

Ruotate e fate scendere i blocchi in caduta per completare le linee orizzontali. Dovete solo resistere più a lungo degli altri giocatori prima che i blocchi si impilino fino alla cima. Sembra semplice, vero? Ma quanto ci mette ad arrivare quella barra lunga...



8+



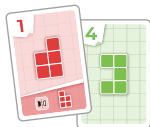
1-7



15 min

Foldris

Componenti



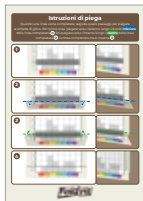
24 carte Blocco



7 Barriere



7 matite colorate



1 foglio
Istruzioni di piega



100 schede
di gioco



Questo
regolamento

Preparazione

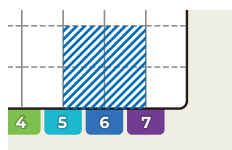
1. Ogni giocatore prende 1 Barriera, 1 matita colorata e 1 scheda di gioco. Il colore della matita è puramente estetico e non ha alcun effetto sul gioco.
2. Mescolate le carte Blocco e posizionatele a faccia in giù in un mazzo alla portata di tutti i giocatori.
3. Scegliete casualmente un giocatore di partenza: quel giocatore rivela la prima carta Blocco dal mazzo.
4. Il numero sulla carta indica la corsia di partenza del giocatore. Il giocatore di partenza riempie 4 quadretti (2x2) sulla corsia corrispondente della sua scheda di gioco, come mostrato nell'immagine sottostante. La carta non sarà usata in questa partita.

Nota: Ignorate la forma del blocco mostrato sulla carta.

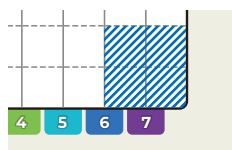


5. La corsia di partenza dei giocatori restanti, in senso orario, è quella col numero consecutivo a quella del giocatore prima di loro (dopo il 7, il numero successivo è l'1). Ogni giocatore riempie un quadrato di 2x2 sulla propria corsia di partenza.

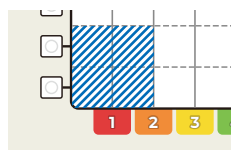
Per **esempio**, se il numero della carta è 6, il giocatore di partenza riempie 4 quadretti sulla corsia 6, il giocatore alla sua sinistra riempie i quadretti sulla corsia 7 e quello successivo fa altrettanto sulla corsia 1, e così via. Quando tutti hanno riempito i loro 4 quadretti, la partita può cominciare.



1° giocatore
(corsia di partenza: 6)



2° giocatore
(corsia di partenza: 7)

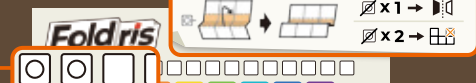


3° giocatore
(corsia di partenza: 1)

Anatomia della scheda di gioco

Come piegarla Effetti Bonus

Riserva dei Bonus



Quadretto

Linea

Bonus di completamento



Corsie

Obiettivo del gioco

Essere l'ultimo giocatore a restare in gioco!

Svolgimento del gioco

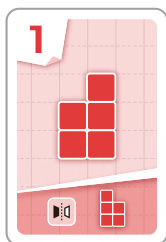
Una partita è composta da diversi round. A ogni round rivelate 1 carta e disegnate la sua forma sulla vostra scheda di gioco. Otterrete 1 punto Bonus per ogni linea completata!

1. Rivelare 1 carta

Un qualsiasi giocatore rivela la prima carta del mazzo.

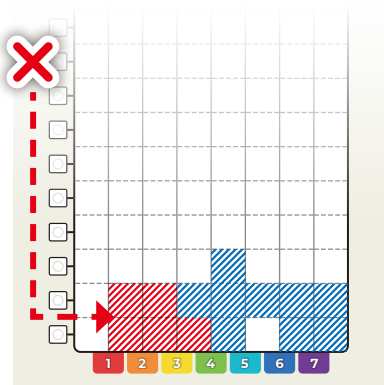
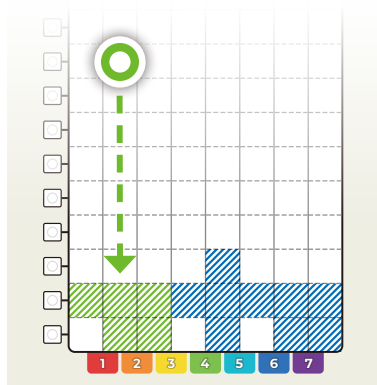
2. Disegnare il Blocco

Ogni giocatore deve disegnare la forma mostrata dalla carta sulla sua scheda di gioco.



Potete ruotare il Blocco in qualsiasi direzione e potete perfino cambiarne la forma usando i punti Bonus (vedi Effetti Bonus a pagina 5).

Il Blocco cade in linea retta dall'alto della scheda di gioco nella corsia di vostra scelta. Non potete spostare il Blocco lateralmente durante la caduta, come potreste fare in un videogioco, e non potete muovere il Blocco attraverso un quadretto occupato.



3. Controllare la linea o le linee completate

Completate una linea quando tutti i suoi quadretti sono occupati. Ottenete 1 punto Bonus per ogni linea completata: disegnatte 1 cerchio nella casella dei Bonus di completamento a sinistra della linea completata e disegnatte 1 cerchio nello spazio vuoto più a sinistra della riserva dei Bonus. Poi piegate la scheda di gioco in modo che la linea completata non sia più visibile, come mostrato sul foglio **Istruzioni di piega**.

4. Posizionare le Barriere (se necessario)

Se qualcuno ha completato una o più linee in questo round, ogni giocatore che non ha completato nessuna linea deve posizionare 1 Barriera sulla propria scheda di gioco, dopo aver disegnato il Blocco del round in corso. La Barriera va posizionata sulla corsia corrispondente al numero della carta rivelata in questo round. Nel round successivo quei giocatori non potranno riempire i 2 quadretti coperti dalla Barriera.

Barriera

1. Può essere posizionata solo **orizzontalmente**.
2. Cade in **linea retta** come un Blocco.
3. Dura **un singolo round** e poi viene rimossa.

Nota: se non riuscite a completare una linea nemmeno nel round successivo e qualcun altro ci riesce, la Barriera cadrà di nuovo.

- Potete posizionare un Blocco in cima alla Barriera. Quando verrà rimossa i quadretti lasciati vuoti dalla Barriera rimarranno vuoti.
- Se non potete posizionare la Barriera sulla vostra scheda di gioco, non siete eliminati.
- Non potete usare la Barriera per completare una linea.



5. Controllare le eliminazioni

Controllate se tutti i giocatori tranne 1 sono stati eliminati. Altrimenti, iniziate un nuovo round.

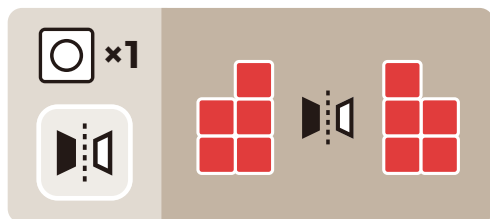
Eliminazione

Un giocatore è eliminato immediatamente se non può disegnare il Blocco rivelato sulla propria scheda di gioco.

Effetti Bonus

Gli effetti Bonus possono essere usati per cambiare la forma del Blocco prima di farlo cadere. All'inizio della partita avete 2 punti Bonus nella riserva e potrete ottenerne altri completando le linee. Ogni volta che usate 1 punto Bonus, barrate un cerchio nella vostra riserva dei Bonus.

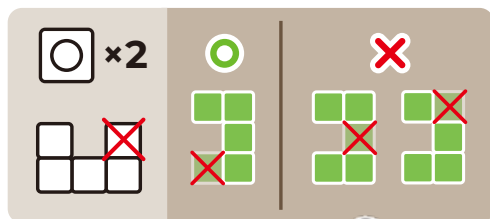
Importante: Non potete usare lo stesso effetto 2 volte in un singolo round, ma potete usare i 2 effetti Bonus contemporaneamente.



1 Blocco speculare

(costa 1 punto Bonus):

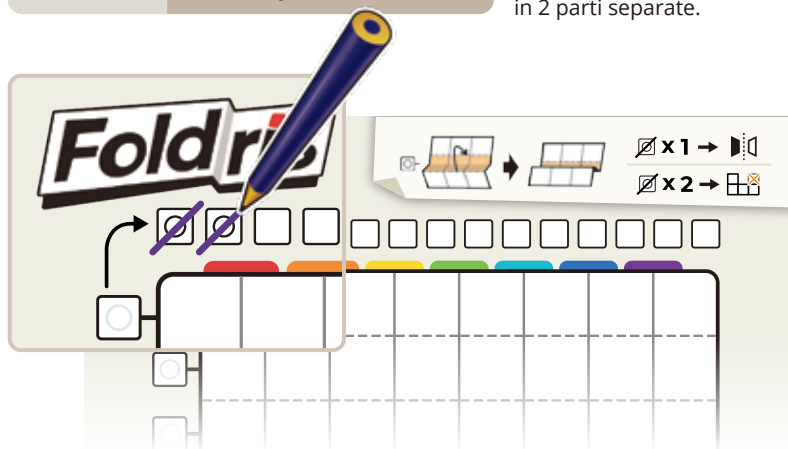
Specchiate il Blocco orizzontalmente



2 Potatura

(costa 2 punti Bonus):

Ignorate 1 quadretto del Blocco. La potatura non può dividere il Blocco in 2 parti separate.



Fine della Partita

L'ultimo giocatore a rimanere in gioco vince la partita. Se gli ultimi giocatori vengono eliminati contemporaneamente, il giocatore che ha completato più linee vince. Se la parità persiste, vince il giocatore con più punti Bonus inutilizzati. In caso di ulteriore parità, i giocatori condividono la vittoria.

Modalità in Solitario

Valgono le regole standard, con i cambiamenti seguenti:

1. L'effetto Bonus di potatura costa 1 punto Bonus.
2. Alla fine di ogni round, posizionate la Barriera sulla corsia che corrisponde al numero sulla carta rivelata in quel round (anche se avete completato 1 o più linee).
3. Alla fine della partita, determinate la vostra abilità contando il numero di linee completate.

12 linee completate


Campione del mondo di Foldris

11 linee completate

Genio di Foldris

10 linee completate

Professionista di Foldris

8 linee completate

Maniaco di Foldris

6 linee completate

Entusiasta di Foldris

3 linee completate

Neofita di Foldris

Edizione italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com
Per reclami su questo prodotto,
contattare reclami@gateongames.com

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola

Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Alberto Decostanzi

Correzione Bozze: Giulia Bazzurro

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it

GateOnGames e Dungeondice.it

sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

Autore: Jinwoo Seo **Illustratore:** Otto

Editore: Issac Eom

Progetto Grafico: Jinsol Nam

Foldris è pubblicato da Korea Boardgames Co., Ltd.
su licenza di Jinwoo Seo. Copyright © 2025 Korea
Boardgames Co., Ltd. Tutti i diritti riservati.



KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com

**Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?**



GOOG
GATEONGAMES


DUNGEONDICE.IT