



BLOOM



8+



2-5



30+

METTI GIÙ LE SCALE – RACCOGLI I PUNTI

Calare le tessere o pescare ancora? Meglio aspettare la scala perfetta oppure accumulare punti finché possibile? Le ambite tessere dei punti finiscono presto... ma attenzione: potresti fare il gioco dei tuoi avversari – loro, infatti, non aspettano altro che servirsi delle tue scale! Però se aspetti troppo a lungo e rimani con delle tessere, ti ritroverai con un sacco di punti di penalità.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Cala le scale migliori, ruba abilmente dai tuoi avversari e cerca di essere il primo a rimanere senza tessere. Vince chi ottiene il maggior numero di punti in due manche!

CONTENUTO



1 SACCHETTO



1 TAVOLIERE



104 TESSERE DI LEGNO

(numeri da 1 a 100 e 4 jolly)



20 TESSERE DEI PUNTI

(punti da 1 a 15, quelli da 1 a 5 in due esemplari)



PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Posizionate il **tavoliere** sul tavolo in modo che sia ben raggiungibile e mettete tutte le **tessere dei punti** sulle caselle corrispondenti.
 2. Mettete una **tessera jolly** su una delle caselle jolly del tavolo.
 3. Mischiate le restanti tessere di legno e mettetele coperte al centro del tavolo. Questa sarà la **riserva coperta**.
- Attenzione: per risparmiare spazio potete mettere le tessere di legno nel sacchetto e mischiarle al suo interno. In questo caso le tessere verranno pescate dal sacchetto anziché prese dal tavolo. Se si deve scoprire una tessera dalla riserva coperta, in questo caso si pescherà dal sacchetto.*
4. Prendete delle tessere dalla riserva coperta e mettetele scoperte sulle caselle dei numeri che si trovano sul tavolo, fino a occupare tutte le 8 caselle. Questa sarà la **riserva scoperta**. Se in questa fase si pescano dei jolly, questi verranno messi sulle caselle dei jolly – non possono far parte della riserva scoperta e quindi non possono trovarsi sulle sue 8 caselle.
 5. Ogni giocatore prende 13 tessere dalla riserva coperta e le mette davanti a sé in modo che gli altri giocatori non le possano vedere. Questa è la **scorta personale**.
 6. Tenete a disposizione un foglio e una penna.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

L'ultimo di voi che ha colto un fiore inizia la partita, successivamente si procede in senso orario.
Quando è il tuo turno **devi** compiere **una** delle tre azioni indicate di seguito:

1. PESCARRE 1 O 2 TESSERE

2. CALARE UNA SCALA E PRENDERE UNA TESSERA DEI PUNTI

3. AGGIUNGERE DELLE TESSERE A UNA SCALA

1. PESCARRE 1 O 2 TESSERE

Scegli fino a 2 tessere fra quelle che sono nella riserva coperta o scoperta e mettile nella tua scorta personale. Non c'è un limite al numero di tessere che si possono trovare nella tua scorta. Se hai preso delle tessere dalla riserva scoperta, questa verrà di nuovo riempita dopo il tuo turno attingendo dalla riserva coperta. Se, pescando le carte per riempire la riserva scoperta, si scopre un jolly, questo verrà messo su una delle caselle jolly anziché nella riserva scoperta. In questo caso si pescheranno altre tessere fino a riempire le 8 caselle della riserva scoperta.

Poi tocca al giocatore successivo.

Attenzione: in questa fase non è consentito prendere i jolly presenti sul tavolo. Questi entrano in gioco quando si calano le scale (si veda "Tessere jolly", pag. 4).



CALARE UNA SCALA E PRENDERE UNA TESSERA DEI PUNTI

Gioca un numero a piacere di tessere della tua scorta personale e mettile scoperte davanti a te a formare **una** nuova scala. Una scala deve essere composta da almeno 3 tessere e i numeri devono essere crescenti, inoltre la differenza fra due numeri attigui non deve superare 2.

Esempio:



Una scala può anche continuare dopo il numero 100:

Esempio:



Furto: quando scegli questa azione, anziché giocare solo tessere della tua scorta personale, puoi anche rubare delle tessere che già si trovano in una scala. Se decidi di farlo, prendi 1 o 2 tessere da una scala già presente sul tavolo e le aggiungi ad altre tessere della tua scorta per formare una nuova scala da calare.

Importante: sia la scala da cui hai prelevato le tessere sia la nuova scala devono rispettare le regole delle scale (almeno 3 tessere, differenza massima di 2).



Esempio: da una scala vengono rubate le tessere 17 e 19 e aggiunte a tre tessere della scorta personale.

Dopo aver calato una scala ricevi una tessera dei punti. Conta i fiori presenti sulle tessere della scala e controlla se la tessera dei punti corrispondente è ancora disponibile:

- **se lo è**, la prendi e la metti scoperta davanti a te,
- **se non lo è**, prendi la tessera dei punti immediatamente più bassa e la metti scoperta davanti a te. Se non ci sono più tessere dei punti con un punteggio inferiore, purtroppo non prendi niente.



Esempio: questa scala ha 11 fiori. Quindi si può prendere la tessera dei punti 11. Se non è più disponibile, si prende la 10 e così via.

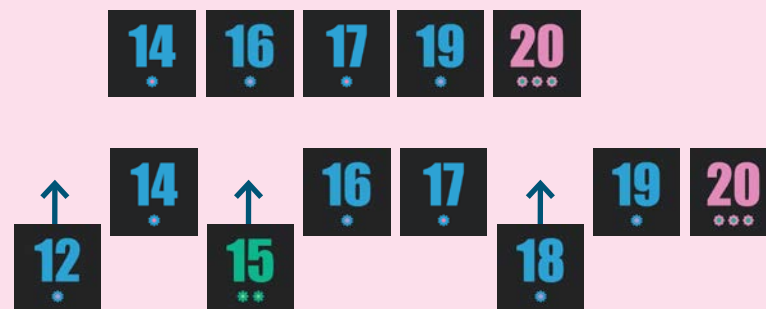


Poi tocca al giocatore successivo.

AGGIUNGERE DELLE TESSERE A UNA SCALA

Gioca un numero a piacere di tessere della tua scorta personale e attaccale a **una sola** scala già presente sul tavolo. Le tessere che giochi possono essere messe all'inizio o alla fine della scala, ma anche al suo interno.

Esempio:



Attenzione: se si aggiungono tessere a una scala già presente non si può prendere nessuna tessera dei punti! Tuttavia questo aiuta a esaurire le proprie tessere e il primo a riuscirci eviterà i punti di penalità.

Poi tocca al giocatore successivo.

Attenzione: quando non ci sono più tessere da pescare, è possibile che un giocatore debba passare il turno perché non può compiere nessuna delle tre azioni. Tuttavia non si può rinunciare volontariamente al proprio turno.



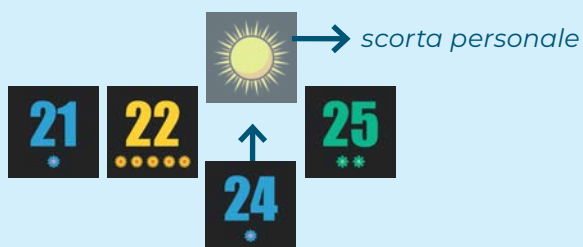
TESSERE JOLLY



Ci sono quattro tessere jolly che possono sostituire qualunque altro numero in una nuova scala o in una già esistente e che quindi possono essere posizionati in qualunque punto della scala. Le tessere jolly non hanno fiori e non forniscono punti per ottenere le tessere dei punti.

Chi cala una scala formata **esattamente da 3 tessere senza fare alcun furto** può prendere una tessera jolly dal tavoliere (se ce ne sono) e metterla nella propria scorta personale. Questa potrà essere utilizzata a partire dal giro successivo.

Le tessere jolly che si trovano nelle scale sul tavolo possono essere sostituite dalle tessere con i numeri corrispondenti. La sostituzione di tessere jolly non conta come azione e quindi può essere effettuata prima del proprio turno. In questo caso la tessera jolly che si è ottenuta può essere utilizzata subito.



Esempio: in questa scala la tessera jolly può essere sostituita con il 23 o con il 24. Poi la tessera jolly viene messa nella scorta personale del giocatore.

Ricorda: ogni volta che si pesca una tessera jolly mentre si sta riempiendo la riserva scoperta, questa verrà messa su una delle caselle jolly del tavoliere.

FINE DELLA MANCHE E CONTEGGIO

La manche finisce **non appena** uno dei giocatori ha messo giù l'ultima tessera della sua scorta personale oppure quando tutti i giocatori hanno dovuto passare il turno uno dopo l'altro. Adesso si contano i punti:

- * Ogni giocatore conta i punti delle proprie tessere dei punti.
- * Chi non è riuscito a giocare tutte le tessere della propria scorta personale conta tutti i fiori presenti su di esse e sottrae questo numero dal punteggio ottenuto con le tessere dei punti.
- * Si annota questo risultato e poi si procede a preparare il gioco per la seconda manche, se non si è ancora fatta. Questa volta inizia il giocatore con il minor numero di punti.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce alla conclusione della seconda manche. Si sommano i punti ottenuti nelle due manche e vince chi ne ha di più!

In caso di parità, vince fra questi il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti nella seconda manche. Se il risultato è ancora pari, i giocatori in parità si dividono la vittoria.



Qui trovi altri appassionanti giochi:
gamefactory-games.com



In queste istruzioni, al fine di una migliore leggibilità, si usa il maschile sovraesteso che è da intendersi come forma inclusiva di tutti i generi.

Autore: Wolfgang Kramer

Design: Melanie Friedli

Redazione: Frank Weiß & Lorenz Vollenweider

Traduzione: Francesca Parenti

Game Factory © 2024

Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstr. 2

D-90402 Nürnberg | www.carletto.de

Carletto AG | Industriestr. 10

6440 Brunnen | www.carletto.ch

www.gamefactory-games.com

