



MARC PAQUIEN



LOADING

REGOLE DI GIOCO



MATERIALE



65 carte dei numeri 7 carte turbo 5 carte stop!

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Tutti i giocatori cercano contemporaneamente di "caricare" il maggior numero possibile di punti nella propria raccolta. Chi riesce a tenere d'occhio tutto? Chi è più veloce? Chi ha il maggior numero di punti (🔋) alla fine?

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- 1 Consegnate a ogni partecipante una **carta turbo** che verrà messa vicino sul tavolo. Se siete meno di 7 partecipanti, riponete le altre carte turbo nella scatola.
- 2 Cercate le carte stop! previste per il **numero di partecipanti**. Ad esempio in una partita con 4 o 5 persone sarebbero le carte 2+, 3+ e 4+. Disponetele poi al centro del tavolo con il lato dei punti visibile (*carte stop!:* 2-4 partecipanti = numero di partecipanti -1, 5-7 partecipanti = numero di partecipanti -2).
- 3 Mischiate le **65 carte dei numeri** e dividetele in mazzi possibilmente della stessa altezza. Formate per 3 partecipanti 2 mazzi, per 4 partecipanti 3 mazzi e così via (*numero di partecipanti -1*).

- 4 Chi ha la batteria del telefono più scarica non riceve nessun mazzo, ma mette la propria mano al centro del tavolo con il palmo rivolto verso l'alto. Gli altri mettono il proprio mazzo sul tavolo davanti a sé.

Preparazione del gioco per 4 giocatori

Rico **Deborah**

1 2 3 4

Qui si formerà la raccolta di Michelle.

Michelle **Frank**

SVOLGIMENTO DEL GIOCO (PRINCIPIANTI)

Il giocatore non attivo esclama: **"3, 2, 1 LOADING!"** Tutti gli altri partecipanti prendono in mano il proprio mazzo e si parte!

Attenzione: non ci sono turni, giri o pause - tutti giocano contemporaneamente! Una volta che si è esclamato **"LOADING!"** il gioco procede finché non sono state prese tutte le carte stop! (*si veda più avanti*).

Poi si fanno i conti per stabilire chi ha vinto. Coloro che hanno un mazzo eseguono le seguenti azioni A, B, C in questa sequenza.

- A **Cercare nel mazzo**
Puoi cercare nel tuo mazzo per tutto il tempo che vuoi (*tuttavia generalmente più sei veloce e meglio è ...*).
- B **Mettere giù una carta dei numeri**
La puoi mettere davanti a te nella tua raccolta (*vedi l'immagine che illustra la preparazione del gioco*): la prima carta della tua raccolta può avere qualsiasi numero. Tuttavia ogni carta dei numeri che metti in una raccolta deve avere un numero più alto di quello su cui la metti. I numeri non devono necessariamente essere tutti in sequenza. Ad esempio dopo il 14 puoi mettere il 15, il 33 o anche il 61, però non il 13 o il 7.

Oppure la metti nella raccolta di qualcun altro: in questo caso il nuovo numero deve essere quello che viene subito dopo il numero su cui si mette la carta, quindi ad esempio il 17 sul 16 oppure il 43 sul 42.

Inoltre in tal modo rubi a questo avversario una carta turbo che metterai ben visibile vicino alle tue altre carte turbo. Nella variante di gioco per principianti non ha senso mettere una carta sulla raccolta di un avversario che non ha più carte turbo e andrebbe quindi evitato.

Consiglio tattico: si può passare il proprio mazzo anche senza aver messo nemmeno una carta su una delle raccolte!

Passare il mazzo ad altri
Dopo aver messo giù una carta dei numeri (*o anche senza averlo fatto*) hai due possibilità: continuare a giocare oppure smettere.

Continuare: metti il tuo mazzo nella mano del giocatore non attivo e metti la tua mano aperta al suo posto - *in attesa di un nuovo mazzo*.

Smettere: metti il mazzo davanti a te - non insieme alle carte della tua raccolta! Subito dopo prendi dal centro del tavolo la **carta stop!** di maggior valore e la metti sopra alla tua raccolta per segnalare che lì da adesso non succederà più nulla.

Inoltre metti tutte le tue carte turbo sotto la tua raccolta, ora non ti potranno più essere sottratte. Adesso né tu né la tua raccolta o il tuo mazzo prenderete più parte al gioco! La partita continua per tutti i giocatori che non hanno ancora smesso.

FINE DELLA PARTITA

La partita **finisce** non appena l'ultima **carta stop!** È stata tolta del centro del tavolo. A questo punto mettete via tutti gli altri mazzi.

Adesso ciascuno controlla che le carte della propria raccolta siano in ordine crescente. Le carte che non lo sono vengono eliminate. Poi ognuno conta il numero di punti (■) nella propria raccolta. Vanno aggiunti anche i punti della **carta stop!** e delle **carte turbo** che eventualmente si possiedono.

Vince chi ha il maggior numero di punti! A parità di punti vince chi ha il maggior numero di carte dei numeri.

Esempio:

Non in ordine crescente, viene eliminato!



Ricevi **16 punti** per le carte dei numeri.



3 punti per la carta turbo.



2 punti per la carta stop!

Somma: 21 punti

GIOCO BASE

Dopo alcune partite vi consigliamo di passare alla variante di gioco base. Le regole rimangono invariate con l'unica eccezione delle carte colorate.

Se avete in mano un mazzo di carte, c'è una terza possibilità di giocare una carta al punto 3: potete giocare una carta colorata (*non bianca!*) su ciascuna altra carta dello stesso colore, senza ulteriori limitazioni! Questo significa soprattutto che non dovete più rispettare la regola dei numeri crescenti. Quindi potete ad esempio mettere il 13 blu sul 33 blu. Oppure il 26 giallo sul 41 giallo.

Se giocate la carta su una raccolta avversaria, naturalmente ruberete come di consueto una carta turbo.

Solo al fine di una migliore leggibilità si usa la forma linguistica del maschile sovraesteso che è da intendersi come forma inclusiva di tutti i generi.

Giocare in 2

preparazione del gioco rimane invariata ad eccezione di quanto segue: Mettete via 10 carte dei numeri senza guardarle. Formate tre mazzi che abbiano circa la stessa altezza. Ognuno di voi prende un mazzo; il terzo lo mettete al centro del tavolo.

Le azioni **A** e **B** rimangono invariate.

C si svolge diversamente: quando hai finito con un mazzo lo scambi con quello che si trova al centro del tavolo oppure smetti di giocare mantenendo il mazzo che hai...

Non avere troppa fretta! Se hai preso la carta stop! e durante il conteggio finale hai 9 o meno carte dei numeri nella tua raccolta, dovrai cedere all'avversario la tua carta dei numeri più preziosa (*in base al numero di punti!*)



Autore: Marc Paquien
Illustrazione: Kevin de Castro

Grafica: Deborah Triggiano
Traduzione: Francesca Parenti
Game Factory versione: ©2022

Game produced/published for
Game Factory by Lumberjack [Studio].
©2021 All rights reserved.
www.lumberjack-studio.com



Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstrasse 2
D-90402, Nürnberg
www.carletto.de

www.gamefactory-games.com

