



EDWARD CHAN BANANA BANDITS

Autore:
Edward CHAN
Sviluppo del progetto:
ER Family
Artista:
Tommy NG@Paperbox
Creations

Un ringraziamento speciale
a Hims Chu, Pedro Pereira e
Andrew Thompson

Edizione italiana a cura di
Magic Store Srl/MS Edizioni

Da 2 a 4 Giocatori, da 8 anni in su, 30 minuti

Il boss dei "Banana Bandits" deve scegliere il successore tra i suoi scagnozzi: il primo che otterrà 3 monete d'oro diventerà il nuovo capo! Inseguì gli altri gorilla, combatti e ruba loro i gettoni che ti serviranno per ottenere le monete. Una feroce battaglia sta per cominciare!

CONTENUTI



1 Grattacielo
Banca Banana



4 Set di cartoncini
Gorilla con i rispettivi
segnalini



44 Gettoni Gorilla



10 Monete
Banana d'Oro



8 Dadi



40 Carte

Il vostro scopo è quello di diventare il nuovo capo dei Banana Bandits. Dovete accumulare Gettoni Gorilla per poterli cambiare in Monete Banana d'Oro. Il giocatore che per primo riesce ad ottenere 3 Monete Banana d'Oro vince la partita immediatamente e diventa il nuovo capo della banda.

PREPARAZIONE

1 Monta il grattacielo sul vassoio di plastica dentro la scatola.

2 Ogni giocatore sceglie un gorilla e prende il rispettivo segnalino con 1 Gettone Gorilla dello stesso colore.

3 I restanti Gettoni Gorilla vanno messi nella banca (gli scomparti del vassoio).



4 Mescola le carte, distribuiscine 6 al primo giocatore e poi 5 agli altri.

5 Posiziona la pila di carte rimanenti a faccia in giù (è il mazzo da cui pescare), e le Monete Banana d'Oro sul tetto. Ogni zona di cambio ha 5 gettoni.

6 Posiziona gli 8 dadi sul tavolo, pronti all'uso.

COME SI GIOCA

1. Il giocatore più ghiotto di banane inizia per primo, gli altri giocatori seguiranno a turno in senso orario.
2. Il primo giocatore di turno sceglie una finestra dove appendere il suo gorilla, poi gli altri giocatori fanno altrettanto.
3. La partita ha inizio. In ogni turno il giocatore attivo ha a disposizione **3 Punti Azione (PA)**. Può eseguire qualsiasi delle azioni che seguono nell'ordine che preferisce (ogni azione richiede la spesa di 1 PA):

COMBATTERE

Usa 1 PA per attaccare un avversario che si trovi su una finestra adiacente o di fronte. Gli attacchi vengono eseguiti lanciando i dadi. Ogni giocatore ha un valore di combattimento pari a 6 (equivalente a 6 dadi da lanciare). Il giocatore attivo lancia i dadi per primo, poi tocca al difensore. Chi ottiene **il maggior numero di "🐛"** vince lo scontro. Entrambi i giocatori possono utilizzare le carte durante il combattimento. Se il risultato dei dadi di un giocatore è **"tutti dadi con la faccia vuota"**, allora vince lo scontro immediatamente.



MUOVERSI

Usa 1 PA per muovere il tuo gorilla in orizzontale o in verticale **fino a 3** finestre adiacenti e non occupate. **Non può** muoversi o fermarsi in qualunque finestra già occupata. Il giocatore può cambiare direzione durante il movimento.



PESCARRE

Se il tuo gorilla si è fermato al **1° piano (il piano più basso)**, usa 1 PA per pescare dal mazzo (massimo 5 carte in mano). Se il mazzo da cui pescare non ha carte, rimescola la pila degli scarti e crea un nuovo mazzo.



RACCOGLIERE

Usa 1 PA per raccogliere **tutti** i Gettoni Gorilla dalla finestra in cui il tuo gorilla si è fermato.





LE CARTE

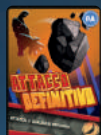


= Questa carta si gioca per migliorare azioni specifiche.



= Sia l'attaccante che il difensore possono utilizzare questa carta.

2X



ATTACCO DEFINITIVO

Il giocatore attivo può utilizzare questa carta per attaccare uno qualsiasi degli altri giocatori, a prescindere dalla distanza. Può essere utilizzata solo con l'azione Combattere.

2X



ADIACENTE

Il giocatore attivo può raccogliere tutti i Gettoni Gorilla presenti su UNA finestra adiacente (non in diagonale) senza doverci andare. Può essere giocata solo con l'azione Raccogliere.

2X



EVITA ATTACCO

Il difensore può giocare questa carta in **qualsunque momento** durante il combattimento per annullarlo (anche dopo aver lanciato i dadi). Il giocatore attivo spende comunque quel PA.

10X



POTERE BANANA (+1 DADO)

Sia l'attaccante che il difensore possono usare questa carta prima di lanciare i dadi. Se viene giocata, quel giocatore può aggiungere 1 o 2 dadi extra (dipende dalla carta) al proprio lancio. Non c'è limite al numero di carte che si possono utilizzare per incrementare il numero di dadi. Può essere utilizzata solo con l'azione Combattere.

5X



RILANCIA TUTTI I DADI

Questa carta può essere usata sia dall'attaccante che dal difensore per poter lanciare nuovamente i dadi. Se viene giocata dopo che il giocatore in attacco ha lanciato i propri dadi, ma prima che li lanci il difensore, l'attaccante deve lanciare di nuovo i propri dadi. Se viene giocata dopo che il difensore ha lanciato, allora solo lui effettuerà un nuovo lancio. I giocatori possono usare questa carta per lanciare nuovamente i propri dadi.

4X



2X



PESCA L'INTERO PIANO

Il giocatore attivo sceglie uno dei piani del grattacielo e ruba 1 carta **da ogni** giocatore che si trova su quel piano. Le carte rubate possono essere giocate da subito.

2X



CAMBIO GETTONI

Il giocatore attivo sceglie un giocatore (può essere lui stesso) che deve subito scambiare un Gettone Gorilla per un altro dalla banca. È il giocatore attivo che sceglie quali gettoni vengono scambiati.

2X



RUBA UNA CARTA

Il giocatore attivo può rubare 1 carta a qualsiasi avversario. La carta rubata può essere usata immediatamente.

2X



PIÙ POTENZA (+ 1 AZIONE)

Il giocatore attivo può usare questa carta per guadagnare **in questo turno** 1 PA extra.

2X



CAMBIA POSTO

Il giocatore attivo può scambiare la posizione di 2 gorilla a sua scelta, il suo incluso.

5X



VENDETTA

Questa carta può essere usata sia dall'attaccante che dal difensore. Deve essere giocata prima che venga lanciato qualsiasi dado. Se chi ha giocato la carta vince il combattimento, ruba un Gettone Gorilla in più al perdente. Può essere giocata solo durante l'azione Combattimento.