nella colonna punteggio con valore 4 o 5.
-  **-2** se sei il giocatore con più carte viola (o sei in parità per il maggior numero di carte viola).
-  **+2** se hai esattamente 3 colori.
-  **+2** se hai almeno 1 colore con esattamente 4 carte.



VUOI RIMANERE
AGGIORNATO SUL
REGOLAMENTO?