PIXIES

COMPONENTI

70 carte, 1 regolamento.

Fronte Retro

PREPARAZIONE

Mescolate le carte, formando un mazzo coperto. Determinate il primo giocatore casualmente.

PANORAMICA

Vince il giocatore che alla fine dei **3 round** ha totalizzato il maggior numero di punti. Giocate attentamente le carte nella vostra area 3x3 per guadagnare punti in base al loro numero, colore e simboli.

FLUSSO DI GIOCO

Una partita è formata da **3 round**, ciascuno dei quali suddiviso in **più turni**; il round termina quando uno dei giocatori ha **riempito** completamente la propria area 3x3. Ciascun turno si divide in 3 passi:

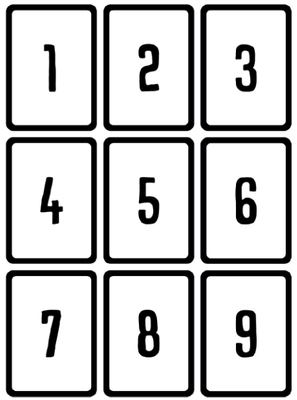
1. Il primo giocatore **rivela** un numero di carte dal mazzo pari al numero dei giocatori.

2. Procedendo in senso orario dal primo giocatore, ogni giocatore deve **prendere una delle carte e giocarla** nella propria area di gioco seguendo le regole di posizionamento (vd. oltre). All'ultimo giocatore non rimane che prendere l'ultima carta rimasta.

3. Il turno termina. **Il giocatore che ha scelto per ultimo nel turno concluso, sarà il primo giocatore in quello successivo.**

In una partita a 2 giocatori andranno rivelate 4 carte e i giocatori si alterneranno (prendendo 1 carta a testa e giocandola) finché non sarà presa l'ultima carta. In altre parole, durante ogni turno ciascun giocatore giocherà 2 volte.

REGOLE DI POSIZIONAMENTO



L'area di gioco di ciascun giocatore è composta da 9 spazi. Se possibile, dovrete collocare le nuove carte negli spazi con il numero corrispondente, ma le carte già in gioco potrebbero influenzare il posto e il modo in cui le giocate. I casi sono 3.

Caso 1. Il giocatore non ha ancora giocato una carta con quel numero. Deve allora collocare la nuova carta, scoperta, nello spazio corrispondente al suo numero. Se tale spazio è occupato da una carta coperta, dovrà posizionare la nuova carta sopra di essa.

Caso 2. Il giocatore ha già giocato una carta con quel numero. Deve allora scegliere quale delle 2 carte tenere scoperta e posizionare l'altra, coperta, sotto di essa. Deve anche assicurarsi che la carta sotto sia parzialmente visibile agli altri giocatori.

Importante: una carta scoperta che ne copre un'altra coperta si considera "convalidata" e garantirà punti a fine round.

Caso 3. Il giocatore ha già giocato una carta con quel numero e tale carta è già convalidata. Dovrà allora collocare questa carta, coperta, su uno **spazio vuoto**, indipendentemente dal numero.

Nota: la carta **non può** essere collocata sotto ad un'altra per convalidarla. Potrà però essere coperta in seguito da un'ulteriore carta che presenta il numero dello spazio occupato (vedi caso 1), la quale verrà quindi subito convalidata.

FINE DEL ROUND

Un round termina quando, alla fine di un turno (dopo che tutti hanno giocato una carta), un giocatore ha riempito tutti i 9 spazi della propria area 3x3, indipendentemente dal modo in cui siano state giocate le carte (scoperte o coperte). Si contano allora i punti e si annota il punteggio di ciascun giocatore.

In una partita a 2 giocatori, il round può terminare anche se ci sono ancora 2 carte da giocare. Ad esempio, all'inizio del turno il giocatore 1 prende una carta e la gioca, riempiendo l'ultimo spazio rimasto sulla propria area di gioco. Non può fare altro. Il giocatore 2 deve comunque giocare una carta, così che entrambi abbiano giocato lo stesso numero di volte. A quel punto il round termina anche qualora dovessero rimanere ancora 2 carte sul tavolo.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Ogni giocatore calcola i punti della propria area di gioco.

Carte convalidate

Ogni **carta convalidata** vale un numero di punti pari al suo valore.

Simboli

Ogni spirale vale 1 punto.

Ogni crocetta fa perdere 1 punto.

Alcune carte speciali danno una per ogni carta scoperta del relativo colore.

Nota: ai fini dei simboli, vanno contate tutte le carte scoperte, convalidate o meno.

La zona colore più estesa

Una **zona colore** è formata da almeno 2 carte **dello stesso colore con uno o più lati in comune**. Le carte che si toccano solo in diagonale non contano.

Ogni carta nella zona colore più estesa vale:

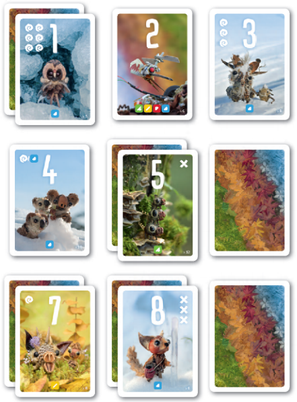
- 2 punti nel round 1
- 3 punti nel round 2
- 4 punti nel round 3

Nota: per la zona colore vanno contate tutte le carte scoperte, convalidate o meno.

Le carte multicolore sono considerate avere **tutti i colori**. Quindi sono incluse nella zona colore più estesa, se sono adiacenti ad essa e contano anche per **tutte** le carte speciali.

Esempio del calcolo del punteggio

Ipotizziamo che questa sia l'area 3x3 di un giocatore alla fine del primo round:



Punti per le carte convalidate
1 + 5 + 7 + 8 = 21 punti

Punti dai simboli
10 spirali sulle carte + 5 spirali per la carta speciale (1 x 5 carte blu, inclusa quella multicolore) - 4 crocette = 11 punti.

Punti per la zona colore più estesa
4 carte blu connesse (1, 2, 3 e 4) x 2 punti (dato che siamo nel round 1) = 8 punti

Il giocatore ha totalizzato **40 punti** nel primo round!

ALLESTIMENTO DEL NUOVO ROUND

Rimescolate tutte le carte per creare un nuovo mazzo. L'ultimo giocatore del round precedente diventa il nuovo primo giocatore.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine del round 3, ogni giocatore somma i punteggi dei suoi 3 round. Chi ha più punti vince la partita! In caso di parità, tutti i giocatori primi a pari merito condividono la vittoria.

SEGNARE I PUNTI

Per tener traccia del vostro punteggio, usate le griglie segnapunti qui a lato e sul retro.

COLORADD

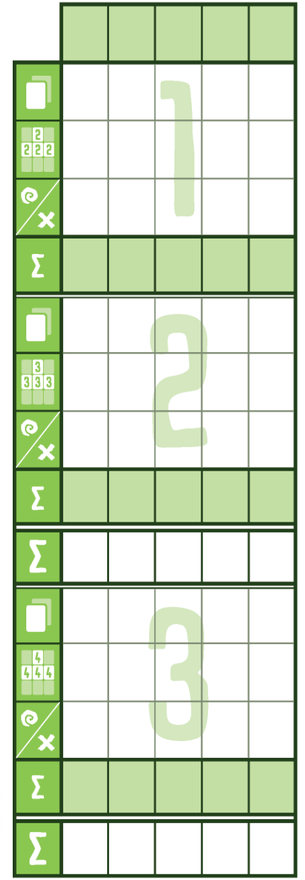
I colori delle carte sono rappresentati dai simbolini raffigurati in basso al centro delle carte.

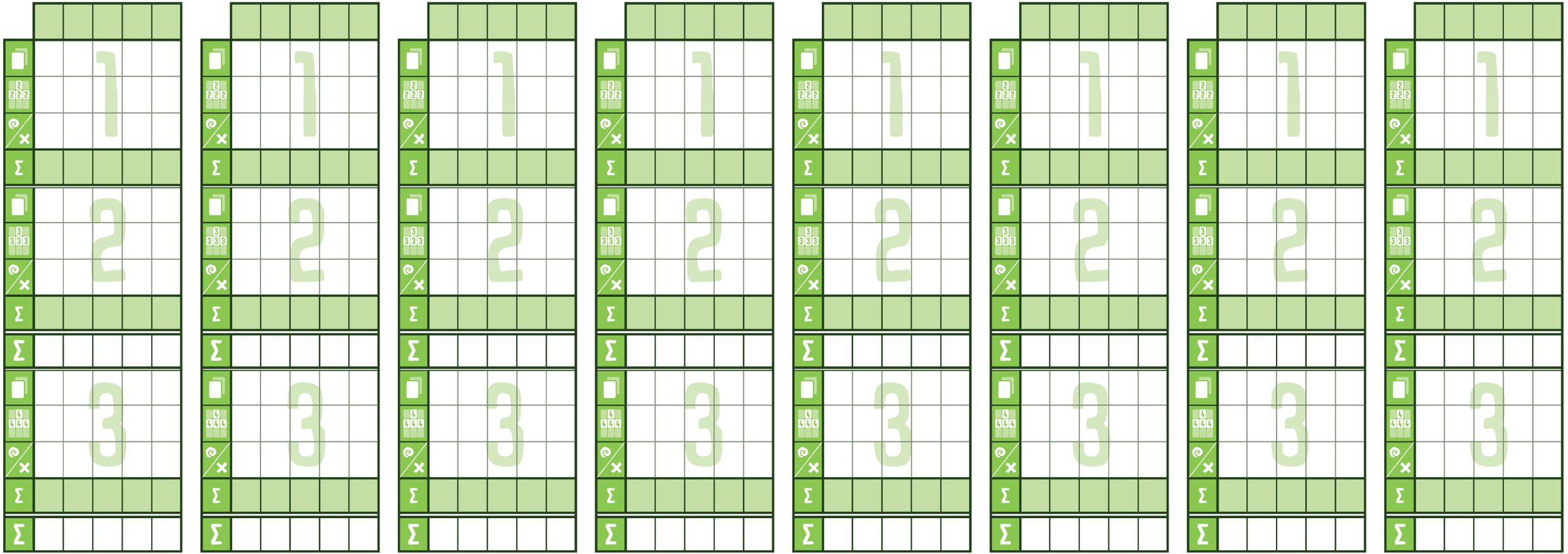
ColorADD è un linguaggio universale, inclusivo e non discriminatorio che permette ai daltonici di identificare i colori. È stato usato sotto licenza di Bombyx.

ColorADD
The Color Alphabet

CREDITI

Autore: Johannes Goupy
Grafica: Sylvain Trabut
Edizione Italiana: Davide Malvestuto
Traduzione Italiana: Giulia Rasente
Adattamento Grafico: Mirko Treccani
Revisori: Simona Greco, Marco Rava




1
2
3
Σ