

FLUXX®

IL GIOCO CHE CAMBIA LE REGOLE!

GIOCATORI: DA 2 A 6

ETA': DA 8 ANNI IN SU

DURATA: DA 5 A 30 MINUTI

CONTENUTO - QUESTO REGOLAMENTO E LE SEGUENTI CARTE:



REGOLE BASE x1
(+1 AGGIUNTIVA)



REGOLA x24



SCOPO x29



GIOIA x19



DOLORE x4



AZIONE x22

PANORAMICA

Fluxx ha regole molto semplici ed il modo migliore di imparare è buttarsi direttamente nel gioco! Ovviamente sarebbe meglio se almeno un elemento del gruppo conoscesse già il funzionamento di Fluxx, in modo da guidare gli altri giocatori.

Se questa è la prima volta per tutti, qualcuno dovrebbe leggere queste regole, almeno una volta.

Ad ogni modo non preoccuparti: una volta capite le semplici regole di base tutti impareranno molto rapidamente!

PREPARAZIONE

Metti la carta Regole Base (retro bianco) al centro del tavolo. Mescola il mazzo (retro blu) e dai 3 carte ad ogni giocatore. Metti il resto del mazzo vicino alle Regole Base: questo è il mazzo da cui tutti pescherete in seguito. A fianco del mazzo tenete un po' di spazio per impilare gli scarti.

All'inizio del gioco non ci sarà nessuno Scopo, né altre Regole attive.



Chiunque "chiama" può iniziare la partita. Il miglior modo di "chiamare" è pescare una carta dal mazzo. Quindi, se vuoi essere tu ad iniziare... dovrai essere rapido!

SVOLGIMENTO

Ogni giocatore svolge il proprio turno, poi il gioco continua in senso orario, pescando e giocando il numero indicato di carte, finché qualcuno raggiunge lo Scopo corrente vincendo così la partita.

NEL TUO TURNO:

1. Pesca il numero di carte richiesto al momento
2. Gioia il numero di carte richiesto al momento
3. Scarta fino ad avere il corretto numero di Carte in Mano (se esiste)
4. Soddisfa il corrente Limite di Gioie (se esiste)

Altre azioni, permesse dalle carte Regola, Gioia, ecc. possono essere eseguite in un qualsiasi punto di questa sequenza.

Puoi giocare una qualsiasi carta dalla tua mano. Se non sei sicuro di come funziona, leggi ad alta voce il testo completo mentre la giochi.

TIPI DI CARTE



REGOLE BASE

Questo è il punto di partenza, le fondamenta sulle quali costruire il resto del gioco.

Queste regole iniziali saranno sostituite dalle altre Regole durante la partita, ma questa carta dovrà rimanere sul tavolo per tutto il tempo. Le Regole Base sono: Pesca 1 carta (per turno) e Gioia 1 carta (per turno), senza altre restrizioni come Limite di Gioie o Carte in Mano.

REGOLA AGGIUNTIVA

Questo tipo di carta (retro bianco) cambia il gioco come una normale Regola, però va giocata all'inizio della partita e rimane in gioco finché qualcuno vince. Viene aggiunta alle Regole Base solo se tutti i giocatori sono d'accordo.



REGOLA

Per giocare una carta Regola mettila scoperta vicino alle Regole Base. Se contraddice una Regola già in gioco, scarta quella vecchia. La Regola ha effetto immediato, quindi tutti i giocatori devono seguire subito la nuova Regola. Questo fa in modo che il giocatore di turno debba subito pescare o giocare altre carte e può far sì che anche gli altri giocatori debbano subito scartare immediatamente alcune carte.

Esempio: dopo aver pescato 1 carta, giochi la Regola "Pesca 4". Questa regola dice che devi pescare 4 carte ogni turno e, dato che ne hai già pescata una, devi immediatamente pescarne altre 3. Il prossimo giocatore pesca 4 carte. Egli gioca la Regola "Pesca 2", cambiando nuovamente la regola in gioco, ma in questo caso non pesca nulla, visto che aveva già pescato (almeno) 2 carte. Dato che "Pesca 2" contraddice "Pesca 4", quest'ultima viene scartata.



SCOPO

Per giocare una carta Scopo mettila scoperta al centro del tavolo e scarta il precedente Scopo (se c'era). Il gioco inizia senza Scopo, quindi nessuno può vincere finché non ne viene giocato uno. Lo Scopo in gioco vale per tutti e non appena qualcuno ne soddisfa le condizioni vince la partita (anche se è il turno di qualcun altro)!



GIOIE

Per giocare una carta Gioia mettila di fronte a te, scoperta. La maggior parte degli Scopi richiede di avere una particolare coppia di Gioie, quindi giocare una Gioia è sempre una buona cosa.



DOLORI

Diversamente dalle Gioie, oggetti utili perché ti aiutano a vincere, i Dolori sono carte indesiderate che spesso (ma non sempre) ti impediranno di vincere. I Dolori vanno giocati sul tavolo, di fronte a te, nella stessa zona delle Gioie.

Le Gioie possono rimanere nella tua mano finché non decidi di giocarle, i Dolori invece *devono essere giocati immediatamente*. Non appena peschi un Dolore devi metterlo scoperto di fronte a te e pescare un'altra carta. Questo NON viene considerato un "Gioca". Potresti trovarti a pescare diversi Dolori prima di pescare il numero di carte indicato dalla Regola attuale, questo vale anche durante le carte pescate a causa di una Azione.

Esempio: se giochi l'Azione chiamata "Pesca 3 e Gioca 2" inizi pescando 3 carte. Se qualcuna di queste carte è un Dolore, devi metterla davanti a te e pescare immediatamente fino ad avere 3 carte che non siano Dolori, quindi puoi scegliere le 2 da giocare.



AZIONI

Ogni carta Azione si usa una sola volta: fai tutto quel che vi è scritto sopra e quindi scartala. Le Azioni possono talvolta creare confusione ed altre volte non avere nessun effetto. Fai attenzione, dato che alcune carte Azione permettono di giocare altre carte: tutto ciò che accade per effetto di una Azione è considerato come un solo "Gioca".

Esempio: se giochi l'Azione chiamata "Pesca 2 e Usale", pescherai immediatamente 2 carte e le giocherai entrambe. Se una di queste carte è "Pesca 3 e Gioca 2" puoi continuare, pescando 3 carte, giocandone 2 e scartando la terza. Tutte queste attività saranno considerate come l'utilizzo di una sola carta.

VITTORIA

Il gioco continua finché qualcuno non soddisfa le condizioni dello Scopo corrente. Quel giocatore vince istantaneamente, non importa di chi sia il turno.

NOTE: prima del primo turno, tutti i giocatori guardano la loro mano di partenza, se hanno dei Dolori devono immediatamente metterli giù e pescare carte per rimpiazzarli finché tutti avranno in mano 3 carte che non siano Dolori.

Il gioco non finisce finché non c'è un vincitore chiaro. Se per qualche ragione due o più giocatori soddisfano lo Scopo contemporaneamente, il gioco continua finché non rimane un solo vincitore.

Se il mazzo da cui pescare finisce, mescolate la pila degli scarti, ricostruite il mazzo e continuate a giocare.

Nuovi giocatori possono unirsi in ogni momento alla partita in corso, devono solo pescare una mano di 3 carte.

Nota riguardo lo scarto: scartare una carta non equivale a giocarla! Quando una carta viene giocata bisogna seguire tutte le istruzioni riportate sulla carta, se possibile. Non puoi scartare le carte indesiderate; puoi scartare solo se costretto dal limite di Carte in Mano (sì, questo significa che potresti essere obbligato a giocare una carta che fa vincere qualcun altro).

FLUXX v4.0

Ideato da: Andrew Looney - Illustrazioni originali: Andrew Looney - Colori delle illustrazioni: Todd Cameron Hamilton

Edizione italiana a cura di Raven Distribution srl

Traduzione e Progetto Editoriale: Matteo Fiorelli - Progetto, realizzazione grafica ed impaginazione: Dario Lazzari - Editing: Roberto Petrillo

Playtest: Kristin Looney, Alison Looney, Robin Vinopal, la Wunderland Toast Society ed innumerevoli altri giocatori. **Ringraziamenti speciali:** il team al DeLano Service Inc. per il loro aiuto durante la produzione, Pete Fenlon e la vecchia guardia alla Iron Crown Enterprises, la Loonesy labs Board of Advisors, Keith Baker, tutta la mailing list di Fluxx e chiunque abbia acquistato una precedente edizione del gioco.

©1997-2011 Looney Labs e Raven Distribution srl - Fluxx® è un marchio registrato da Looney Labs® Tutti i diritti riservati.