

Una corsa avventurosa nella giungla di Luca Bellini e Luca Borsa

PAKAL

Un puzzle visivo in tempo reale per 2-4 giocatori, dagli 8 anni in su

La vostra squadra di esplorazione si trova immersa nella giungla messicana alla ricerca del tempio perduto di Pakal e del suo famoso tesoro... ma solo il più veloce a entrare nel tempio potrà annunciare la sua scoperta! Il sentiero per la gloria è pieno di pericoli... siate veloci e attenti allo stesso tempo! Ogni giocatore ha una plancia con uno schema di simboli coperti da quadrati scorrevoli. Ogni round dovrete mostrare sulla vostra plancia solo i 3 simboli rivelati dalla tessera obiettivo. Tutti gli altri simboli dovranno essere coperti da quadrati colorati. Se raggiungerete questo obiettivo entro il tempo prefissato, potrete prendere una tessera punteggio. Il simbolo scelto sarà il prossimo spazio del tracciato su cui muoverete il vostro disco!



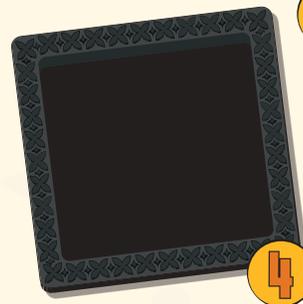
Componenti



- 1 Tracciato a due facce
- 9 Tessere Punteggio
- 21 Tessere Obiettivo
- 4 Plance Personali
- 4 Carte Schema a due facce

- 6 48 Quadrati colorati (12 in ciascun colore)
- 7 32 Quadrati Trasparenti
- 8 4 Dischi in Legno

Scarica la App di Pakal per immergerti nel gioco ancora di più!



Preparazione

- 1 Piazzate il Tracciato al centro del tavolo. Potete scegliere che lato usare.
- 2 Prendete casualmente un numero di Tessere Punteggio pari al numero dei giocatori +3. Piazzatele a faccia in su vicino al Tracciato in modo che tutti i giocatori possano facilmente raggiungerle (*rimettete le tessere rimanenti nella scatola*).
- 3 Mescolate le Tessere Obiettivo e create una pila a faccia in giù. Piazzatela vicino al Tracciato.
- 4 Ogni giocatore sceglie un colore e piazza il proprio Disco sullo spazio circolare all'inizio del Tracciato.
- 5 Ogni giocatore prende una Plancia Personale e una Carta Schema casuale. Inserite la Carta nella Plancia, scegliendo liberamente il lato da usare.
- 6 Ogni giocatore prende 11 Quadrati del proprio colore e 4 Quadrati trasparenti. Inserirli nella vostra Plancia, in modo che tutti i simboli sulla Carta Schema siano coperti da Quadrati colorati (*uno spazio della Plancia rimane senza Quadrato*). Piazzate i Quadrati rimanenti sul tavolo.
- 7 Aprite la App di Pakal e selezionate un livello di difficoltà. Vi consigliamo di iniziare dal livello Facile. Se preferite, potete usare la funzione Timer del vostro dispositivo elettronico (*impostando 45" per il livello facile e 35" per il livello difficile*).





La Partita



La partita è divisa in round da giocare uno dopo l'altro finché un giocatore non abbia superato la linea finale sul Tracciato: i round vengono giocati in tempo reale e senza turni (*tutti giocano nello stesso momento*). Ogni round dovete raggiungere l'obiettivo definito dalla Tessera Obiettivo e prendere una Tessera Punteggio per muovere il vostro Disco sul Tracciato, prima che il tempo finisca!

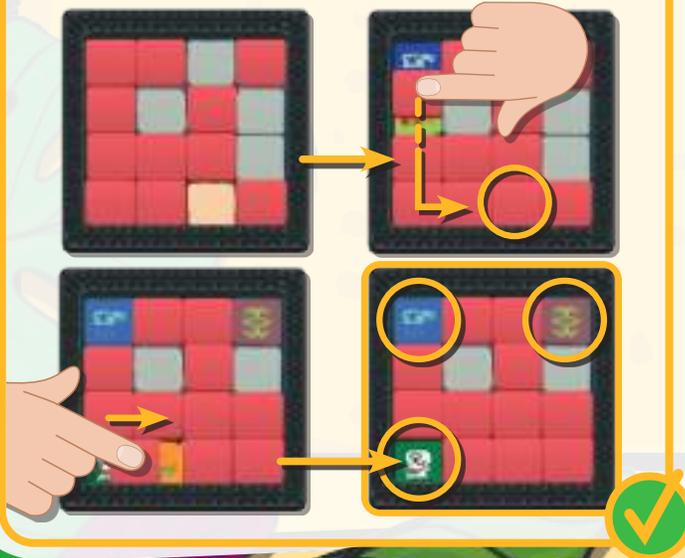
Raggiungete l'obiettivo se i 3 simboli della Tessera Obiettivo sono visibili sulla vostra Plancia e nessun altro simbolo è visibile.

Per fare ciò, tutti gli altri simboli devono essere coperti da Quadrati colorati. Un simbolo è considerato visibile se è coperto da un Quadrato trasparente oppure se non è coperto da nessun Quadrato. Per raggiungere l'obiettivo, dovete far scivolare i Quadrati sulla vostra Plancia finché non troviate la corretta combinazione. Potete solo far scivolare i quadrati, non potete rimuoverli mentre giocate! Se pensate di essere pronti...

Un giocatore pesca la prima Tessera Obiettivo dalla pila e la rivela, piazzandola sul tavolo a faccia in su, mentre un altro giocatore dà il via al Timer. Tutti i giocatori cercano di raggiungere l'obiettivo e prendere una Tessera Punteggio prima che il tempo finisca.



Ci sono 3 simboli su ogni Tessera Obiettivo. Dovete mostrare solo quei simboli sulla vostra Plancia! Fate scorrere i quadrati finché quei 3 simboli saranno visibili e tutti gli altri saranno coperti!



Se riuscite a raggiungere l'obiettivo prima che il tempo finisca (o pensate di averlo raggiunto) potete prendere una Tessera Punteggio disponibile. State attenti però, poiché non tutte le Tessere Punteggio faranno avanzare il vostro Disco! Infatti, i simboli della Tessera Obiettivo non faranno avanzare i Dischi (*vedi sotto*).

- ☉ Puoi prendere una Tessera Punteggio solo se il tempo non è ancora finito.
- ☉ Puoi prendere solo una Tessera Punteggio.
- ☉ Una volta presa una Tessera Punteggio, non puoi cambiarla e non puoi spostare i Quadrati sulla tua Plancia.

Fine del Tempo

Se il tempo finisce e non avete preso una Tessera Punteggio, il vostro Disco non avanza sul Tracciato.

Se avete preso una Tessera Punteggio, ma la vostra Plancia non mostra la corretta combinazione, cioè i 3 simboli della Tessera Obiettivo non sono visibili oppure sono visibili anche altri simboli, il vostro Disco non avanza sul Tracciato.

Se avete raggiunto l'obiettivo, ma avete preso una Tessera Punteggio che mostra uno dei simboli presenti sulla Tessera Obiettivo, il vostro Disco non avanza sul Tracciato.



In un round con la Tessera Obiettivo illustrata, se finisci il round mostrando i simboli sbagliati (il "teschio" non è visibile) OPPURE prendi una Tessera Punteggio con un simbolo presente sulla Tessera Obiettivo, non avvanzerai il tuo Disco sul Tracciato!

- © Se hai raggiunto l'obiettivo e hai preso una Tessera Punteggio con un simbolo diverso da quelli presenti sulla Tessera Obiettivo, il tuo Disco avanza sul Tracciato fino al prossimo spazio che mostri lo stesso simbolo (se quello spazio è già occupato dal Disco di un altro giocatore, sovrapponi il tuo Disco al suo).

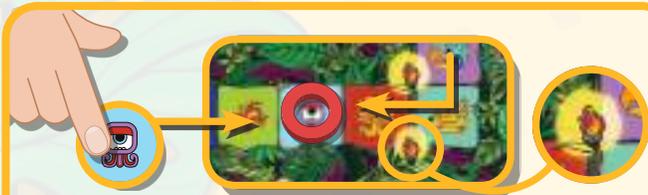


Se hai raggiunto l'obiettivo assegnato dalla Tessera Obiettivo illustrata, puoi prendere una Tessera Punteggio disponibile. Solo le due Tessere evidenziate fanno avanzare il tuo Disco, poiché le altre mostrano gli stessi simboli presenti sulla Tessera Obiettivo. Se prendi la tessera "grano", muovi il tuo Disco sul prossimo spazio "grano" del Tracciato! (Se avessi preso la tessera "piovra" il tuo Disco sarebbe avanzato meno!)

🐉 Fine del round 🐉

Se il tuo Disco ha superato una linea speciale sul Tracciato (le linee evidenziate da due torce), sostituisci un Quadrato colorato nella tua Plancia con un Quadrato trasparente. La tua plancia sarà ora più difficile (avrà meno Quadrati colorati con cui coprire i simboli non necessari al raggiungimento dell'obiettivo)!

Se il tuo Disco non è avanzato, sostituisci un Quadrato trasparente nella tua Plancia con un Quadrato del tuo colore (se non ci sono Quadrati disponibili del tuo colore, cioè hai già 12 Quadrati colorati nella tua Plancia, non fare niente). La tua plancia sarà ora più facile!



Dopo aver preso la Tessera Punteggio "piovra", il tuo Disco ha superato una linea speciale. Rimuovi un Quadrato colorato dalla tua Plancia e inserisci al suo posto un Quadrato trasparente!

Se il tuo Disco non è avanzato in questo round, sostituisci un Quadrato trasparente con uno del tuo colore, se disponibile.



Ora siete pronti per preparare il prossimo round. Rimettete le Tessere Punteggio al centro del tavolo. Scartate la Tessera Obiettivo usata nel round precedente.

🐉 Fine del gioco 🐉

La partita termina quando, dopo che alla fine di un round i giocatori hanno spostato i propri Dischi, uno o più giocatori oltrepassano la linea finale sul Tracciato (cioè un Disco si trova su uno degli ultimi 9 spazi circondati da lava).

Il giocatore il cui Disco è più vicino al tempio è il vincitore!



Quando un Disco supera la linea finale illustrata, la partita termina. Il giocatore più avanti nel Tracciato vince la partita!



🐉 Crediti 🐉

Game design: Luca Bellini e Luca Borsa
 Illustrazioni: Roberta Esposito / Studio Labo
 Sviluppo: Simone Luciani
 Art director: Roberto Grasso
 Regole: Elisabetta Micucci
 Edizione a cura di: Giuliano Acquati

© 2020. Cranio Creations. Tutti i diritti riservati.



Cranio Creations S.r.l.
 Via del Caravaggio, 21
 20144 - Milano - Italia
 www.craniocreations.it