



CONTENUTO



**40 Carte
Tela Bianca**



**30 Carte
Tela Disegno**



**25 Carte
Tela Dipinta**



10 Carte Jolly



5 Carte Obiettivo

SCOPO DEL GIOCO

In Atelier vi trasformerete in abili pittori pronti a dipingere eccentrici capolavori! Ogni artista cercherà di realizzare quanti più dipinti possibile prima degli altri, in modo da poterli considerare “originali”. Nel gioco si trovano tre tipi di carte: tele bianche, tele disegnate e tele dipinte, ogni carta potrà essere utilizzata anche come “colore”. I giocatori collezioneranno i giusti colori per poter preparare le tele bianche, disegnarle e infine dipingerle; man mano che i dipinti verranno realizzati il giocatore creerà anche la propria tavolozza. Nel gioco sono presenti degli obiettivi che il giocatore cercherà di raggiungere durante la partita. Lo scopo del gioco è quello di creare un buon numero di dipinti possibilmente originali e di realizzare più obiettivi possibili.



PREPARAZIONE

Prendete le carte presenti nella scatola e mettete da parte le 5 carte Obiettivo. Mettete insieme tutte le altre carte a formare un unico mazzo e mescolatelo. Mettete il mazzo a faccia in giù sul tavolo (1 nell'immagine successiva), in modo che tutti i giocatori possano raggiungerlo. Scegliete il primo giocatore, cioè colui che per ultimo ha visitato una mostra d'arte o un museo, e a partire da lui ogni giocatore pesca un numero di carte secondo il seguente schema, (indipendentemente dal numero di giocatori):

1° Giocatore --> Pesca 5 Carte

2° Giocatore --> Pesca 6 Carte

3° Giocatore --> Pesca 6 Carte

4° Giocatore --> Pesca 7 Carte

5° Giocatore --> Pesca 7 Carte

Dopo che tutti hanno pescato scoprite sul tavolo le prime 8 carte del mazzo e disponetele a cerchio a faccia in su (2), posizionate infine le 5 carte obiettivo in modo che tutti possano vederle (3) insieme alla tabella dei colori secondari presente all'ultima pagina del regolamento (4).



COME SI GIOCA

Il gioco si svolge a turni in senso orario, partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore può decidere se **PESCARRE** o **GIOCARE CARTE**. Dopo aver scelto, il giocatore di turno compie l'azione e passa al giocatore successivo.

PESCARRE

Se avete scelto di pescare potete:

- Pescare 2 Carte scoperte **adiacenti (vicine) tra loro** dal cerchio di carte scoperte. Dopo aver pescato le due carte, le carte vanno rimpiazzate con altre carte dal mazzo.
- Pescare 2 Carte coperte dalla cima del Mazzo.
- Pescare 1 Carta scoperta qualsiasi e una carta dalla cima del Mazzo (o viceversa). Dopo aver pescato entrambe le carte, la carta scoperta va rimpiazzata con una carta dal mazzo.

Un giocatore non può avere più di 10 carte in mano. Se dopo aver pescato ha più di 10 carte, ne scarta fino a tornare a 10 prima di passare il turno.

ESEMPIO: Simona decide nel suo turno di pescare. Guardando le carte scoperte, vede una tela che le serve e decide di pescarla (carta **A**). Ora deve pescare una sua seconda carta. Può decidere di pescare o una carta tra **B** e **C** oppure pescare dal mazzo delle carte coperte. Simona decide di pescare la carta **C**. terminate le sue pescate, Simona prende dal mazzo due carte e le mette, a faccia in su, al posto delle carte **A** e **C** che ha appena pescato.



COME E' FATTA UNA CARTA TELA



Colore - Il colore che viene ottenuto scartando questa carta o ruotandola se presente nella propria tavolozza.

Tipo Tela - Indica il tipo di Tela:

Tela Bianca

Tela Disegnata

Tela Dipinta

Costo: Indica i colori (da scartare o da ruotare) necessari per potere aggiungere questa carta alla propria tavolozza.

GIOCARRE CARTE

Per giocare una carta dalla propria mano si deve pagare il costo in colori riportato sul lato della carta. Il costo è riportato sulla carta due volte sia a destra che a sinistra per comodità del giocatore che potrà orientare le carte in mano come preferisce, ma andrà pagato una volta sola.

Il costo può essere pagato:

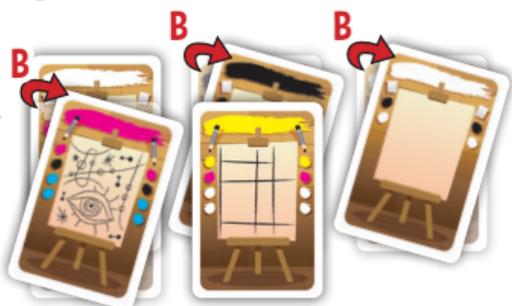
- scartando dalla propria mano carte che riportano in alto la pennellata del colore richiesto **oppure**
- attingendo dai colori delle carte che abbiamo già calato in gioco che formano la nostra “tavolozza”. Per attingere un colore dalla tavolozza basterà ruotare leggermente la carta con il colore richiesto presente nella tavolozza. Così facendo soddisferà il costo del colore.



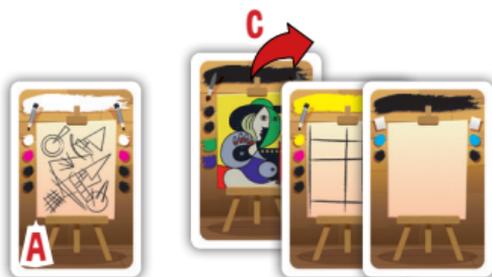
Dopo che avete pagato il costo, mettete la carta davanti a voi scoperta in verticale: quella carta ora fa parte della vostra tavolozza. Le carte appena giocate possono essere utilizzate nello stesso turno per produrre colore (ruotandole leggermente).

Alla fine del turno, prima di passare, riportate tutte le vostre carte leggermente ruotate in verticale.

ESEMPIO: E' il turno di Federico che decide di giocare carte dalla propria mano. Federico vuole giocare la carta disegnata contrassegnata con **A**. Per farlo deve pagare un costo di 1 bianco, 1 magenta e 2 neri. Prima di scartare carte dalla sua mano, Federico controlla la sua tavolozza: 1 bianco, 1 magenta e 1 nero ci sono! Federico quindi attinge i colori dalle tre carte (**B**). Purtroppo non ha un secondo nero nella sua tavolozza e decide quindi di scartare un nero dalla propria mano (**C**) per completare il disegno.



TAVOLOZZA DI FEDERICO



MANO DI FEDERICO

TIPI DI CARTE E COME GIOCARLE

Le carte si dividono in 4 tipologie e ognuna può essere giocata in modo differente.



TELE BIANCHE - Le Tele bianche sono la base dei nostri dipinti, si possono giocare liberamente durante il turno pagandone il costo in colori. È possibile giocare **fino a un massimo di 3 Tele bianche** nel proprio turno.



TELE DISEGNATE - Le Tele Disegnate possono essere giocate solamente sopra una Tela Bianca e, come per le tele bianche, dobbiamo pagarne il costo in colori. È possibile giocare **fino a un massimo di 2 Tele Disegnate** nel proprio turno.



TELE DIPINTE - Le Tele Dipinte possono essere giocate solamente sopra una Tela Disegnata dello stesso tipo. Come nel caso delle tele bianche e di quelle disegnate dobbiamo pagarne il costo in colori. In queste tele però non troviamo solo i colori primari, ma sono richiesti anche dei colori secondari (vedi colori secondari). È possibile giocare **fino a un massimo di 1 Tela Dipinta** nel proprio turno.



CARTE COLORE JOLLY - Le carte colore Jolly non possono essere calate nella propria tavolozza, ma possono essere usate solamente per pagare il costo di altre carte scartandole dalla mano. Il Jolly fornisce un Colore **primario** a scelta.

Attenzione: non è possibile usarla per creare colori secondari.

Attenzione - Nel turno è possibile giocare più di una carta ma solo di un tipo alla volta. Per esempio, è possibile giocare 3 Tele Bianche nello stesso turno o 2 Tele Disegnate, ma **non** è possibile giocare, ad esempio, una Tela Bianca e una Tela Disegnata.

COLORI PRIMARI E COLORI SECONDARI



Osservando le carte vi accorgete che le Tele Dipinte necessitano, come costo, alcuni colori che non sono presenti normalmente sulle carte. Questo perché hanno bisogno di essere pagate con i Colori Secondari. Tutte le carte presentano in alto sulla pennellata uno dei tre colori primari (Ciano, Magenta, Giallo), il Bianco o il Nero. Mescolando questi colori, come indicato nello schema nell'ultima pagina del regolamento, sarà possibile ottenere i Colori Secondari.

I Colori Secondari possono essere generati scartando dalla propria mano i due colori primari richiesti dallo schema oppure possono essere generati ruotando due carte con i colori primari richiesti dalla nostra tavolozza. Possiamo anche creare un colore secondario scartando un colore dalla mano e ruotando l'altro dalla nostra tavolozza.

Attenzione: I Jolly non possono essere utilizzati per creare colori secondari.

ESEMPIO: Per ottenere il colore secondario rosso dobbiamo unire il magenta al giallo. Per poterlo fare possiamo:

- scartare una carta con colore magenta e una con colore giallo.
- scartare una carta con colore magenta e attingere da una carta nella tavolozza il colore giallo.
- scartare una carta con colore giallo e attingere da una carta nella tavolozza il colore magenta.
- attingere da una carta nella tavolozza il colore giallo e da una carta nella tavolozza il colore magenta.

DIPINTI FALSI E DIPINTI ORIGINALI

Quando un giocatore cala una tela dipinta, se è stato il primo a completare quell'opera, realizza un' opera Originale. I giocatori che realizzano lo stesso dipinto successivamente saranno considerati Falsari e l'opera sarà "un falso". Per ricordarvi quali sono i dipinti falsi ruotate la carta del falso a testa in giù.

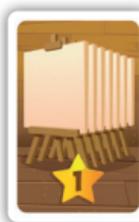


CARTE OBIETTIVO

Il primo giocatore che durante la partita raggiunge i requisiti richiesti da una carta obiettivo la prende. A fine partita guadagnerà i punti riportati sulla carta.

OBIETTIVO TELE BIANCHE

Il primo giocatore ad avere 7 tele bianche nella sua tavolozza otterrà 1 punto aggiuntivo a fine partita.



OBIETTIVO DIPINTO!

Il primo giocatore ad avere 1 tela dipinta nella sua tavolozza otterrà 4 punti aggiuntivi a fine partita.



OBIETTIVO TELE DISEGNATE

Il primo giocatore ad avere 3 tele disegnate nella sua tavolozza otterrà 3 punti aggiuntivi a fine partita.



OBIETTIVO PIU' COLORI

Il primo giocatore ad avere tutti e 5 i colori nella sua tavolozza otterrà 2 punti aggiuntivi a fine partita.



OBIETTIVO UN COLORE

Il primo giocatore ad avere un solo colore ripetuto su 5 carte nella sua tavolozza, otterrà 2 punti aggiuntivi a fine partita.



FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando è stato raggiunto il giusto numero di dipinti (fra originali e falsi) sommando quelli di tutti i partecipanti al gioco. In base al numero di giocatori:

- In 2 giocatori quando sono stati realizzati 7 Dipinti.
- In 3 giocatori quando sono stati realizzati 8 Dipinti.
- In 4 giocatori quando sono stati realizzati 9 Dipinti.
- In 5 giocatori quando sono stati realizzati 10 Dipinti.

Quando si verificano le condizioni di fine partita si continua a giocare fino ad arrivare al giocatore alla destra del primo giocatore, in modo che tutti abbiano giocato lo stesso numero di turni.

CALCOLO DEI PUNTI

Al termine della partita ogni giocatore somma i propri punti nel seguente modo:

- + **4 Punti** per ogni Tela Dipinta Originale nella sua tavolozza
- + **3 Punti** per ogni Tela Dipinta Falsa nella sua tavolozza
- + **1 Punto** per ogni Tela Disegnata
- **1 Punto** per ogni Tela Bianca
- + **Punti** dati dalle carte obiettivo ottenute durante la partita.

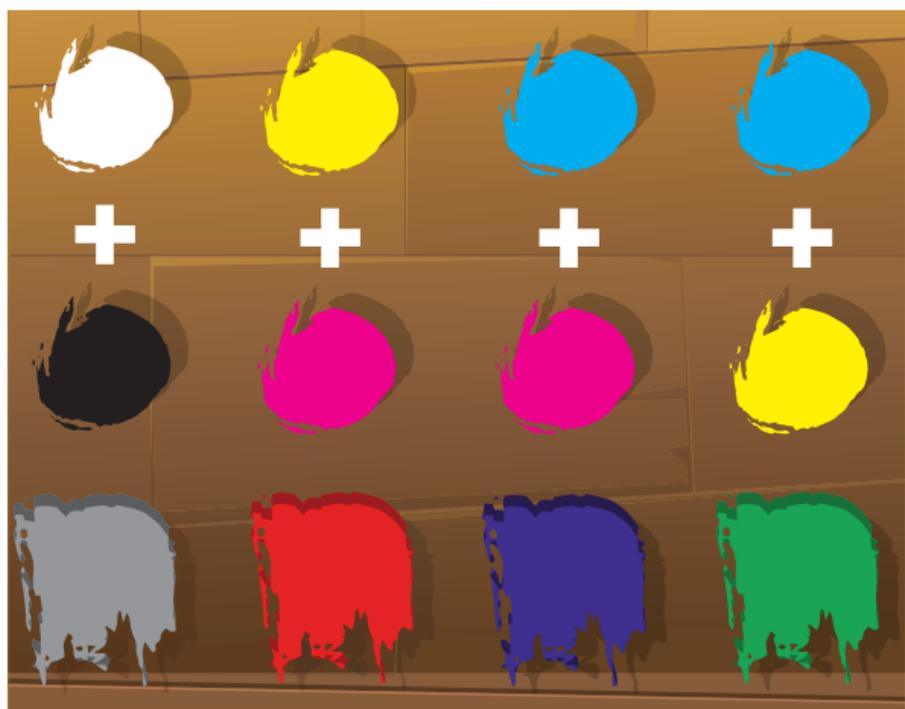
Il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di parità vince chi ha più tele originali. Se la parità persiste chi ha più tele false. Se persiste ancora chi ha più disegni. Se persiste ancora si condivide la vittoria.

Attenzione: si contano solo le carte visibili, non si contano le carte sotto i disegni o sotto i dipinti.

VARIANTE PER ESPERTI

Se volete cimentarvi in una partita più complessa, potete cambiare la regola per la creazione dei colori secondari. In questo tipo di partita i colori secondari possono essere generati solo ruotando i colori necessari sulla propria tavolozza e solo se i due colori sono in una coppia tela disegnata/tela bianca, sovrapposti cioè l'uno all'altro.

Inoltre, potete anche decidere di cambiare il metodo di pesca. In questo caso, giocherete con sole due possibilità: pescare due carte adiacenti dal cerchio delle carte scoperte oppure pescare due carte dal mazzo. L'opzione di pesca "mista" non è più disponibile.



Una produzione Red Glove Edizioni - Prima Edizione - 2020

Red Glove di Dumas Federico

Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia



Game Design: Alessandro Cuneo Illustrazioni: Davide Ghelfi

Produzione/Impaginazione: Federico Dumas

Revisione: Simona Lombardo, Mariano Sacco, Nicola Stefani

L'Autore ci tiene a ringraziare gli amici, i playtester e chi lo ha sostenuto in questo progetto.

Attenzione: Red Glove tiene a precisare che nessuna opera presente all'interno del gioco è un falso. Ogni capolavoro è stato pensato e realizzato per il gioco: vi assicuriamo che qualsiasi copia possiate trovare in giro, è stata realizzata nei turni di gioco successivi alle nostre.