

BONELLI KIDS

- IL GIOCO DI CARTE -

ZAGOR VS

I GRANDI ENIGMI DI
MARTIN MYSTÈRE
DETECTIVE DELL'IMPOSSIBILE



PENDRAGON

 **SERGIO
BONELLI
EDITORE**

©SBE

REGOLAMENTO

©SBE

BONELLI KIDS

ZAGOR & MARTIN

Un gioco di
Luca Bellini e Luca Borsa
2 giocatori - 8+

MATERIALI

- 40 carte Zagor suddivise fra Personaggi (*Zagor e Cico*), Armi, Oggetti e Trappole;
- 40 carte Martin suddivise fra Personaggi (*Martin e Java*), Armi, Oggetti e Trappole;
- 22 carte Albo, suddivise fra 4 colori (*Arancioni, Viola, Verdi e Blu*);
- 2 carte **The End**;
- 6 gettoni **WOW!**;
- 17 gettoni balloon;
- 1 carta **Protagonista**.





PREPARAZIONE

Mischiate il mazzo delle **carte Albo** e scartatene 6 senza guardarle (*questi Albi non verranno utilizzati in questa partita*).

Prendete 5 **carte Albo** fra quelle rimanenti, inserite fra queste le **2 carte The End**, mischiatele e appoggiatele a terra coperte; completate il mazzo mischiando e appoggiando sopra di esse le rimanenti **carte Albo** (*escluse le 6 scartate all'inizio della preparazione*).

Avrete così ottenuto un mazzo di 18 carte in cui fra le ultime 7 saranno presenti le **2 carte The End**. Girate le prime 3 carte del mazzo delle **carte Albo** posizionandole vicino ad esso, una accanto all'altra.



Vicino al mazzo delle **carte Albo** posizionate anche i **gettoni WOW!** e i **gettoni balloon**.

Ogni giocatore prende 2 **gettoni balloon**.



Un giocatore prende il mazzo delle carte **Zagor** e l'altro il mazzo delle carte **Martin**.

Ogni giocatore mischia il proprio mazzo, lo pone sul tavolo e pesca le prime 5 carte.

Il giocatore più giovane decide se prendere la carta **Protagonista** e cominciare per primo o se lasciarla all'avversario per fare cominciare lui.

REGOLAMENTO

Il giocatore con la carta **Protagonista** dichiara quale **carta Albo** fra quelle scoperte sarà l'obiettivo di questo turno e vi posiziona accanto la carta **Protagonista**: prende quindi dalla riserva comune un **gettone balloon** e lo piazza su una





delle altre due **carte Albo** scoperte che non sono state scelte. Ora ogni giocatore può decidere segretamente di giocare dalla propria mano da 1 a 3 carte (*a meno che la carta Albo in palio non dia indicazioni differenti o imponga limiti in merito*).

Le carte vengono quindi svelate.

Attenzione: su un Albo può essere giocata una qualsiasi combinazione di carte con l'unico vincolo che **non è mai possibile** che siano presenti contemporaneamente **più carte Personaggio con lo stesso nome** (per cui al massimo possono essere giocate 1 Zagor e 1 Cico per un giocatore e 1 Martin e 1 Java per l'altro).

Innanzitutto vengono risolte eventuali carte che abbiano effetti immediati, a partire da quelle del giocatore Protagonista.

Si contano quindi i punteggi di entrambi i giocatori in base al valore delle carte giocate, eventualmente modificati da possibili effetti.

Il giocatore con il punteggio più basso può decidere di scartare 1 proprio **gettone balloon** e giocare dalla propria mano una nuova carta che abbia l'icona **rinforzo** e che cambi il valore totale delle carte presenti sull'Albo in modo da portarlo in vantaggio: altrettanto potrà fare in risposta il suo avversario, ovviamente sempre scartando uno dei propri **gettoni balloon**, e così via sino a che entrambi i giocatori non vorranno o non potranno più giocare carte **rinforzo**.



FASE DI ASSEGNAZIONE DELL'ALBO

Il giocatore con il punteggio più alto conquista la **carta Albo** messa in palio in questo turno e scarta tutte le carte giocate: qualora sulla **carta Albo** conquistata

fossero posizionati dei **gettoni balloon**, anche questi diventeranno di sua proprietà.

Il giocatore con il punteggio più basso riprende in mano tutte le carte giocate e guadagna la carta **Protagonista** (se fosse già in suo possesso, la conserva).

Attenzione: alcune carte potrebbero avere effetti in questa fase che devono essere risolti prima che la fase sia terminata.



In caso di pareggio, l'Albo in palio verrà eliminato (compresi gli eventuali **gettoni balloon** piazzati su di esso) ed entrambi i giocatori riprenderanno in mano le carte che vi avevano giocato.

Nel caso in cui un giocatore dovesse in questo modo superare il numero massimo di carte in mano a lui consentito, dovrà scegliere quali carte recuperare tra quelle giocate, fino ad averne in mano il numero massimo, quindi dovrà scartare quelle in eccesso.

NUOVO TURNO

Entrambi i giocatori pescano una carta dal loro mazzo (sempre che non abbiano già in mano il numero massimo di carte che gli è consentito dal loro personaggio).

Il giocatore che possiede la carta **Protagonista** gira la prima carta del mazzo Albo e la posiziona a sostituire quella assegnata nel turno precedente.



Dichiara una **carta Albo** fra quelle scoperte che sarà in palio in questo turno e vi posiziona accanto la carta **Protagonista**: prende quindi dalla riserva comune un **gettone balloon** e lo piazza su una delle **carte Albo** scoperte non scelte. Quindi si procederà di nuovo come spiegato precedentemente.

FINE DELLA PARTITA

Quando viene girata la prima carta **The End** la si posiziona al posto dell'ultima **carta Albo** assegnata: da questo momento in poi la partita proseguirà con solo 2 **carte Albo** fra cui poter scegliere in ogni turno. La partita si conclude immediatamente nel momento in cui viene girata la seconda carta **The End**.

Ogni giocatore calcola il punteggio ottenuto con le proprie **carte Albo** ed aggiunge 1 punto ogni 2 **gettoni balloon** che possiede a fine partita: vince chi ha ottenuto il punteggio maggiore.

In caso di parità vince chi ha il maggior numero di **gettoni balloon**.



Carte che consentono di pescare.

Alcune carte consentono a chi le ha giocate di pescare una o più carte: questa azione deve essere eseguita immediatamente nel momento in cui vengono messe in gioco, sempre nel rispetto dei limiti del numero massimo di carte consentito ad ogni giocatore.



Numero massimo di carte.

ZAGOR può avere in mano un massimo di 6 carte mentre **MARTIN** ne può avere fino ad 8.

Se per effetto dell'inizio di un nuovo turno o per l'effetto di alcune carte un giocatore si trovasse nella condizione di pescare avendo già in mano il numero massimo di carte consentito, **NON** potrà farlo.

Cosa succede alle carte che vengono spostate da un Albo ad un altro.

Se delle carte vengono spostate dall'Albo che si sta giocando ad un altro Albo, queste resteranno lì temporaneamente inattive in attesa che venga selezionato l'Albo su cui sono state spostate: sino a quel momento sono sostanzialmente fuori dal gioco.

Esaurimento del proprio mazzo.

Nel caso in cui un giocatore esaurisca il proprio mazzo di carte prima della fine della partita, dovrà semplicemente rimescolare tutte le carte scartate e potrà proseguire a giocare.



Personaggio



Oggetto



Arma



rinforzo



Trappola

Un gioco di
Luca Bellini e Luca Borsa

Illustrazioni
Luca Bertelè

Colorazione
Manuela Nerolini

Grafica e impaginazione
Davide Corsi

Hanno collaborato
**Alfredo Castelli, Tino Adamo, Sergio Masperi,
Luca Bertelè e Davide Pettani**

Produzione
Silvio Negri-Clementi

Pubblicato da
Pendragon Game Studio srl

Via Curtatone, 6 – Milano
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

©2019 Pendragon Game Studio srl - Tutti i diritti sono riservati.

Bonelli Kids è un © di Sergio Bonelli Editore
www.sergiobonellieditore.it.

Direzione generale: Davide Bonelli, Simone Airoidi

Direttore editoriale: Michele Masiero

Redattore capo centrale: Luca Del Savio

Responsabile ufficio sviluppo: Vincenzo Sarno

Coordinamento redazionale: Stefania Bajocchi

Ideazione della serie "Bonelli Kids":

Alfredo Castelli, Tino Adamo,
Sergio Masperi e Luca Bertelè

Zagor: creato da Guido Nolitta
e realizzato graficamente da Gallieno Ferri

Martin Mystère: creato da Alfredo Castelli

I marchi Bonelli Kids, Martin Mystère, Zagor e Sergio Bonelli Editore sono di proprietà di Sergio Bonelli Editore e utilizzati da Pendragon Game Studio dietro autorizzazione.

Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri.

Fabbricato in Cina.