



RICK AND MORTY

100 GIORNI
le avventure di Rick e Morty!

Regolamento



OBIETTIVO DEL GIOCO

Eccoti qua, Morty. Ascoltami bene, devo andare subito in un'altra dimensione, e mi serve un paio di mani in più. Ascolta, mi serve il tuo aiuto, Morty! Insomma, dobbiamo andarcene da qui, e metterci al lavoro! [rutto] È importante!

Fai vivere ai tuoi Rick e Morty le avventure più strabilianti! Viaggia attraverso le dimensioni per raccogliere le risorse che ti servono! Gioca bene le tue carte, sii il cetriolo nelle chiappe dei tuoi nemici e vinci!

E ricorda, come direbbe Rick:

*Rutto, Rutto.
Andiamo, dannazione!*

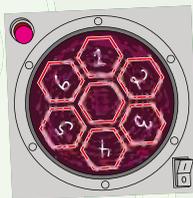
MATERIALI



1 plancia di gioco



20 tessere dimensione



4 plance giocatore



4 schermi giocatore



4 pedine Rick



4 segnalini Rick



4 pedine Morty



4 segnalini Morty



81 carte



60 segnalini risorse



20 segnalini garage



1 dado a sei facce

PREPARAZIONE DEL GIOCO

La preparazione è semplicissima. Seguite questi passi:

- Mettete la plancia di gioco sul tavolo in maniera che sia accessibile a tutti.
- Mescolate le tessere dimensione. Impilatele vicino alla plancia, casualmente e a faccia in giù. Per le vostre prime partite, o quando giocate in due giocatori, è meglio giocare con meno tessere dimensione: sceglietene 12 a caso e rimettete le altre nella scatola.
- Pescate 6 tessere dimensione. Mettetele a faccia in su sulle caselle col bordo verde.
- Dividete le risorse per tipo:



Mega Semi



Schmerkel



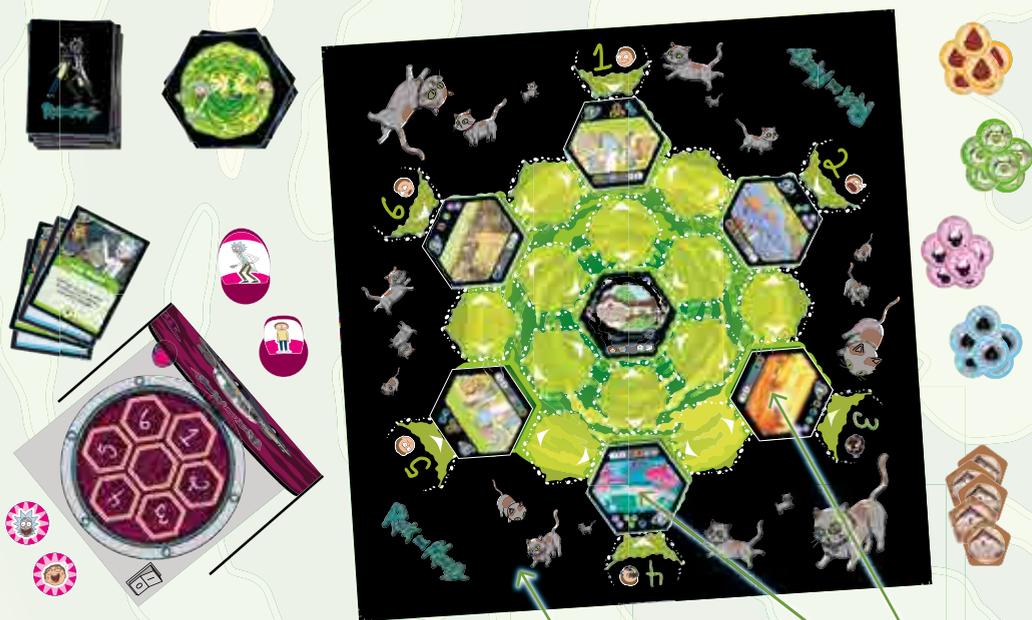
Cristalli Temporal



Materia Oscura

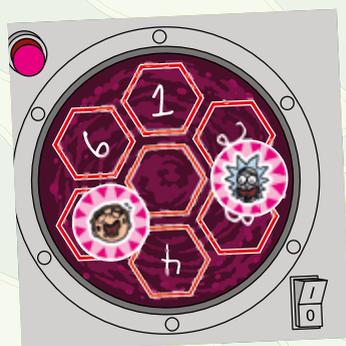
- Ciascun giocatore prende i materiali del proprio colore: una plancia giocatore, uno schermo giocatore, una pedina Rick, un segnalino Rick, una pedina Morty e un segnalino Morty.
- Mescolate le carte e mettetele coperte vicino alla plancia di gioco. Questo sarà il mazzo di pesca.
- Ciascun giocatore riceve 4 carte nella propria mano. Tenetele segrete.
- Mettete i segnalini garage vicino alla plancia di gioco.

Ok, cerchiamo di essere chiari:



Questa è la plancia di gioco, e qui è dove vanno le tessere dimensione. Sulle tessere ci sono diverse informazioni che hanno a che fare con le vostre avventure:

- Costo chiusura
- Punti avventura
- Risorse (per la Fase Raccolta)
- Valore carta (per la Fase Raccolta)



Le plance giocatore sono una rappresentazione in piccolo della plancia di gioco. All'inizio di ogni turno, decidete in segreto su quale dimensione o dimensioni andrete a rischiare l'osso del collo. Morty può visitare solo una dimensione per volta, mentre Rick può anche stare tra due dimensioni adiacenti.

Guardate l'illustrazione per capire meglio.

I segnalini Rick e Morty vengono piazzati sulle plance giocatore, le loro pedine verranno piazzate sulla plancia di gioco. Su questo poi ci torniamo in maniera più approfondita.

– Le carte – personaggi, oggetti, luoghi, azioni e reazioni – vi serviranno principalmente per infastidire i vostri avversari.

Sulle carte ci sono tre diversi tipi di abilità – ecco perchè sono di tre diversi colori.

Carte blu: non hanno requisiti particolari per poter essere giocate, ma si possono giocare solo durante il vostro turno. Le carte blu sono **carte azione** o **luogo**. Una volta giocate, vengono **distrutte** e vanno nella **pila scarti generale**. Alcune hanno delle abilità che durano per tutto il turno. Dopodiché, anche loro vanno nella **pila scarti generale**.

Carte arancio: neanche per queste ci sono requisiti particolari. Però si possono giocare in qualunque momento per reagire ai vostri avversari. Protegetevi, idioti! Queste sono **carte reazione**, e anche loro vengono distrutte automaticamente: mettetele nella **pila scarti generale**.

Carte verdi: per poter essere giocate le vostre pedine dovranno trovarsi su una o due tessere dimensione specifiche. Vale a dire: se volete giocare una carta con il simbolo [5][6], le vostre pedine devono essere su quelle due dimensioni. Le carte verdi sono **carte oggetto** o **personaggio**, e tra l'altro vi fanno guadagnare punti avventura alla fine della partita. Possono avere benefici immediati, limitati o perpetui. Leggetele per vedere di che si tratta.

Potete attivare le abilità delle **carte oggetto** quando vi pare, purché sia durante il vostro turno: subito dopo averle giocate, più avanti nella partita, oppure mai. Una volta usate, vanno scartate nella vostra **pila scarti personale**.

Spieghiamo un po' di icone:



Icone come questa indicano le dimensioni. Se possedete una carta con una di queste icone e giocate una carta verde che richiede la dimensione indicata, potete giocarla anche se le vostre pedine non sono su quella dimensione.



Quando chiudete una dimensione, questo simbolo vale come una delle risorse necessarie per chiuderla, quindi potete chiudere la dimensione senza pagare quella risorsa.



La parola "personaggi", sulle carte o in queste regole, si riferisce sempre al tipo di carta, non alle pedine Rick e Morty.

Le carte possono essere **distrutte** o **scartate**.

Quando una carta viene **distrutta**, va nella **pila scarti generale**, a fianco del mazzo di pesca. Quando il mazzo di pesca è esaurito, mescolate le carte della pila scarti generale e usatele come nuovo mazzo di pesca.

Quando una carta viene **scartata**, va nella **pila scarti personale**. Alla fine della partita, le carte nella vostra pila scarti personale vi fanno guadagnare punti avventura. Nella pila scarti personale ci vanno solo le carte verdi.

La gente usa i segnalini risorsa per comprarsi le cose, ma sono solo versioni diverse di potere d'acquisto! Soldi sporchi! Ma qui le chiamiamo risorse. Servono principalmente per chiudere le dimensioni, ma potete usarle anche per altra roba, tipo spostare Rick in un'altra dimensione. Durante una certa fase di gioco, potete pagare due risorse dello stesso tipo per spostare Rick in un'altra dimensione. Inoltre, per poter usare certe carte servono risorse.

I mucchietti di risorse a fianco della plancia di gioco sono una metafora della dannata Federazione. Uno dei peggiori problemi delle società consumiste è che le loro risorse sono limitate. E anche qui sono limitate [rutto]. E come al solito, è sempre il popolo oppresso che ci va di mezzo. Se in qualunque momento la Federazione esaurisce un tipo di risorsa, tutti i giocatori dovranno restituire metà delle loro risorse di quel tipo, arrotondate per eccesso. Bello schifo!

I segnalini garage rappresentano il senso artificiale di sicurezza dato dal tenere persone e cose nelle nostre case. Ed è solo per questo motivo che i segnalini garage proteggono i nostri personaggi e i nostri oggetti dagli stronzi che vogliono rovinarci la vita. Ottenete segnalini garage quando una delle vostre **pedine** visita la casa degli Smith nella tessera al centro della plancia di gioco. Quando giocate una carta verde, potete proteggerla mettendoci sopra uno dei vostri segnalini garage. Da quel momento in poi, se una carta di un avversario ha come effetto la distruzione della carta protetta, la carta finisce invece nella **vostra pila scarti personale**, e il segnalino garage viene scartato.

Una volta che un segnalino garage viene messo su una carta, ci rimane finché la carta non viene distrutta o scartata.



OK, FANTASTICO, MA COME SI GIOCA?

Una partita è composta di diversi round che finiscono appena un giocatore chiude una dimensione che conduce a un cataclisma universale causato da una carenza di tessere [rutto]. Ognuno gioca un ultimo, normalissimo turno, tranne per i piccoli scompensi causati dal buco nero. Dopodiché, lo scemo che ha fatto più punti avventura governerà l'universo e ne diventerà il campione.

Ciascun round è composto dalle **FASI** seguenti:

FASE DETERMINAZIONE

Tirate il dado per vedere in che dimensione inizia l'avventura. Il dado viene messo sulla tessera indicata dal risultato del dado.

FASE MISSIONE

Ciascun giocatore piazza in segreto i suoi segnalini Rick e Morty sulla propria plancia giocatore. Ecco a cosa servono gli schermi! Tutti i giocatori piazzano contemporaneamente. Giocatori diversi possono trovarsi sulla stessa dimensione. Non è obbligatorio mettere Rick e Morty sulla dimensione che ha il dado sopra, ma se lo fate potete guadagnare l'iniziativa.

Dopo che tutti hanno piazzato i loro segnalini, gli schermi vengono tolti, e tutti piazzano le proprie pedine Rick e Morty sulle corrispondenti caselle della plancia di gioco.

Morty può essere piazzato solo sulla casa degli Smith o sulle tessere periferiche. Ci abbiamo anche messo la sua dannata faccia su quelle caselle, così capite quali sono!

Rick è un esperto viaggiatore interdimensionale, quindi può essere piazzato su una casella qualunque. Una casella con due frecce indica che Rick è in entrambe le dimensioni allo stesso tempo.

Se volete che la vostra pedina Rick sia in due dimensioni allo stesso tempo, dovete piazzare il vostro segnalino Rick tra due caselle dimensione sulla vostra plancia personale.

FASE INIZIATIVA

In questa fase si decide chi è il primo giocatore del round.

Verificate chi ha più pedine sulla dimensione col dado.

- Se su quella dimensione c'è solo una pedina, il giocatore che la controlla diventa il primo giocatore. Gli altri giocatori giocheranno a turno in senso orario, indipendentemente da dove sono le loro pedine.
- Se su quella dimensione c'è più di una pedina, bisogna verificare chi ha più presenza. Il giocatore con più presenza diventa il primo giocatore. In caso di pareggio, i giocatori in parità tirano un dado. Il risultato più alto vince. I giocatori continuano a tirare finché un giocatore tira più alto degli altri.

I valori presenza sono, dal migliore al peggiore:

1. Rick su una dimensione + Morty
2. Rick su una dimensione
3. Rick su due dimensioni
4. Morty

Da adesso in poi, tutte le fasi di questo round vengono giocate con questo ordine di iniziativa.

Se nessuno ha messo la propria pedina sulla dimensione col dado... fate schifo! [rutto] Partendo dalla tessera col dado, verificate se ci sono pedine sulle tessere successive, in ordine numerico crescente.

La prima tessera con sopra delle pedine viene considerata come fosse quella col dado (ma senza muovere il dado). Se il dado si trova sulla dimensione 6, iniziate con la dimensione 1. Se tutte le pedine sono sulla casella al centro, tirate un dado per determinare il primo giocatore.



In questo esempio, il giocatore rosa è il primo giocatore (cioè, vince l'iniziativa) perché il suo Rick è la sola pedina sulla dimensione col dado (dimensione 1).

Lo stesso giocatore ha piazzato il suo Morty sulla dimensione 5. Il giocatore blu ha piazzato il suo Rick sulla casella interdimensionale che connette la dimensione 2 e la casa degli Smith. Il Morty blu è sulla dimensione della casa degli Smith.

FASE GARAGE

Ogni giocatore conta le sue pedine che si trovano sulla tessera centrale (casa degli Smith). Per ogni sua pedina sulla casa degli Smith, ogni giocatore a turno prende un segnalino garage e un segnalino risorsa a scelta dalla Federazione.

Continuando l'esempio precedente, il giocatore blu prende due segnalini garage: uno per Morty e uno per Rick, che è sia sulla tessera centrale che sulla dimensione 2. Il giocatore blu inoltre prende 2 risorse.

FASE AVVENTURA

In questa fase si gioca a turno. Ad ogni turno, potete fare una delle azioni seguenti:

- giocare una carta.
- chiudere una dimensione.
- spostare Rick in un'altra dimensione.
- passare.

I giocatori scelgono una di queste quattro azioni e la eseguono, a partire dal primo giocatore e continuando in senso orario. I turni continuano finché tutti hanno passato. Dopo che tutti i giocatori hanno passato, iniziate un nuovo round (con la Fase Determinazione). Potete ripetere le stesse azioni in turni diversi, purché siano rispettati i requisiti necessari.

GIOCARE UNA CARTA

Giocate una carta dalla vostra mano e piazzatela nella vostra area giocatore. Questa carta può essere una carta azione o luogo (blu) o una carta oggetto o personaggio (verde). I requisiti della carta devono essere soddisfatti. In caso contrario, non potete giocare quella carta.

Le carte blu vengono sempre distrutte dopo che la loro azione è stata completata.

Ricordate: quando le carte verdi vengono scartate, mettetele nella pila **scarti personale**. Quando vengono distrutte, mettetele nella pila **scarti generale**.

CHIUDERE UNA DIMENSIONE

Chiudete una dimensione su cui c'è una delle vostre pedine. Per chiuderla, dovete:

- annunciare quale dimensione intendete chiudere.
- mostrare le risorse richieste.
- restituire le risorse alla Federazione.
- rimuovere la tessera dimensione chiusa e metterla nella vostra area giocatore.
- prendere una nuova tessera dimensione dalla pila delle dimensioni e metterla sulla plancia al posto di quella appena chiusa.

SPOSTARE RICK IN UN'ALTRA DIMENSIONE

Pagate alla Federazione due segnalini risorsa dello stesso tipo e spostate Rick in un'altra dimensione. Potete spostare Rick su una tessera dimensione o su una casella interdimensionale.

PASSARE

Passate il turno senza fare alcuna azione. Nei turni successivi potrete comunque eseguire normalmente qualunque azione.

OLTRE ALL'AZIONE SCELTA, NEL PROPRIO TURNO I GIOCATORI POSSONO ANCHE:

- attivare l'abilità di un oggetto. Dopo averla attivata, scartate la carta nella vostra pila scarti personale.
- piazzare segnalini garage sulle vostre carte oggetto e/o personaggio per proteggerle. Su ciascuna carta può esserci solo 1 segnalino garage.
- potete giocare carte reazione in qualunque momento, anche se non è il vostro turno.

FASE RACCOLTA

In questa fase, i giocatori effettuano le loro raccolte partendo dalla tessera col dado, e proseguono con le tessere successive in ordine numerico crescente, fino a completamento del giro.

RISORSE:

- Se su una tessera ci sono pedine di un solo giocatore, quel giocatore prende tutte le risorse indicate sulla tessera.
- Se sulla stessa tessera ci sono entrambe le pedine di un giocatore, quel giocatore raccoglie due volte.
- Se Rick è su due dimensioni, raccoglie da entrambe le dimensioni.
- Se sulla stessa dimensione ci sono pedine di più di un giocatore (cioè ci sono pedine di più colori), raccogliete tutte le risorse indicate, meno 1 per ogni colore diverso dal vostro. Il numero di pedine non conta. Scegliete quali segnalini risorsa volete prendere.



Durante una partita a tre giocatori, ROSA ha piazzato Rick sulle dimensioni 5 e 6 e Morty sulla dimensione 4. VERDE ha piazzato Rick sulla dimensione centrale e sulla dimensione 6 e Morty sulla dimensione 6. BLU ha piazzato Rick sulla dimensione 1 e Morty sulla dimensione centrale.

Poiché il dado è sulla dimensione 4, la raccolta inizia da lì. C'è solo il Morty di ROSA, quindi ROSA prende tutto: 1 Mega Seme, 1 Materia Oscura e 1 Cristallo Temporale.

La prossima è la dimensione 5. C'è solo il Rick di ROSA, quindi ROSA prende 1 Schmerkel e 2 Cristalli Temporali.

Continuiamo con la dimensione 6. Ci sono i Rick di ROSA e VERDE, e anche il Morty di VERDE. ROSA è il primo giocatore, quindi ROSA inizia la raccolta. Poiché è presente un colore diverso dal suo (VERDE), ROSA dovrà scegliere 2 delle 3 risorse. Non ha importanza che ci siano due pedine di VERDE. ROSA sceglie 1 Schmerkel e 1 Cristallo Temporale. VERDE raccoglie con Morty, e anche lui deve scegliere 2 delle 3 risorse, visto che è presente un altro colore (ROSA). VERDE sceglie 1 Schmerkel e 1 Cristallo Temporale. Dopodiché, il Rick di VERDE raccoglie 2 Cristalli Temporali.

Proseguendo con le raccolte, sulla dimensione 1 c'è solo il Rick di BLU. BLU prende 1 Mega Seme e 2 Materie Oscure.



TOTALI RACCOLTA:

VERDE:



ROSA:



BLU:



CARTE:

Ciascun Rick pesca tante carte quante sono indicate sulla tessera dimensione, indipendentemente dalla quantità di pedine avversarie. Se si trova su una sola dimensione, raccoglie tante carte quante sono indicate dal simbolo ①. Se è tra due dimensioni, raccoglie tante carte quante sono indicate da entrambi i simboli ①② delle dimensioni adiacenti.

Morty pesca sempre una sola carta, indipendentemente dalla dimensione in cui si trova.

Continuando con l'esempio precedente, ROSA pesca 0 carte per Rick (una dimensione gli fa pescare 1 carta e l'altra gliene fa scartare 1) e 1 per Morty, quindi 1 carta in tutto. VERDE pesca 1 carta per Rick (la dimensione centrale gliene fa pescare 2, la dimensione 6 gliene fa scartare 1) e 1 carta per Morty, quindi 2 in tutto. BLU pesca 4 carte per Rick (dimensione 1) e 1 carta per Morty, quindi BLU pesca 5 carte!



FASE SCARTI

In questa fase, tutti i giocatori con più di 7 carte in mano devono distruggere carte a loro scelta in maniera da rimanere con un massimo di 7 carte.

È FINITA, MORTY

Verrà il momento un cui, dopo che un giocatore avrà chiuso una dimensione, non potrà rimpiazzarla perché la pila dimensioni sarà vuota. Il round continua come al solito, ma dopo che tutti i giocatori avranno passato, la partita finisce e dovete stabilire il punteggio finale!

Innanzitutto, i giocatori distruggono le carte che hanno in mano mettendole nella pila scarti generale. Dopodiché, contate i punti avventura per:

- Le tessere dimensione nella vostra area giocatore.
- Le carte personaggio e oggetto nella vostra pila scarti personale.
- Le carte nella vostra area giocatore.
- Guadagnate un punto avventura extra per ciascun segnalino garage sulle vostre carte.
- Le risorse e i segnalini garage non utilizzati non fanno guadagnare punti.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore!

Ricordate: per le vostre prime partite o per una partita a due giocatori, o per una partita più breve, è meglio usare meno tessere dimensione: sceglietene 12 a caso e rimettete le altre nella scatola!

Ok, bello, tutto a posto! Nessun rancore, ok?

*Be', certo, uno di voi ha vinto, e allora?
[rutto] Quello che è importante qui è che ci siamo divertiti, giusto?*

Wubba lubba dub dub!



GLI AVENTURIERI

Designer: Óscar Arévalo
Editore: Servando Carballar
Regolamento: Raquel Puerto

Graphic Design: WAH! Studio
Traduzione Inglese: Jens de Fries
Traduzione Italiana: Paolo Robino

Revisione: Silvio Negri-Clementi e Roberto Vicario
Impaginazione: Zhuang Huachong

Hanno collaborato: Marika Beretta, Alessandra Negri-Clementi, Giovanni Negri-Clementi, Kelly Stocco e Andrea Vigiak.

Riconoscimenti: Vorrei ringraziare tutti quelli che sono stati d'aiuto nello sviluppo e nel playtest di questo gioco: Servando Carballar, Marta Cervera, Raquel Puerto, Victor Regueiro, Alejandro Muñoz, Rafael López e tutte le altre persone coraggiose che ci hanno donato il loro tempo e il loro parere in vari eventi.

Distribuito in Italia da Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - 20122 Milano - www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com - Tutti i diritti riservati.

Qualsiasi riproduzione, anche parziale se non autorizzata è severamente vietata. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri. Attenzione: Non adatto ai bambini di età inferiore di 36 mesi. Contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Made in China.

[adult swim]



© Crazy Pawn Games SL 2017
c/ Severo Ochoa 13, Bloque D Nave 5
28521 Rivas Vaciamadrid





Rick and Morty

