

# QUICKSHOT

The illustration features a hand reaching upwards from the bottom center, breaking through a jagged hole in a black surface. Behind the hand are several vertical stripes in various colors: purple, blue, teal, green, yellow, and orange. White paper-like shapes are scattered around the hand and stripes, some appearing to be flying or falling. The top of the image is a solid black area containing the title and authors' names.

SEIJI KANAI  
PAULINE DETRAZ

**REGOLAMENTO**

Non vedete l'ora: vi siete iscritti  
alla vostra prima Battle Royale!  
Sono tutti pronti alla rissa... Non appena  
inizierà il combattimento dovrete scegliere  
la strategia migliore, se volete vincere!

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Possedere la carta Leader alla fine del 4° round...  
**oppure** eliminare tutti i vostri avversari!

## COMPONENTI

40 carte Strategia  
(8 carte in 5 copie ciascuna)



1 carta Leader/  
segna Round

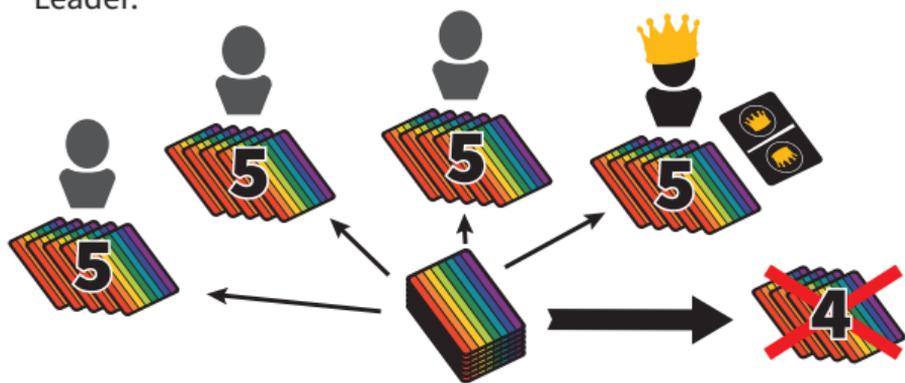


7 carte Riepilogo



# PREPARAZIONE

1. Mescolate assieme tutte le carte **Strategia**.
2. Ogni giocatore pesca **5 carte Strategia** per formare la sua mano iniziale.
3. **Rimettete 4 carte Strategia dal mazzo** nella scatola senza guardarle (non verranno usate in questa partita).
4. Mettete il mazzo di carte rimanente a faccia in giù al centro del tavolo.
5. Ogni giocatore riceve 1 carta Riepilogo.
4. Scegliete un giocatore (casualmente oppure secondo un metodo a vostra scelta). Quel giocatore riceve la carta Leader e la posiziona davanti a sé con il numero "1" visibile in alto, a indicare che il 1° round sta per iniziare e che è il Leader.



## Anatomia di una carta

**Forza**

**Nome**

**Abilità**

*(Tutte le carte con lo stesso nome hanno la stessa Forza e la stessa Abilità.)*



# SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni partita è composta da un massimo di **4 round**. Ogni round è suddiviso nelle seguenti fasi, da svolgere in ordine:

- 1.** Il giocatore **con la carta Leader** pesca 1 carta Strategia dal mazzo e la aggiunge alla sua mano.



- 2.** Il giocatore con la carta Leader gioca 1 carta Strategia dalla sua mano, **a faccia in su**.



- 3.** Ogni altro giocatore gioca 1 carta Strategia dalla propria mano, **a faccia in giù**. (Ogni giocatore dovrebbe avere ora 1 carta Strategia davanti a sé).



- 4.** I giocatori con la carta Strategia a faccia in giù, la rivelano girandola a faccia in su.



- 5.** Tutti i giocatori con delle **carte identiche** girano le loro carte a faccia in giù.



- 6.** **Attivate l'Abilità** di ogni carta Strategia a faccia in su, dalla Forza più bassa a quella più alta (da 1 a 8, vedi "Abilità delle carte" a pagina 7).





**7.** Il giocatore più forte prende o conserva la carta Leader.

*Il giocatore più forte è normalmente quello con la Forza visibile più alta. Tuttavia, alcune Abilità possono cambiare la Forza delle carte, o persino cambiare l'ordine di Forza (vedi "Abilità delle carte" a pagina 7).*



**8.** Ogni giocatore rimasto in gioco scarta la carta Strategia di fronte a sé, che sia a faccia in su o a faccia in giù.

Ora, se questo non è il 4° round (la carta Leader non mostra il numero "4" in alto), il Leader ruota o gira la propria carta Leader per aumentare di 1 il conteggio dei round. Poi iniziate un nuovo round. Se invece il 4° round si è appena concluso, la partita termina (vedi "Fine della partita" nella pagina seguente).

## ELIMINAZIONE

Un giocatore viene eliminato dalla partita a causa dell'attivazione di alcune Abilità delle carte (vedi "Abilità delle carte" a pagina 7), oppure se deve giocare o scartare 1 carta e non può farlo. Una volta eliminato, il giocatore è fuori dal gioco per il resto della partita. Quando venite eliminati, dovete scartare la carta di fronte a voi, così come tutte le carte che avete in mano. Se la carta di fronte a voi aveva un'Abilità che doveva attivarsi successivamente nel corso del round, non si attiva.

***Quickshot** è un gioco che mette i giocatori in una posizione molto vulnerabile! Più giocatori possono venire eliminati in un solo round, e una partita può finire in un attimo. Fate le scelte migliori e godetevi la tensione!*

# FINE DELLA PARTITA

Una partita termina in 2 casi:

0

C'è **un solo giocatore rimasto**. Quel giocatore vince la partita.

Termina il 4° round.  
Il giocatore **con la carta Leader** vince la partita.



# ABILITÀ DELLE CARTE



## 1. MIMETIZZAZIONE

**Non puoi essere eliminato né avvelenato in questo round.**

*Sopravvivere è la condizione numero uno per vincere. Purtroppo, il nascondiglio ha posto per una sola persona.*

- Puoi essere eliminato da un'**Esplosione (5)** se più giocatori hanno giocato Mimetizzazione e hai girato la tua carta a faccia in giù.



## 2. TRAPPOLA

**Elimina tutti i 4 e i 5. Se elimini almeno 1 carta in questo modo, la tua Forza diventa 9.**

*Forza bruta? Bah. Meglio due piccioni con una fava...*

- Se non elimini nessuno con la Trappola, la tua Forza rimane 2!
- Se più **Rinforzi (4)** o **Esplosioni (5)** sono state girate a faccia in giù, non puoi eliminarle.
- A prescindere dal fatto che elimini 1 o 2 carte, la tua Forza diventa 9.



### 3. COMLOTTO

#### **Inverti l'ordine della Forza.**

*La mente è un'arma potente, ma può rivelarsi così vulnerabile...*

- L'ordine di risoluzione delle Abilità non cambia (si attivano sempre in ordine crescente, da 1 a 8). Tuttavia, qualsiasi altra Abilità che interagisce con la Forza più bassa (vedi: **Bersagliare (6)**, **Veleno (7)**), tratta la Forza più alta come fosse la più bassa.
- Il giocatore che prende la carta Leader in questo round è il giocatore con la Forza più bassa.



### 4. RINFORZI

#### **Puoi scartare 1 carta a scelta dalla tua mano. Se lo fai, somma la Forza della carta scartata a quella della tua carta Rinforzi.**

*Tutti per uno e uno per tutti... fino all'ultimo!*

- Non sei costretto a scartare una carta dalla tua mano. Devi scegliere se farlo solo quando attivi l'Abilità Rinforzi, e non quando giri a faccia in su la carta.
- Se grazie alla carta scartata pareggi la Forza di un altro giocatore, non girate le vostre carte a faccia in giù: Rinforzi è sempre più forte della carta con cui è in pareggio.



### 5. ESPLOSIONE

#### **Tutti i giocatori con la carta a faccia in giù vengono eliminati.**

*Quando non riesci a prendere il comando, devi cogliere l'attimo ed eliminare tutta l'opposizione.*

- Questa Abilità può (e dovrebbe) eliminare più giocatori.

## 6. BERSAGLIARE

**Il giocatore con la Forza più bassa viene eliminato.**

*Se non sei mai riuscito a ottenere una medaglia o dei punti bonus per essere stato gentile, questa dovrebbe essere la tua strategia.*

- Se sei il giocatore con la Forza più bassa, vieni eliminato.
- Se il giocatore con la Forza più bassa ha attivato **Mimetizzazione (1)**, è protetto dall'Abilità Bersagliare e non viene eliminato. In questo turno nessun giocatore verrà eliminato a causa dell'Abilità Bersagliare.
- Se un giocatore ha attivato **Complotto (3)**, Bersagliare elimina il giocatore con la Forza più alta, invece che quella più bassa.

## 7. VELENO

**Il giocatore con la Forza più bassa scarta 1 carta dalla sua mano.**

*Se funziona, funziona... Morale? Danni collaterali? Chi se ne frega.*

- Il giocatore che subisce l'Abilità sceglie quale carta scartare. Se non ha carte da scartare, viene eliminato (vedi "Eliminazione" a pagina 5).
- Se sei il giocatore con la Forza più bassa, devi scartare 1 carta.
- Se il giocatore con la Forza più bassa ha attivato **Mimetizzazione (1)**, è protetto dall'Abilità Veleno e non scarta alcuna carta. In questo turno nessun giocatore scarterà una carta.
- Se un giocatore ha attivato **Complotto (3)**, Veleno fa scartare 1 carta al giocatore con la Forza più alta, invece che quella più bassa.





## 8. AGGRESSIONE

### Nessuna Abilità

*Alcuni credono che la strategia abbia i suoi limiti (Queste persone di solito hanno i muscoli grossi e vogliono disperatamente farveli vedere).*

- Questa carta non ha Abilità (ma ha Forza 8).

# REGOLE E NOTE AGGIUNTIVE

- Le carte a faccia in giù non hanno Forza né Abilità.  
**Esplosione (5)** è l'unica Abilità che interagisce con le carte a faccia in giù (eliminandole).
- Le carte a faccia in su devono essere obbligatoriamente attivate, anche se vanno a danno dei giocatori che le hanno giocate.
- Le carte vengono scartate a faccia in su e possono essere consultate da tutti i giocatori.
- Nel caso in cui un giocatore rimanga da solo in un round, la sua carta sarà contemporaneamente quella con la Forza più alta e più bassa, ai fini delle attivazioni delle Abilità e della carta Leader.
  - » Esempio 1: se l'unico giocatore rimasto attiva **Bersagliare (6)**, verrà eliminato, in quanto è il giocatore con la Forza più bassa.
  - » Esempio 2: se l'unico giocatore rimasto attiva **Veleno (7)**, dovrà scartare 1 carta in quanto è il giocatore con la Forza più bassa, ma prenderà/conserverà la carta Leader, in quanto è anche il giocatore con la Forza più alta.
- Se tutte le carte sono a faccia in giù dopo la fase 5 di un round, il giocatore con la carta Leader la conserva e aumenta il conteggio dei round come di consueto. Nel caso in cui questa situazione avvenga nella fase 5 del **4° round**, se il giocatore con la carta Leader non ha alcuna carta in mano, viene eliminato e il giocatore alla sua sinistra prende la carta Leader.
- Se il mazzo di pesca si esaurisce, mescolate tutte le carte scartate per formare un nuovo mazzo.

## VARIANTE DI GIOCO: AGGIUNGERE I BOT

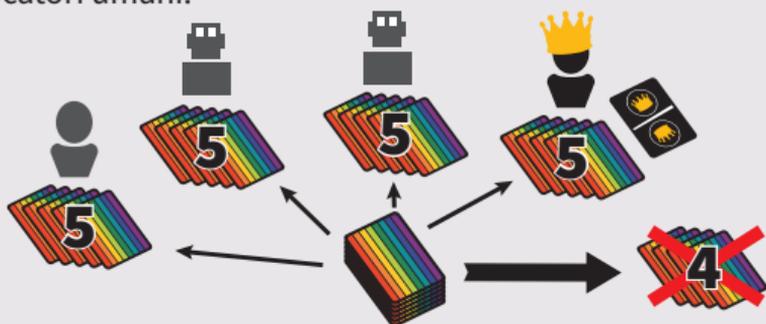
Se giocate con 3 o 4 giocatori e volete più incertezza, potete **aggiungere 1 o più bot**.

*In tal caso, è consigliabile aggiungere bot per avere 5 giocatori in totale.*

### PREPARAZIONE

Durante la preparazione, distribuite a ogni *bot* 5 carte a faccia in giù per formare la loro mano iniziale, come fossero giocatori umani. Tenete queste carte sul tavolo a faccia in giù.

I *bot* vengono posizionati attorno al tavolo come fossero giocatori umani.



### MODIFICHE ALLE REGOLE

- Ogni volta che un *bot* gioca o scarta una carta, viene presa casualmente tra le sue carte a faccia in giù.
- Ogni volta che un *bot* viene eliminato, scartate la carta da lui giocata e tutte le carte della sua mano, come farebbe un giocatore umano.
- Un *bot* può iniziare la partita.
- Un *bot* può vincere la partita!

## GIOCARE IN SOLITARIO O IN 2 GIOCATORI

Potete giocare a *Quickshot* in solitario o in 2 giocatori! Basta aggiungere *bot* fino ad arrivare a 5 giocatori.

Questo vi permette di familiarizzare con le regole, oppure di giocare con meno di 3 giocatori, anche se non è la versione del gioco che preferiamo!



## RICONOSCIMENTI

Game Design: **Seiji Kanai**  
Illustrazioni: **Pauline Detraz**  
Grafica: **Alexis Vanmeerbeek**  
Regolamento: **Mathieu Rivero**  
Marketing francese: **Matthieu Bonin**  
Editore originale: **Bertrand Arpino**  
Produzione: **Nicolas Aubry**  
(**Synergy Games**)  
Proofreading francese:  
**Camille Mathieu**  
Licenza: © 2024 Arclight, Inc

Distribuzione a cura di **DungeonDice.it**  
[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)  
**GateOnGames** e **DungeonDice.it**  
sono marchi registrati.  
Tutti i diritti sono riservati.

Edizione italiana a cura di  
**GateOnGames**  
[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com)  
[edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

Impaginazione: **Margherita Cagnola,**  
**Martina Marzulli**  
Traduzione: **Denise Venanzetti**  
Revisione: **Manuele Giuliano**  
Supervisione: **Mario Cortese**



Vuoi rimanere  
aggiornato sul  
regolamento?

