



CATCH UP
GAMES



cubosaurs

REGOLAMENTO

UN GIOCO DI FABIEN TANGUY • ILLUSTRATO DA KRISTIAAN DER NEDERLANDEN

**BENTORNATI A... 66 MILIONI DI ANNI FA,
QUANDO LA TERRA ERA IL PARCO GIOCHI DEI DINOSAURI!**

**SE VOLETE AIUTARLI A DOMINARE IL MONDO ANCORA A LUNGO
DOVRETE RIUSCIRE A MANTENERE IL DELICATO EQUILIBRIO TRA LE LORO SPECIE!**

SCOPO DEL GIOCO

Durante ogni round, i giocatori competono per guadagnare il maggior numero di **punti vittoria (PV)** collezionando dinosauri.

Il giocatore che avrà totalizzato **più punti vittoria alla fine del secondo round**, sarà dichiarato vincitore.



PANORAMICA DI GIOCO

Ogni **tipo di dinosauro** ha regole specifiche per farvi guadagnare o perdere punti vittoria, a seconda del numero di copie dello stesso dinosauro in vostro possesso. Affrontate i vostri avversari in una lotta feroce per collezionare dinosauri e terminare ogni round col punteggio più alto!

Nel proprio turno, ciascun giocatore avrà a disposizione una mano di carte che dovrà scegliere se **aggiungere alla propria collezione** oppure **passare al giocatore successivo**.

Un round termina quando il mazzo di gioco è esaurito, poi i giocatori contano i punti vittoria accumulati in base alle specie di dinosauri presenti nelle proprie collezioni.

Il giocatore che al termine del secondo round ha totalizzato più punti vittoria, vince la partita.

ANATOMIA DI UNA CARTA

1 TIPO DI CARTA

Esistono **8 tipi diversi** di carte:

-  T-Rex
-  Stegosaur
-  Brontosaurus
-  Pterodactyl
-  Pentaceratops
-  Velociraptor Grigio
-  Velociraptor Nero
-  Carta Uovo (multicolore)

*Ci sono **7 copie** di ogni tipo di dinosauro.*

*Ci sono solo **6 carte Uovo**, ognuna delle quali unica.*



2 SIMBOLO DNA



Su alcune carte è presente il simbolo DNA, ma viene utilizzato solo nelle **regole avanzate** (pag. 10). Ignoratelo se giocate con il regolamento standard.

3 PUNTI VITTORIA

In questa zona è indicato come calcolare, alla fine di un round, i **PV** per questo tipo di carta.

PREPARAZIONE

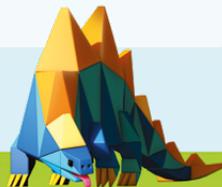
- Mescolate le 55 carte del gioco, poi scegliete, in modo casuale e senza guardarle, **10 carte per ogni giocatore**. Queste carte formeranno il mazzo di gioco per quel round.

***Esempio:** in una partita con 4 giocatori, formerete un mazzo da 40 carte.*

- Sistemate il mazzo di gioco coperto sul tavolo. Mettete da parte le carte non utilizzate: non verranno usate durante questo round.

- Ogni giocatore pesca **4 carte dal mazzo** e le mette scoperte davanti a sé, iniziando così la sua collezione.
- Scegliete casualmente un primo giocatore e iniziate il round.

***Nota:** i 40 segnalini DNA e le 10 tessere Evoluzione DNA vengono utilizzate solo con le regole avanzate (pag. 10). Lasciatele da parte se giocate con il regolamento standard.*



SVOLGIMENTO DEL PRIMO ROUND

I giocatori svolgono il proprio turno in senso orario **finché il mazzo di gioco non è esaurito e un giocatore non è più in grado di pescare.**

In questo caso, si passa immediatamente alla fase Fine del Round e si contano i punti vittoria accumulati in base ai dinosauri presenti nelle proprie collezioni.

TURNO DI UN GIOCATORE

Il turno di un giocatore è diviso in **due fasi**, nell'ordine seguente:

1

Aggiungere carte alla propria mano

All'inizio del suo turno, un giocatore potrebbe ricevere una mano di carte che il giocatore precedente ha rifiutato. Se (e solo se) non è questo il caso, il giocatore pesca una carta dal mazzo di gioco. La mano può essere composta da una o più carte.

***Nota:** tutti i giocatori iniziano un nuovo round senza carte in mano.*

2

Tenere **OPPURE** rifiutare la propria mano

È **obbligatorio** scegliere se:

A) Tenere **tutte le carte** della propria mano e aggiungerle alla collezione, posizionandole scoperte davanti a sé.

OPPURE

B) Rifiutare la propria mano e passarla al giocatore successivo

Passate **tutte le carte** della vostra mano al giocatore successivo. Per farlo, dovete prima aggiungere alla mano **una carta dalla vostra collezione.**

- Dovete aggiungere **una sola carta** dalla vostra collezione.
- La carta aggiunta deve essere di un **tipo diverso** tra quelli già presenti nella **vostra mano.**

Se non è possibile soddisfare questi due requisiti, potete scegliere solo l'opzione A (tenere la mano e aggiungerla alla collezione).

Dopo aver effettuato la scelta, il turno di un giocatore termina e inizia quello del giocatore successivo.

Nota: tutte le carte Uovo si considerano un unico tipo di carta. I Velociraptor Grigi e Neri rappresentano due diversi tipi di carta.

IMPORTANTE: la scelta si applica sempre a tutte le carte della vostra mano. Dovete decidere se aggiungerle tutte alla collezione oppure passarle tutte al giocatore successivo.

ESEMPIO DI GIOCO

Alan inizia il turno. Poiché non ha carte nella propria mano, per prima cosa pesca una carta.



Deve ora decidere se tenere la mano (un T-Rex) e aggiungerla alla propria collezione oppure rifiutarla e passarla al giocatore successivo. Sceglie di rifiutarla e, prima di passarla al giocatore successivo, deve aggiungere alla mano una carta della propria collezione che sia di un tipo diverso tra quelli già presenti nella mano. Può scegliere lo Stegosaurò, lo Pterodattilo o il Velociraptor Nero, ma non il T-Rex.

Sceglie lo Pterodattilo e passa tutta la mano (composta dal T-Rex pescato + lo Pterodattilo aggiunto dalla propria collezione) al giocatore successivo, Ellie.



Ellie inizia il proprio turno con queste due carte in mano, quindi non pesca dal mazzo ma deve decidere subito cosa fare con la propria mano.



Potrebbe passare la mano al giocatore successivo aggiungendo una carta dalla propria collezione (tranne un T-Rex o uno Pterodattilo), ma sceglie invece di tenerla, aggiungendola alla propria collezione.

Il giocatore successivo, Ian, inizia quindi il proprio turno senza una mano di carte, e deve pescare una carta dal mazzo di gioco formando la propria mano, poi decidere cosa farne...

FINE DEL ROUND E CONTEGGIO DEI PUNTI

Un round termina appena un giocatore deve pescare una carta dal mazzo di gioco ma non può farlo perché il mazzo è esaurito. I giocatori contano ora i punti vittoria guadagnati in base al tipo di carte presenti nella propria collezione.

Segnate il punteggio di ciascun giocatore su un foglio di carta.

Nota: è possibile ottenere un punteggio negativo.

PUNTEGGIO DEI DINOSAURI

(ad esclusione dei Velociraptor)



I numeri indicano, da sinistra a destra, quanti punti vittoria vale un tipo di dinosauro in base al numero di copie (1, 2, 3, 4 o più) presenti nella vostra collezione.

Esempio: il T-Rex (arancione) fa guadagnare 4 punti se a fine round avete una sola carta di quel tipo. Se le copie sono 4 (o più), perdete invece 5 punti.



PUNTEGGIO DEI VELOCIRAPTOR



I Velociraptor Neri e Grigi seguono regole di punteggio diverse dagli altri dinosauri. Per guadagnare i punti vittoria indicati dovete possedere una coppia composta da un Velociraptor Nero e uno Grigio. Ogni Velociraptor non in coppia fa perdere i punti vittoria indicati sulla carta. Alla fine del round, decidete come formare le coppie nel modo a voi più vantaggioso.

Esempio: se queste due carte Velociraptor formano una coppia, valgono i punti vittoria indicati (2+3 in questo caso, per un totale di 5). Se non ci fosse stato il Velociraptor Grigio, il Velociraptor Nero solitario vi avrebbe fatto perdere 2 punti.



PUNTEGGIO DELLE CARTE UOVO

Ogni carta Uovo vi fa guadagnare punti vittoria se siete il giocatore col maggior numero (anche se a pari merito con altri giocatori) di carte del tipo di dinosauro indicato. Se non lo siete, vi fa perdere punti.

Esempio: questa carta Uovo vi fa guadagnare 4 punti se siete il giocatore che, nella propria collezione, ha più carte Stegosaurus di tutti gli altri giocatori (anche se a pari merito). In caso contrario, perdete 3 punti.



Nota: esiste una sola carta Uovo per tipo di dinosauro, tranne che per i Velociraptor (Nero e Grigio) che condividono la stessa carta Uovo: per calcolare i punti ottenuti da questa carta un giocatore deve contare tutti i Velociraptor (Neri + Grigi) presenti nella sua collezione, sia solitari che in coppia.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO A FINE ROUND

Il Signor Hammond totalizza 3 punti con la sua collezione:

+5 punti per il Brontosaurus (viola), perché ne possiede 3 copie;

-3 punti per il Pentaceratopo (verde), perché ne ha 1 sola copia;

-3 punti per la carta Uovo (Il Signor Hammond non è il giocatore col maggior numero di carte Pentaceratopo, perché un avversario ne ha due). Nota che in questo caso, anche se il Signor Hammond avesse avuto 2 carte Pentaceratopo, avrebbe guadagnato 3 punti invece di perderli;

+4 punti per le carte Velociraptor, perché ha una coppia valida formata da un esemplare Nero e uno Grigio (+5 punti) ma possiede anche un Velociraptor Grigio solitario (-1 punto).



SECONDO ROUND

La preparazione e lo svolgimento del secondo round rimangono identici a quelli del primo round, con due eccezioni:

- Il giocatore che nel primo round ha totalizzato **il punteggio più basso** diventa il primo giocatore.
- Il turno dei giocatori si alterna in senso **antiorario**.

Nota: componete un nuovo mazzo di pesca per il round seguendo le normali regole di preparazione.

FINE DEL GIOCO

La partita termina dopo il conteggio dei punti del secondo Round. Per ottenere il proprio totale, ogni giocatore somma i punteggi del primo e del secondo round.

Il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di parità, vince il giocatore che ha realizzato più punti nell'ultimo round. Se c'è ancora parità, la vittoria è condivisa.



REGOLE PER 2 GIOCATORI

Nelle partite a 2 giocatori
vi consigliamo di giocare

3 round consecutivi invece di 2.



REGOLE AVANZATE: EVOLUZIONE DNA

I giocatori esperti, o quelli che padroneggiano già il gioco standard, potrebbero voler utilizzare le tessere Evoluzione DNA e i segnalini DNA per aggiungere alle loro partite nuove incognite, interazioni e strategie.

PREPARAZIONE AGGIUNTIVA

Mescolate le 10 tessere Evoluzione DNA e formate una pila coperta, poi scoprite al centro del tavolo un numero di tessere pari al numero dei giocatori più 1 (3 tessere con 2 giocatori, 4 con 3 giocatori, ecc.)

Formate una riserva a portata di tutti i giocatori con i 40 segnalini DNA.

Esempio di preparazione aggiuntiva (4 giocatori)



ANATOMIA DI UNA TESSERA EVOLUZIONE DNA

1 Numero di segnalini DNA necessari per acquistare la tessera

2 Icona abilità "Alla fine del Round" o "Istantanea" ⚡

3 Descrizione dell'abilità



 Questa icona identifica quali tessere Evoluzione DNA hanno un'interazione diretta tra i giocatori. Se non vi sentite a vostro agio con questa particolare meccanica di gioco, potete decidere di rimuovere le tessere con questa icona durante la preparazione.

REGOLE AGGIUNTIVE

OTTENERE SEGNALINI DNA

Su alcune carte è presente il **simbolo DNA**. Ogni volta che aggiungete alla vostra collezione una carta con il simbolo DNA, prendete **1 segnalino DNA** dalla riserva. Questo vale anche per le 4 carte iniziali distribuite durante la preparazione di ogni nuovo round.

Tenete i segnalini DNA di fronte a voi. Potrete usarli per acquistare le tessere **Evoluzione DNA**.

Nota: se dovete prendere 1 segnalino DNA ma la riserva è esaurita, potete invece prenderlo da un giocatore avversario a vostra scelta.

ACQUISTARE LE TESSERE EVOLUZIONE DNA

Una volta per turno, dopo aver pescato o ricevuto dal giocatore precedente le carte della vostra mano, potete usare i segnalini DNA per acquistare una delle tessere Evoluzione DNA scoperte tra quelle ancora disponibili al centro del tavolo.

- Scartate il numero di segnalini DNA indicato sulla tessera Evoluzione DNA;

- Piazzate la tessera di fronte a voi e utilizzate la sua abilità;

Se al centro del tavolo non ci sono più tessere scoperte, non è più possibile acquistare tessere per questo round.

Nota: non potete acquistare una tessera Evoluzione DNA senza utilizzarne l'abilità.

INIZIO DEL SECONDO ROUND

- I giocatori mantengono tutti i segnalini DNA non utilizzati nel round precedente.
- Le tessere Evoluzione DNA non acquistate nel round precedente rimangono disponibili al centro del tavolo. Mescolate tutte le altre tessere, **quelle ancora nella pila coperta e quelle acquistate dai giocatori**, per formare una nuova pila coperta, poi pescate e aggiungete tessere scoperte al centro del tavolo fino al massimo consentito (numero dei giocatori +1);

PUNTEGGIO DEI SEGNALINI DNA A FINE PARTITA

Ogni giocatore aggiunge **1 punto** al suo punteggio finale **ogni due** segnalini DNA in suo possesso non utilizzati nel corso del gioco.



TESSERE EVOLUZIONE DNA

ABILITÀ ATTIVATE ALLA FINE DEL ROUND

1 +1 PUNTO PER TIPO DI CARTA

Otteni 1 punto aggiuntivo per ogni tipo di carta diversa presente nella tua collezione. Le carte Uovo contano come un unico tipo di carta. I Velociraptor Neri e Grigi contano come due tipi di carte diverse.

2 +2 PUNTI PER CARTA UOVO

Ogni carta Uovo in tuo possesso vale 2 punti in aggiunta al suo normale punteggio.

Tenete queste tessere scoperte davanti a voi dopo l'acquisto: vi faranno guadagnare punti aggiuntivi nella fase di conteggio dei punti alla fine del round.

ABILITÀ ISTANTANEE

3 PESCA 1 CARTA

Aggiungi la carta pescata alla tua mano attuale, anche se è di un tipo già presente nella mano. Per rifiutare la mano devi comunque aggiungere 1 carta dalla tua collezione, come di consueto.

4 RIFIUTA LA MANO SENZA AGGIUNGERE UNA CARTA DALLA TUA COLLEZIONE

Acquista questa tessera quando vuoi passare la tua mano senza dover aggiungere una carta dalla tua collezione.

5 AGGIUNGI ALLA MANO 1 CARTA NON CONSENTITA

Acquista questa tessera quando vuoi passare la tua mano aggiungendo dalla tua collezione una carta di un tipo già presente nella mano.

6 DISTRUGGI 1 CARTA NELLA TUA COLLEZIONE

Scegli quale carta distruggere e mettila insieme a quelle rimaste inutilizzate dopo la preparazione.

7 DISTRUGGI 1 CARTA DI UN AVVERSARIO

Distruggi una carta a tua scelta della collezione di un giocatore avversario e mettila insieme a quelle rimaste inutilizzate dopo la preparazione.

8 RUBA 1 CARTA

Ruba una carta a tua scelta dalla collezione di un giocatore avversario e aggiungila alla tua collezione.

9 DAI 1 CARTA

Scegli una carta dalla tua collezione e obbliga un avversario ad aggiungerla alla sua collezione.

10 SCAMBIA 1 CARTA

Scambia una carta a tua scelta dalla collezione di un avversario con una carta a tua scelta dalla tua collezione.

Applicate immediatamente le abilità istantanee di queste tessere quando la acquistate, poi conservatele coperte di fronte a voi.

Cubosaurus è un gioco ideato da Fabien Tanguy, illustrato da Kristiaan der Nederlanden, pubblicato in Italia da MS Edizioni/Magic Store srl.

Layout: Olivier Trocklé · Grafica: Kristiaan der Nederlanden, Manoël Verdiel · Traduzione: Matteo Mazzacurati
Editing: Enrico Emiliani · Impaginazione: Noemi Giugliano · Coordinamento editoriale: Andrea Mazzolani

2023 - MS Edizioni/Magic Store