

drop it

Un gioco da 2 a 4 giocatori o 2 squadre da 8 anni in su

IDEA

Eccolo, il posto perfetto per il vostro ultimo triangolo. Cosa potrebbe andare storto? Lentamente, fermi, un po' a sinistra... eee, caduto. Clic, clac... cosa? E' possibile che si giri mentre sta cadendo? Anche se... in realtà non è così male. Niente tabù infranti e inoltre tocca anche la zona bonus che conferisce due punti extra. Ehi, guardate come cade quella tessera! Ben fatto :)

A turno, si lascia cadere 1 delle proprie tessere di gioco dentro la scacchiera di gioco. Si ottiene il punteggio del livello più alto raggiunto dalla propria tessera più quello di ogni zona bonus che è coperta. Ma attenzione: non infrangete alcun tabù! E' vietato toccare la stessa forma o lo stesso colore con la propria tessera. Se succede, non si ottiene alcun punteggio. Il giocatore con il maggior numero di punti alla fine della partita è il vincitore.

CONTENUTI

- 1 scacchiera di gioco (formato da una base **a1** e una parte superiore **a2**)
- 36 tessere di gioco **b** (9 per ogni colore: 3 cerchi, 2 quadrati, 2 rombi, 2 triangoli)
- 4 segnapunti **c** (1 per ogni colore)
- 4 tessere segnapunti **d** (1 per ogni colore)
- 1 tabellone segnapunti **e**
- 4 supporti laterali: 2 neutri **f**, 2 colorati (vedi pag. 4)
- 2 piedistalli **g**
- 8 tessere jolly (vedi pag.4) (2 per ogni colore)



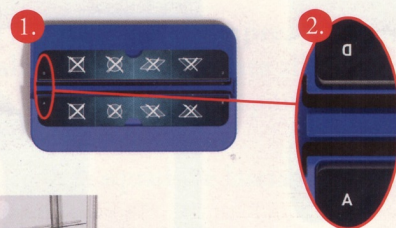
PREPARAZIONE

Mettete via i due supporti laterali colorati e le 8 tessere jolly (vedi pag.4 per le varianti di gioco). Non servono nella **partita base**.

1. Piazzate i **pedistalli** con gli incastrici verso l'alto nelle cavità della base.

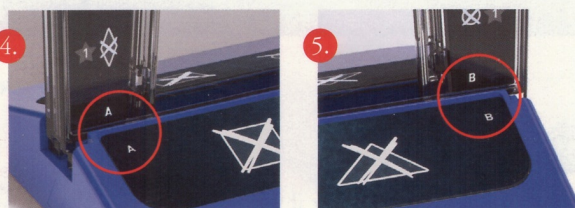
2. Guardate le **lettere** stampate sull'angolo dei pedistalli.

3. Fate scorrere con delicatezza la parte superiore lungo la base partendo dal lato che mostra il **triangolo**.

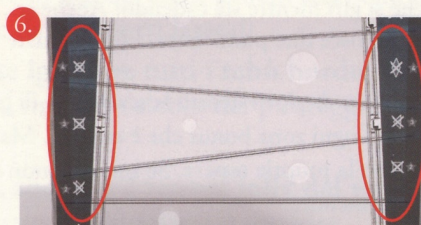


4. Adesso prendete il supporto laterale che riporta la **combinazione di lettere AD**. Piazzatelo in corrispondenza del lato sinistro in modo che la lettera A del supporto laterale sia di fronte alla lettera A sulla base.

5. Fate lo stesso per il supporto laterale BC.



6. Le linee sulla scacchiera di gioco dovrebbero corrispondere alle linee sui supporti laterali.



Piazzate il tabellone sul tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

Adesso prendete le **tessere di gioco** come segue:

- **Partita a 4 giocatori** 1 set colore completo + i segnapunti e le tessere segnapunti corrispondenti.
- **Partita a 3 giocatori** 1 set colore completo + i segnapunti e le tessere segnapunti corrispondenti.
In aggiunta, distribuite le tessere di gioco del 4° colore equamente tra di voi: 1 cerchio + 2 delle altre tessere di gioco (triangolo + quadrato, triangolo + rombo, quadrato + rombo). Rimettete il segnapunti e la tessera segnapunti del 4° colore dentro la scatola.
- **Partita a 2 squadre o 2 giocatori** 2 set colore completi + le tessere segnapunti corrispondenti + 1 dei segnapunti corrispondenti a vostra scelta. Rimettete gli altri segnapunti dentro la scatola.

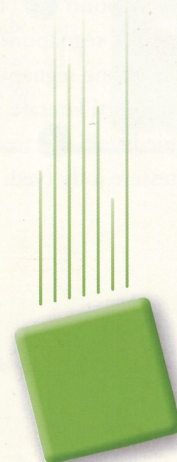
Piazzate il **tabellone segnapunti** accanto al scacchiera di gioco e piazzate i vostri segnapunti sullo spazio giallo grande

LA PARTITA

A pagina 2 e a pagina 3 vengono spiegate le regole per la partita base da 2 a 4 giocatori.

A pagina 4 potete trovare le varianti per principianti, squadre, la versione colore e come giocare con i jolly.

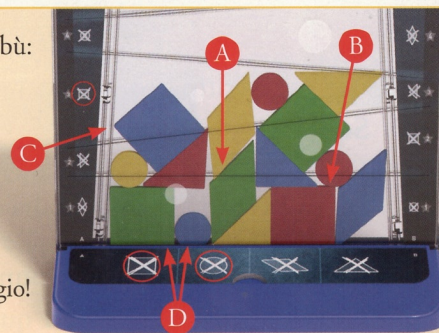
Il giocatore più giovane comincia la partita. Al proprio turno, si lascia cadere 1 qualsiasi **delle proprie tessere di gioco** all'interno del scacchiera di gioco. Nota bene: nella partita a 2 o 3 giocatori o a squadre, si può lasciar cadere una qualsiasi delle proprie tessere di gioco a prescindere dal colore.



Adesso tutti i giocatori controllano se la vostra tessera di gioco ha infranto un qualsiasi tabù:

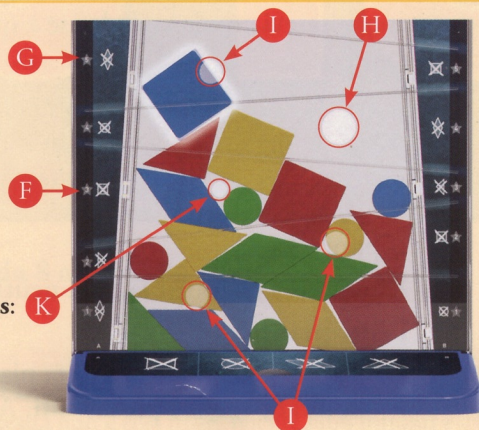
- **forma** = **non deve** toccare tessere di gioco della **stessa forma** **A**.
- **colore** = **non deve** toccare tessere di gioco dello **stesso colore** **B**.
- **bordo** = **non deve** toccare la **stessa forma o lo stesso colore** sul lato **C** o sulla base **D**.
- **altezza** = **non deve** sporgere fuori dalla sommità del scacchiera di gioco.

Se la vostra tessera di gioco infrange uno o più di questi tabù, **non** totalizzate alcun punteggio!



Se la vostra tessera di gioco non infrange alcun tabù, totalizza un punteggio come segue:

- **livello** = controllate il **livello più alto** che raggiunge la vostra tessera di gioco. Si totalizza un punteggio pari al **livello** (per il livello 1 = 1 punto, livello 2 = 2 punti, livello 3 = 3 punti **F** ... livello 5 = 5 punti **G** ecc.
- **zone bonus** = la vostra tessera di gioco è coperta da 1 o più zone bonus? Bene! Ricevete punti bonus in base alla dimensione della **zona bonus**:
 - o zona bonus grande = 1 punto **H**
 - o zona bonus media = 2 punti **I**
 - o zona bonus piccola = 3 punti **K**

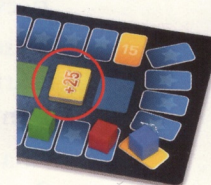


Adesso fate avanzare il vostro segnapunti del numero di caselle corrispondente sul tabellone segnapunti.

Nell'immagine a destra, Blu totalizza 5 punti per il livello 5 e 2 punti bonus per essere coperto da una zona bonus media = 7 punti per il quadrato blu.



Se il vostro segnapunti supera la casella di partenza, piazzate la vostra tessera segnapunti sulla casella del colore corrispondente sul tabellone segnapunti, con il lato con il numero 25 a faccia in su. Se superate di nuovo la casella di partenza, girate la vostra tessera segnapunti sul lato con il numero 50. Se giocate una partita a 2 giocatori o a 2 squadre, potete usare la seconda tessera segnapunti per i 25 o 50 punti aggiuntivi.



Continua il giocatore alla vostra sinistra.

Nota bene:

- Potete girare la **scacchiera di gioco di fronte a voi stessi**. Ma fate attenzione a non cambiare la posizione delle tessere di gioco nella scacchiera di gioco!
- Il punteggio viene ottenuto **al proprio turno**, subito dopo aver lasciato cadere la vostra tessera di gioco. Se la posizione delle vostre tessere di gioco cambia **dopo che il punteggio è stato assegnato**, il vostro punteggio **non** subisce variazioni!

FINE DELLA PARTITA

Dopo che tutti i giocatori hanno lasciato cadere e ottenuto il punteggio dalla loro **ultima tessera di gioco**, la partita finisce. Il giocatore che si trova al 1° posto sul tabellone segnapunti vince la partita!

Non dimenticate di controllare le vostre tessere segnapunti!

In caso di pareggio, tutti i giocatori a pari punti vincono la partita.

VARIANTI

Giocate come descritto con le seguenti modifiche:

- **Squadra**

Dividetevi in 2 squadre. I membri della squadra 1 e della squadra 2 si **alternano sempre**. Nel caso in cui i giocatori di una squadra siano dispari, assicuratevi anche di **alternarvi equamente** all'interno della squadra. Ogni squadra sceglie **1 segnapunti condiviso** che avanza sul tabellone segnapunti quando la vostra squadra ottiene dei punti.

Al vostro turno, scegliete 1 qualsiasi tessera di gioco di quelle della vostra squadra e lasciatela cadere dentro la scacchiera di gioco. Se giocate con le tessere jolly (vedi sotto), consultatevi con la squadra se e quando usarle.

- **Colore**

Durante la **preparazione**, prendete i **2 supporti laterali** e i **2 piedistalli con il lato colorato** e piazzateli in modo che le lettere corrispondano. Durante il controllo dei tabù, dovete fare attenzione anche ai tabù colore sui bordi! Assicuratevi anche che le linee del tabellone corrispondano alle linee dei supporti laterali.

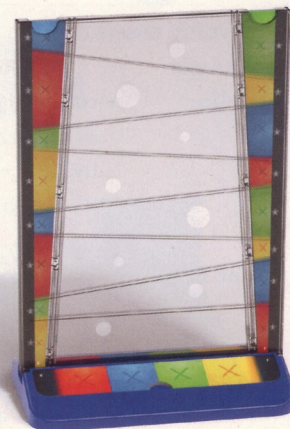
Rimettete i supporti laterali neutri nella scatola.

- **Principianti**

- o Durante la **preparazione**, piazzate soltanto **2 supporti laterali** (neutri o colorati) senza i **piedistalli**. Anche in questo caso, assicuratevi che linee del tabellone corrispondano alle linee dei supporti laterali.
- o Quando **controllate** i tabù, potete **ignorare** tutti i **tabù bordo**. I supporti laterali servono soltanto per un riferimento più semplice al fine del calcolo del punteggio.

- **Tessere jolly**

- o Durante la **preparazione** ricevete anche le **2 tessere jolly del vostro colore** (principale) nella partita a 3 o 4 giocatori. Nella partita a 2 giocatori o squadre, ricevete le 4 tessere jolly di entrambi i vostri colori.
- o Se scoprite 1 o più tabù infranti durante il **controllo**, potete scartare 1 delle vostre tessere jolly. Se lo fate, ottenete il punteggio pieno come se non aveste infranto alcun tabù.
- o Alla fine della partita, ogni tessera jolly **non utilizzata** conta **3 punti**.



Gli autori:



Uwe Rapp, pensionato, si sta dedicando assiduamente alla creazione di giochi da tavolo. Bernhard Lach è un avvocato di Heilbronn, vive in Germania, è sposato ed ha tre figli. Dopo aver passato 25 anni nel club degli Scacchi Marbach a.N., volevano entrambi creare i loro giochi. La loro progettazione avviene sempre in squadra. Al contrario del contemplativo gioco degli scacchi, i due provano ad inventare meccaniche di gioco semplici ma intelligenti basate su una meccaniche semplici e tanto divertimento. **Drop it** è il loro ultimo gioco da tavolo per Kosmos.



Autori: Bernhard Lach & Uwe Rapp
Editing: Michael Sieber-Baskal
Design Grafico: Fiore GmbH | www.fiore-gmbh.de
Grafica 3D: Andreas Resch

Traduzione: Anna Meucci
Adattamento Grafico: Mario Barbati
Supervisione: Federico Burchianti

Art.-Nr. 692834
Tutti i diritti riservati.
MADE IN CHINA

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Telefono: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

© 2018 Giochi Uniti per la commercializzazione italiana

Giochi Uniti

Via S. Anna dei Lombardi 36 - 80134 Napoli
Tel. +39 081 19323393
info@giochiuniti.it - www.giochiuniti.it

Gli autori del gioco e la KOSMOS vogliono ringraziare tutti le persone stupende che hanno contribuito alle realizzazioni di questo gioco.