

## ANATOMIA DELLE CARTE



### 38 CARTE REGOLA

14 carte con regole base  
24 carte bianche

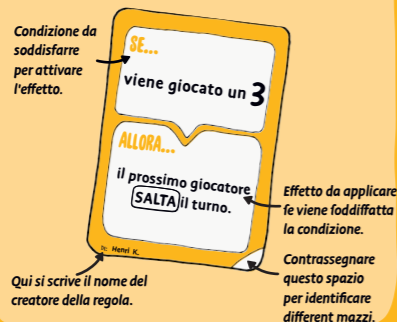


### 72 CARTE GIOCO

6 carte con illustrazioni e effetti  
30 carte con illustrazioni  
36 carte bianche

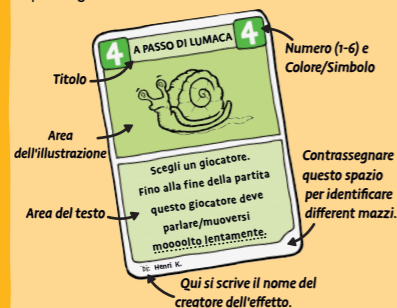
## CARTE REGOLA

Le Carte Regola influenzano il gioco e rimangono sempre attive.



## CARTE GIOCO

Si applicano SOLO gli effetti della carta in cima alla pila degli scarti.



I colori e i simboli delle carte sono i seguenti:

- ESAGONO
- TRIANGOLO
- QUADRATO
- CERCHIO
- ROMBO
- SCUDO

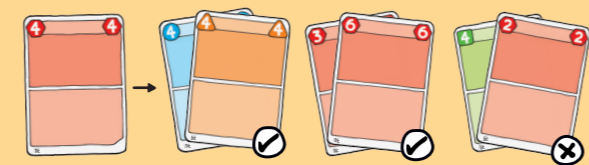
## IL VOSTRO TURNO

Girando in senso orario, ogni giocatore deve giocare almeno una carta della propria mano sulla pila degli scarti. Le carte che vengono giocate devono essere:



Puoi giocare più di una carta allo stesso tempo, ma devono sempre essere abbinata per colore o per numero. Se giochi più di una carta a turno, SOLO la carta in cima alla pila degli scarti attiva Regole o Effetti.

Devi applicare gli effetti riportati sulla carta in cima alla pila degli scarti. Dopo che tutti gli sono stati attivati, il tuo turno finisce.



**Esempio:** se c'è una carta con il 4 rosso in cima alla pila degli scarti, si possono giocare o tanti 4 oppure carte con numero diverso, ma tutte rosse. NON puoi giocare combinazioni, come un 4 verde e un 2 rosso insieme.

Se non hai una carta con colore o numero corrispondenti a quelli della carta presente in cima alla pila degli scarti, devi pescare una nuova carta. **Questa carta viene chiamata Penalità.**

**NOTA:** non puoi giocare la carta che hai appena pescato come Penalità. Quando prendi una Penalità il tuo turno finisce immediatamente.

Ci sono altri modi per prendere una Penalità, ma se ne parlerà più avanti.

## CARTE REGOLA

Ogni partita di BLANK è unica grazie alle Carte Regola che influenzano il gioco.



Ci sono sempre 3 Carte Regola in gioco all'inizio della partita. Se una Carta Regola o l'effetto di una Carta Gioco richiedono di scartare una Carta Regola in gioco, rimettila a faccia in giù in fondo alla pila delle Carte Regola.

Durante la partita ti consigliamo di tenere d'occhio le Carte Regola per verificare se vengono attivate. Se una Carta Regola viene attivata e dei giocatori non la rispettano, devono pescare una carta come Penalità - ma SOLO se un altro giocatore lo fa notare.

**NOTA:** a volte una carta giocata innesca più Carte Regola. Se questo accade i giocatori devono accordarsi sull'ordine in cui le regole vengono applicate.

## EFFETTI DELLE CARTE GIOCO

Gli effetti delle Carte Gioco vengono applicati quando la carta viene giocata in cima alla pila degli scarti. Proprio come una Carta Regola, non seguire l'effetto comporta una Penalità per il giocatore in questione. Ricorda, se giochi più carte in una volta sola, SOLO la carta in cima al mazzo attiva le Carte Regola o altri effetti.



## PENALITÀ

Prendere una Penalità è parte del divertimento di BLANK. Quando giochi a BLANK, questi eventi attivano una Penalità.

**QUANDO DEVI PESCARRE UNA CARTA?**

**SE... giochi una carta al di fuori del tuo turno.** Riprendila in mano e pesca una Penalità.

**SE... accusi ingiustamente** un altro giocatore di aver fatto un errore. Prendi una Penalità.

**SE... giochi una carta che non corrisponde al colore o al numero** di quella in cima alla pila degli scarti. Riprendila in mano e pesca una Penalità.

**SE... sbagli a seguire** una Carta Regola o l'effetto di una Carta Gioco prima che la carta successiva venga giocata. Prendi una Penalità.

**SE... giochi più carte che non condividono numero o colore.** Riprendi in mano TUTTE queste carte e prendi una Penalità.

È possibile che tu attivi più Penalità allo stesso tempo. Devi pescare una carta per ogni Penalità! (Ricorda, subito dopo aver preso le Penalità il tuo turno finisce).

## IL MAZZO DI PESCA

Se il mazzo si esaurisce, metti il gioco in pausa. Tieni da parte la prima carta della pila degli scarti. Mischia le altre Carte Gioco per formare un nuovo mazzo. Riprendi il gioco.

## FINE DEL GIOCO

Quando un giocatore non ha più carte in mano dopo che tutte le Carte Regola e gli effetti delle Carte Gioco sono stati applicati, quel giocatore vince!! Il vincitore può scegliere fra due premi: **Creare una nuova Carta Regola o personalizzare una Carta Gioco** (vedere oltre), così da lasciare il segno su questa copia di BLANK per sempre.



## CREDITI

**AUTORE:** Henri Kermarrec

**SVILUPPATORE DEL GIOCO:** Rory O'Connor, Michael Fox

**ORGANIZZATORE DEI TEST:** Patrick Nickell

**REGOLE:** Michael Fox, Pedro Pereira

**GRAFICO:** Winnie Shek

**ILLUSTRAZIONI E DESIGN:** Rob Dalton

**GUIDA AL PROGETTO:** Emma Goudie

## RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Grazie a tutti quelli che hanno testato BLANK spingendolo ai suoi limiti, dimostrando così come sono riusciti a farlo diventare il LORO gioco! Grazie anche a Conner Jones per questa nuova divertente regola - se ne hai creata una anche tu, condividila con noi attraverso qualsiasi social media utilizzando #blankrules.

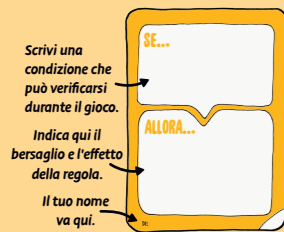


Tutti i diritti riservati © Hub Games Ltd.  
Blank (marchi, loghi e dispositivi) e il logo di Hub Games sono marchi di Hub Games Ltd.

PO Box 406, Belfast, Northern Ireland, BT1 9PL  
www.wearehubgames.com

## CREARE UNA NUOVA CARTA REGOLA

Quando crei una nuova Regola, questa avrà un effetto duraturo (e talvolta inaspettato) sul gioco. Prima di scrivere una nuova Carta Regola, sarebbe una buona idea discuterne con gli altri giocatori per chiarire come dovrebbe funzionare nelle future partite. È il proprietario del gioco che approva la nuova Carta Regola e stabilisce se può essere aggiunta alla sua copia. Per scrivere la tua prima regola, guarda "Consigli per creare Regole ed Effetti" per avere qualche idea.



Per scrivere la tua prima regola, guarda "Consigli per creare Regole ed Effetti" per avere qualche idea. Usa la tua nuova carta per rendere il gioco più divertente, sciocco, stimolante o competitivo. Gli effetti possono riguardare qualunque cosa ti venga in mente. L'unico limite è la tua immaginazione. Sicuramente vorrai vedere subito come funzionano la nuova regola. Quando prepari la prossima partita, invece di pescare 3 Carte Regola, prendine solo 2 e aggiungi quella appena creata.

## COME CREARE UNA NUOVA CARTA GIOCO

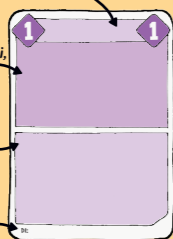
Scegli una Carta Gioco illustrata o bianca. Pensa a cosa vorresti che accadesse e chi o cosa verrebbe colpito quando questa carta viene giocata. Il proprietario del gioco dovrà approvare la nuova Carta Gioco e stabilire se può essere aggiunta alla sua copia. Per scrivere la tua prima regola, guarda "Consigli per creare Regole ed Effetti" per avere qualche idea.

Dai alla tua carta un titolo memorabile.

Se la carta non ha le illustrazioni, puoi disegnarle da te.

Indica qui il bersaglio e l'effetto.

Firma la tua creazione.



## CONSIGLI PER CREARE REGOLE ED EFFETTI

Quando sono state create le regole e gli effetti che trovi in BLANK, è stato anche sviluppato un semplice sistema che ti può aiutare ad avere nuove idee quando ne hai bisogno.

### PER FARE UNA CARTA REGOLA

Se [condizione] Allora [bersagli + effetto]

### E L'EFFETTO DI UNA CARTA GIOCO

Quando questa carta viene giocata, allora [bersaglio + effetto]

Nota: Abbiamo reso le cose semplici per farti iniziare, ma parte del divertimento di BLANK è renderlo tuo! Se ne hai creata una anche tu, condividila con noi attraverso qualsiasi social media utilizzando #blankrules.

La seguente tabella fornisce alcune possibili combinazioni da utilizzare.

CONDIZIONE <i>(solo per Carte Regola)</i>	BERSAGLIO	EFFETTI
Una carta viene giocata	Il PROSSIMO giocatore	Pesca una carta
Una carta viene pescata	il giocatore PRECEDENTE	Prendi carte/a da Giocatori/e
Una carta viene scartata	TUTTI i giocatori	Scarta carte
Un evento fuori dal gioco	Le carte in gioco	Cambia altre carte
Un'azione di gioco di un giocatore	Il mazzo di pesca	Di qualcosa
Un periodo di tempo	La pila degli scarti	Fai qualcosa



La **CONDIZIONE** è un evento che attiva la regola. Può riguardare un colore o un numero giocato, un evento che si verifica nella partita oppure un'azione di un giocatore. Qualsiasi cosa che immagini possa accadere durante una partita, può essere la condizione per una regola.

Il **BERSAGLIO** è il giocatore o la cosa che viene colpito dalla carta. È il prossimo giocatore? Forse sono tutti i giocatori? Possono essere le carte stesse, quelle in mano ai giocatori o quelle nella pila degli scarti. Anche le regole possono essere un bersaglio quando si tratta di BLANK.

L'**EFFETTO** è ciò che accade al bersaglio e può riguardare qualsiasi cosa: pescare carte, svolgere azioni stravaganti o rispondere ad una domanda. Pensa ad effetti con i quali i giocatori possano divertirsi.

Questo è il **TUO** gioco e la **TUA** esperienza. La tua copia di BLANK può trasformarsi in qualcosa che gli autori non hanno mai immaginato. Questo significa che non tutte le possibili situazioni possono essere state coperte da queste regole. Se sorgono dei dubbi, è bene che i giocatori ne discutano e concordino la migliore soluzione insieme.

Qui ci sono alcuni esempi:



- HENRI KERMARREC -



BLANK è il gioco di carte interattivo, veloce e divertente che potrete personalizzare ad ogni partita! Quando giochi, puoi creare nuove regole ed effetti per le carte, rendendo la tua copia di BLANK totalmente unica.

## SCOPO DEL GIOCO

Sbarazzati per primo di tutte le carte della tua mano. Fai attenzione alle Carte Regola o potresti subire una Penalità. Tieni gli occhi aperti, le Carte Gioco potrebbero far cambiare il corso della partita. Il giocatore vincente, oltre a godere della vittoria, potrà anche creare una nuova Carta Regola o personalizzare una Carta Gioco. Vincere significa poter lasciare il segno, cambiando il gioco per sempre!

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di giocare, dividi le Carte Gioco e le Carte Regola in due mazzi separati. Rimuovi tutte le Carte Regola bianche e mettile da parte.

- Mescola le Carte Regola e girane 3, posizionandole in modo che tutti i giocatori possano vederle. Leggi le 3 carte ad alta voce mentre le peschi. Assicurandoti che ogni giocatore capisca in che modo le carte influenzeranno il gioco.
- Posiziona le restanti Carte Regola a faccia in giù per formare il mazzo delle Carte Regola.
- Mescola le 72 Carte Gioco (anche quelle senza scritte) e distribuiscine, senza mostrarle, 7 ad ogni giocatore. Posiziona il mazzo delle carte rimanenti a faccia in giù per formare il Mazzo di pesca.
- Gira la prima carta del mazzo e posizionala a faccia in su di fianco ad esso. Questa sarà la prima carta della pila degli scarti.

Ora siete pronti per giocare. Inizia il giocatore più giovane.