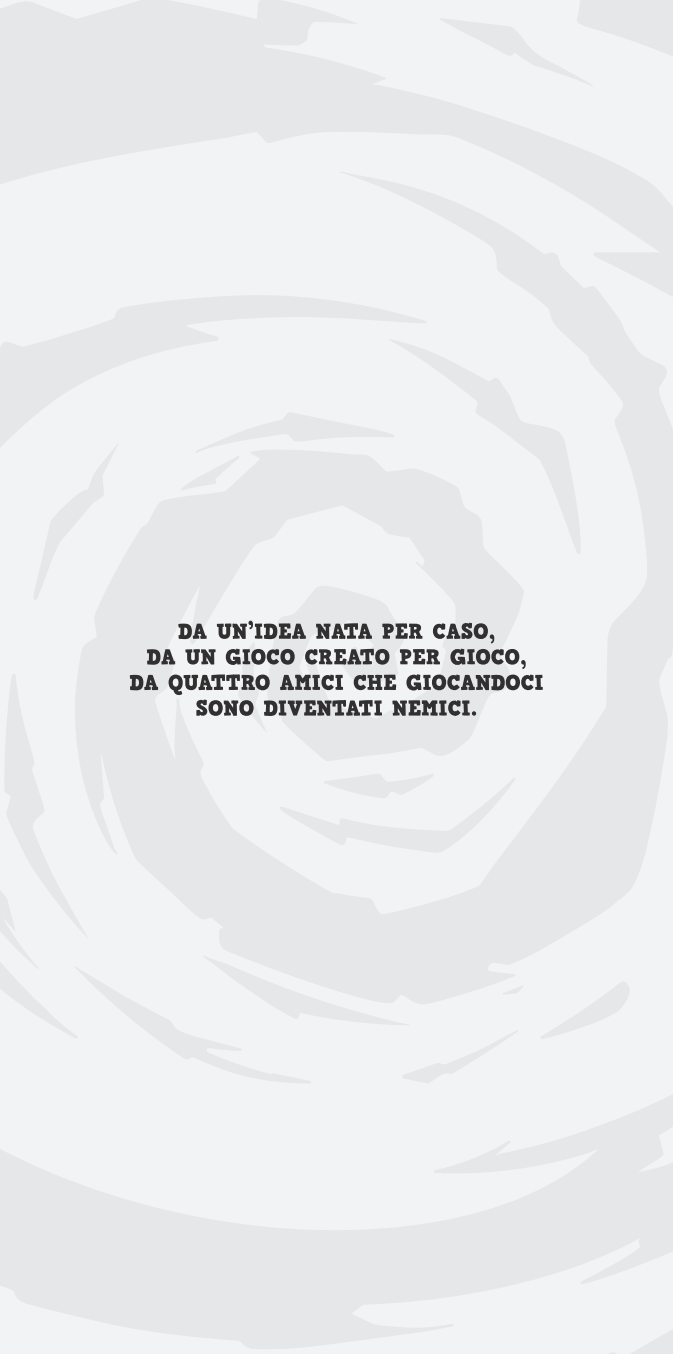


BA~~BOO~~BOO SMASH

MANUALE DISTRUZIONE





**DA UN'IDEA NATA PER CASO,
DA UN GIOCO CREATO PER GIOCO,
DA QUATTRO AMICI CHE GIOCANDO
SONO DIVENTATI NEMICI.**

INDICE

STORIA	04
OBIETTIVO	05
CONTENUTO	06
CARTE PANDEMONE	07
CARTE BAMBOO	08
CARTE AZIONE	09
CARTE EXTRA	10
PREPARAZIONE	11
TURNO DI GIOCO	14
EVOCAZIONE	15
PESCARRE UNA CARTA BAMBOO	16
GIOCARE UNA CARTA AZIONE	17
DICHIARARE UNO SMASH	18
SCARTO E PESCA	20
GRIDO DI BATTAGLIA	21
FINE DELLA PARTITA	22
MODALITÀ EXTRA	23





In tempi antichi, i Pandemoni imperversavano sulla Terra, seminando terrore e divorando senza tregua gli innocui Bamboo. Insaziabili e crudeli, consideravano il mondo intero come un immenso banchetto.

Dopo secoli di tormento alcuni saggi Capobamboo riuscirono a sigillare questi famelici distruttori nelle profondità della Terra, intrappolandoli in un letargo eterno.

Con il passare del tempo le temibili creature persero tutta la loro energia, che finì per disperdersi sulla superficie, contaminando l'acqua di alcune zone del globo.

Da queste fonti germogliarono nuovi tipi di Bamboo, dotati degli stessi poteri elementali ereditati dai loro antichi oppressori.

Sfruttando questo legame, alcuni Pandemoni riuscirono a esercitare un controllo indiretto sulle menti dei Bamboo, scatenandoli gli uni contro gli altri in furiose battaglie.



OBIETTIVO

Il tuo scopo è quello di scatenare il Pandemonio prima degli altri giocatori.

Evoca i tuoi Pandemoni sincronizzando la loro energia elementale con quella del tuo Totem di Bamboo.

Difenditi dagli attacchi nemici o i tuoi piani malvagi andranno in fumo.



CONTENUTO

CARTE PANDEMONE



CARTE BAMBOO



CARTE RICERCATO



CARTE AZIONE



CARTE AIUTO



CARTE PANDEMONE



NOME

SLOT LINFA CIMA

Lo slot superiore dove vengono messi i Bamboo di tipo Cima.

SLOT LINFA FUSTO

Lo slot centrale dove vengono messi i Bamboo di tipo Fusto.

SLOT LINFA RADICE

Lo slot inferiore dove vengono messi i Bamboo di tipo Radice.

POTERE

Ogni Pandemone ha un Potere speciale unico.

Ogni Slot Linfa è contraddistinto da un colore specifico: blu, giallo o rosso e può contenere un solo pezzo di Bamboo alla volta.

Ogni Pandemone ha una combinazione di Slot Linfa unica.

TOTEM BASE

Tutti i totem base sono composti da Bamboo senza colore e non hanno Stelle.



CARTE BAMBOO

URLO

Parte del Grido di Battaglia.

SLOT LINEA

Colore e numero di Stelle del Bamboo.



I BAMBOO SONO DIVISI IN 3 CLAN:



CIME

Occupano la parte superiore del Totem.



FUSTI

Occupano la parte centrale del Totem.



RADICI

Occupano la parte inferiore del Totem.

BAMBOO SPECIALI

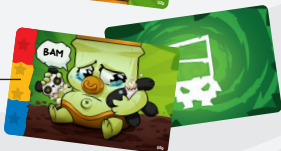
CAPOBAMBOO

Ogni clan ha il suo Bamboo senza colore con 4 Stelle.



GERMOGLIO

Ogni clan ha il suo Bamboo multicolore con 0 Stelle.



CARTE AZIONE



**CI SONO 4 TIPOLOGIE DI CARTE AZIONE
DIFFERENZIATE PER COLORE.**



SMASH (Rosse)

Vengono giocate durante gli Smash (le battaglie tra Totem) e ne influenzano l'esito.

MAGIA (Gialle)

Vengono giocate per attivare effetti immediati e poi scartate.



POTENZIAMENTI (Verdi)

Vengono assegnate alle tue carte Bamboo, conferendogli un effetto speciale.

MALEDIZIONI (Viola)

Vengono assegnate a un giocatore, dandogli un effetto negativo.



CARTE EXTRA

CARTA RICERCATO



Quando un giocatore evoca il suo primo Pandemone riceve una carta Ricercato, che gli conferisce una penalità.

Vedi regole Modalità Extra a pag. 23

CARTA AIUTO



Questa carta offre una guida schematica sul turno del giocatore, perfetta come promemoria per non perdere mai il filo della partita!

PREPARAZIONE

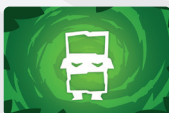
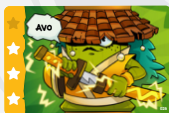
1. PREPARARE I MAZZI BAMBOO

Prendi i 3 mazzi Bamboo (Cime, Fusti e Radici) e mescolali separatamente.

Metti i 3 mazzi Bamboo a faccia in giù al centro del tavolo. Per ognuno di questi 3 mazzi rivela la carta in cima e mettila a faccia in su di fianco al mazzo. Le carte Bamboo rivelate in questa maniera compongono il Mercato dei Bamboo, diviso nelle 3 tipologie.

Accanto a ogni mazzo, lascia uno spazio per le rispettive pile degli scarti.

MERCATO DEI BAMBOO



PILA DEGLI SCARTI

CIME

FUSTI

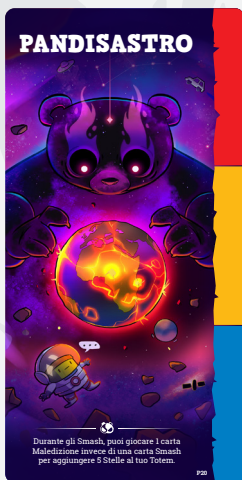
RADICI

2. DISTRIBUIRE LE CARTE PANDEMONE

Mescola le carte Pandemone e danne 2 a ogni giocatore. Quelle rimanenti possono essere rimesse nella scatola del gioco; non verranno utilizzate per questa partita.

Ogni giocatore sceglie il proprio Pandemone di partenza tra le 2 carte ricevute e la mette a faccia in su di fronte a sé. L'altra carta va girata dalla parte del Totem Base e messa alla destra del Pandemone in modo che gli Slot Linfa di entrambe le carte siano collegati.

**LATO
PANDEMONE**



**LATO
TOTEM BASE**



3. PREPARARE IL MAZZO AZIONE

Mescola il mazzo delle carte Azione e mettilo a faccia in giù al centro del tavolo, lasciando uno spazio per la pila degli scarti. Poi consegna a ogni giocatore carte Azione pari al limite di carte in mano, ovvero 5.

Le carte distribuite costituiscono la mano dei giocatori.

4. SCEGLIERE IL PRIMO GIOCATORE

Il giocatore che assomiglia di più a un panda diventa il primo giocatore. In alternativa, potete scegliere casualmente il primo giocatore senza litigare troppo.

Ogni giocatore riceve 1 carta Aiuto da tenere come riferimento.

AREA GIOCATORE

ZONA
MALEDIZIONE



ZONA
RICERCATO

ZONA
PANDEMONE



ZONA
TOTEM



ZONA
POTENZIAMENTI



TURNO DI GIOCO

Il gioco si sviluppa in turni, seguendo un ordine orario a partire dal primo giocatore.

OGNI TURNO È COMPOSTO DA 4 FASI:

EVOCAZIONE
SE POSSIBILE



MOSSE
FAI FINO A 2 MOSSE DIVERSE TRA:

PESCA UNA CARTA BAMBOO

GIOCA UNA CARTA AZIONE

DICHIARA UNO SMASH



SCARTO
OPZIONALE



PESCA

FASE 1

EVOCAZIONE

Se, all'inizio del turno, gli Slot Linfa del Pandemone e del Totem del giocatore hanno colori combacianti, il Pandemone viene evocato.



Quando il Pandemone viene evocato, il giocatore deve:

- scartare tutti i Potenzianti del proprio Totem
- scartare tutte le proprie carte Bamboo
- girare le sue carte Pandemone e Totem Base
- posizionare le nuove carte Pandemone e Totem Base nelle rispettive zone dell'Area Giocatore

Le carte Maledizione NON vengono scartate quando un Pandemone viene evocato.

FASE 2

MOSSE

Durante il proprio turno, il giocatore può eseguire fino a 2 mosse tra queste 3, ma non può ripetere lo stesso tipo di mossa:

- Pescare una carta Bamboo
- Giocare una carta Azione
- Dichiarare uno Smash

PESCARRE UNA CARTA BAMBOO



Il giocatore pesca una carta da un mazzo Bamboo o dal Mercato dei Bamboo e la posiziona nel proprio Totem, nello slot corrispondente (Cima, Fusto o Radice). Se lo slot è già occupato, la carta precedente viene scartata.

Le carte prese dal Mercato dei Bamboo vengono subito rimpiazzate dalle carte in cima ai relativi mazzi Bamboo.

Quando un effetto fa pescare o ottenere una carta Bamboo, questa va sempre piazzata nel Totem e mai nella mano.

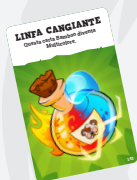
GIOCARE UNA CARTA AZIONE

Il giocatore sceglie e gioca una carta Magia, Potenziamento o Maledizione dalla propria mano (escluse le carte Smash) e ne applica gli effetti.



Magia (giallo):

L'effetto si applica subito, poi la carta viene scartata.



Potenziamento (verde):

Si assegna a una propria carta Bamboo nella Zona Potenziamenti, dandole un effetto speciale.

Ogni Bamboo può avere un solo Potenziamento; assegnandone uno nuovo, il precedente viene scartato. Se un altro giocatore prende un Bamboo potenziato, prende anche il suo Potenziamento.

Non è assegnabile ai Bamboo del Totem Base.



Maledizione (viola):

La carta va posizionata nella Zona Maledizione di un giocatore (anche la propria, se si è abbastanza folli), infliggendo un effetto negativo fino alla sua sostituzione o eliminazione. Ogni giocatore può avere solo una Maledizione; ricevendone una nuova, dovrà scartare la precedente.

DICHIARARE UNO SMASH

Il giocatore dichiara uno Smash, ovvero una battaglia tra i Totem, che coinvolge tutti i giocatori.

All'inizio dello Smash, i giocatori, a partire dal giocatore di turno e continuando in senso orario, scelgono una delle seguenti opzioni:

- giocare 1 carta Smash a faccia in giù di fronte a sé.
- bluffare e giocare 1 carta non Smash a faccia in giù di fronte a sé, che non si attiverà.
- non giocare nessuna carta.



Una volta che tutti i giocatori hanno fatto la propria scelta, si rivelano simultaneamente tutte le carte giocate e si risolvono i loro effetti.

A meno che l'effetto di una carta dica altrimenti, i giocatori contano il numero totale di Stelle del proprio Totem e lo confrontano con quello degli altri giocatori. Il giocatore con il Totem con più stelle vince lo Smash.

Ricorda che il valore totale di stelle di un Totem non può mai scendere sotto lo 0.



Alcune carte Smash hanno l'effetto "Bastardata" che cambia la condizione di vittoria per lo Smash in corso. Se più carte "Bastardata" vengono giocate nello stesso Smash, si annullano a vicenda.

Il vincitore (o i vincitori) dello Smash scelgono uno tra questi effetti:

- Scegli una carta Bamboo di un altro giocatore e scambiala con la tua carta dello stesso clan.
Se non hai una carta Bamboo dello stesso clan, ricevi la carta scelta senza dare nulla in cambio.
- Se il tuo Pandemone è già "pronto per l'evocazione" (i colori degli Slot Linfa del tuo Pandemone e del tuo Totem combaciano) evoca il tuo Pandemone (come spiegato nel capitolo "Evocazione" a pag. 15).
- Non fare nulla.



Alla fine dello Smash, tutte le carte giocate vengono scartate nella pila degli scarti delle carte Azione, incluse le carte Azione giocate per bluffare.

Se più giocatori sono in parità per la vittoria, a partire da quello di turno e continuando in senso orario, risolvono un effetto del vincitore (scambiare una carta Bamboo, evocare il Pandemone o non fare nulla). Non si possono scambiare carte Bamboo che sono già state scambiate durante lo Smash in corso.

FASE 3 e 4

SCARTO

Il giocatore può decidere di scartare un qualsiasi numero di carte Azione dalla propria mano. Questo può essere conveniente per liberarsi delle carte Azione che non sono utili in quel momento e pescare nuove carte nella successiva Fase Pesca.

PESCA

Il giocatore pesca carte Azione fino a raggiungere il suo limite che è di 5 carte in mano.

Se, durante questa fase, il giocatore ha più carte in mano rispetto al suo limite (5 carte) deve scartare quelle in eccesso.

FINE DEL TURNO

Il giocatore passa il turno al giocatore alla sua sinistra.



GRIDO DI BATTAGLIA

Se, in qualsiasi momento durante la partita, i colori degli Slot Linfa del Pandemone e del Totem di un giocatore combaciano, il giocatore deve recitare immediatamente il Grido di Battaglia, composto dai tre Urli delle carte Bamboo del Totem.

Il Grido di Battaglia viene letto dall'alto verso il basso.

JEB AVO LOB!



Se il giocatore si dimentica di recitare il Grido di Battaglia, deve scartare una delle sue carte Bamboo e rimpiazzarla con una nuova dalla cima del mazzo Bamboo dello stesso clan. Se con la nuova carta appena pescata i colori degli Slot Linfa del Pandemone e del Totem combaciano nuovamente, il giocatore deve recitare il nuovo Grido di Battaglia (se il giocatore si dimentica ancora di recitare il Grido di Battaglia, deve scartare di nuovo una delle sue carte Bamboo e rimpiazzarla).

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce nel momento in cui un giocatore riesce a evocare il suo secondo Pandemone, vincendo la partita.

Nel caso in cui più giocatori possono evocare il proprio secondo Pandemone dopo aver vinto a pari merito uno Smash, il primo giocatore che attiva l'effetto di evocazione del Pandemone (seguendo l'ordine che parte dal giocatore di turno e continuando in senso orario) è il vincitore.



MODALITÀ EXTRA

REGOLE PER ESPERTI

Quando avrete preso più confidenza con il gioco, vi suggeriamo di giocare applicando queste regole aggiuntive che lo rendono una sfida ancora più accesa.

Come ultimo passaggio della preparazione del gioco prendi le carte Ricercato, 1 per ogni giocatore, e mettile in una pila comune al centro del tavolo.



Quando un giocatore evoca il suo primo Pandemone, riceve una carta Ricercato e la mette nella propria Zona Ricercato applicandone gli effetti sul proprio Totem.

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Gioca utilizzando le regole del gioco base, ma ogni giocatore durante la preparazione riceve 3 carte Pandemone invece che 2.

Vince il giocatore che per primo riesce ad evocare tutti e 3 i suoi Pandemoni.

Usando le Regole per Esperti, quando un giocatore evoca un Pandemone, e l'avversario non ha carte Ricercato, il giocatore ottiene 1 carta Ricercato. Se invece l'avversario ha carte Ricercato, deve rimetterne una delle sue nella pila comune.

Se un giocatore evoca il suo secondo Pandemone mentre l'avversario non ne ha evocato nessuno, ottiene una seconda carta Ricercato sommando le penalità.

BAMBOO SMASH

AUTORI

Riccardo Antonaroli, Pietro Di Gioia,
Maurizio Perone, Donato Russillo

ILLUSTRAZIONI

The Donatz

EDITORE

Pendragon game Studio srl

PRODUZIONE

Michal Zwierzynski

SVILUPPATORE

Emanuele Palmiotti

REVISIONE

Alex Grisafi, Giovanni Negri-Clementi,
Silvio Negri-Clementi

TEAM PENDRAGON

Irene Atzeni, Mauro Chiabotto, Monica Galli,
Alessandra Negri-Clementi, Rachele Kelly Stocco

PLAYTESTER

Mila D. Achata, Tere Achata, Lorenzo Avitabile,
Davide Bendia, Leonardo Bennati, Mattia Beretta,
Stefano Beretta, Bove, Simona Brancatelli, Matteo Branciamore,
Paolo Buontempo, Valentino Cambiaghi, Luca Carbone,
Lucio Cariani, Paolo Cariani, Francesco Caridi, Giorgia Ciotti,
Mary Carmen Damian Laura, Oscar Dinarelli, Daniele Ferraro,
Laura Ferraro, Silvia Ferraro, Matteo Fraziano, Christian Ghiselli,
Silvia Giacomarra, Michele Ierardi, Eugenio Krauss,
Michele Lozito, Luca Matteoni, Valerio Montisci,
Roberta Munforte, Matteo Nicoletta, Alessandra Papalini,
Giovanni Piccoli, Leonardo Piccoli, Andrea Piga, Mirko Proietti,
Francesco Pusceddu, Monica Rinaldi, Flavia Taliento,
Alessandro Verdoliva, Francesco Verdoliva



Bamboo Smash è un Gioco Prodotto da Pendragon Game Studio srl,
Via Pattari 6, 20122 Milano (MI) www.pendragongamestudio.com/it

Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a:
info@pendragongamestudio.com

Tutti i diritti sono riservati. Bamboo Smash © 2025