Il gran giorno è arrivato: Dino Park apre i cancelli, il primo con dinosauri vivi in carne e ossa! Dopo mesi di attesa e tantissime dino-crocchette ingurgitate per vincere il concorso "Accarezza il T-Rex", sei stato selezionato per entrare in anteprima mondiale, insieme a scienziati e Vip, nel recinto del Tirannosaurus Rex, opportunamente sedato ovviamente. Potrai vederlo da vicino e innondare tutti di selfie e invidia! C'è anche la famosa blogger Clara Ferraglia e il multimilionario Bill Doors... Quando, ad un certo punto, ti accorgi che qualcosa non torna..."Dottoressa è normale che il T-Rex abbia gli occhi aperti e mi guardi con una certa famelicità? Dottoressa dove corre?? Dottoressa! O mio...". Sei pronto a non trasformarti nella cena del T-Rex?

CONTENUTO DEL GIOCO

70 CARTE ZAINO così suddivise:

18 CARTE CARNE

7 CARTE BENGALA

13 CARTE SASSO

6 CARTE MIMETICA

3 CARTE COLTELLINO SVIZZERO

26 OGGETTI INUTILI tutte con fronti differenti

1 T-REX ROSSO

1 T-REX VERDE

1 DADO

13 CARTE PERSONAGGIO

24 CARTE JEEP

GIOCA SENZA LEGGERE IL REGOLAMENTO!

Guarda il video su YouTube

www.youtube.com/RedGloveEdizioni

PANORAMICA E SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è sopravvivere e raggiungere l'uscita per primi senza essere mangiati dal T-Rex. Durante la fuga, tirerai oggetti al T-Rex presi dal tuo zaino nel tentativo di distrarlo e passerai oggetti ai tuoi avversari per scaricare il peso dello zaino e correre più veloce. A complicare la situazione, gli zaini (rappresentati dalla mano di carte dei giocatori) si sono mescolati e quindi nessuno sa cosa c'è dentro (tu non potrai vedere le tue carte). Per vincere devi quindi liberarti in fretta dello zaino, cioè finire le carte in mano, cercando di rallentare gli altri giocatori utilizzando gli effetti delle carte a tuo favore.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

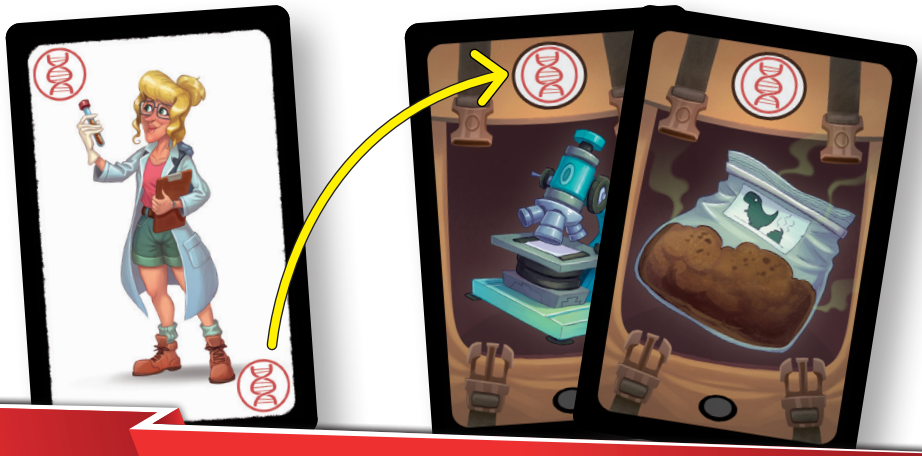
Prima di iniziare una partita a Feed Rex, devi preparare i materiali.

1. Prendi i due T-Rex, se giochi in meno di 8 giocatori puoi riporre uno dei due nella scatola, non servirà per questa partita, e posizionare l'altro sdraiato al centro del tavolo, con il muso rivolto verso un giocatore casuale. Se si gioca da 8 giocatori in su, mettili entrambi sdraiati, vicini, al centro del tavolo rivolti verso due giocatori opposti.

2. Prendi il dado e posizionalo sul tavolo in un punto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Lasciate uno spazio utile a creare un mazzo comune degli scarti.

3. Ora prendi il mazzo di carte e dividile in otto mazzetti, uno per ciascuna tipologia: carne, bengala, mimetica, sasso, oggetto inutile, coltellino svizzero, personaggio, jeep.
Se giochi la versione tradizionale, vale a dire tutti contro tutti, riponi le carte jeep nella scatola, servono solo nella versione a squadre (vedi più avanti).

4. Ora ogni giocatore sceglie a proprio gusto una carta Personaggio che lo rappresenti. Ogni giocatore pone il personaggio visibile sul tavolo di fronte a se. Prendi il mazzo degli oggetti inutili e seleziona quelli relativi ai personaggi scelti. Ogni personaggio porta in gioco due oggetti inutili: si possono riconoscere facilmente perchè sono contrassegnati da un bollino con un'icona uguale all'icona disegnata sulla carta personaggio relativa. Riponi gli oggetti inutili avanzati e i personaggi inutilizzati nella scatola, non serviranno per questa partita.



5. Infine seleziona il numero corretto di carne, bengala, mimetica, sasso, coltellino svizzero in base al numero di giocatori come nello schema qui riportato:

3	5	2	1	3	1
4	6	3	2	4	1
5	7	3	2	5	1
6	8	4	3	6	1
7	9	4	3	7	1
8	10	5	4	8	1
9	11	5	4	9	1
10	12	6	5	10	1
11	13	6	5	11	1
12	14	7	6	12	1
13	15	7	6	13	1

Se non hai voglia di guardare la tabella, abbiamo reso l'operazione più facile grazie ad un'icona sulle carte. In 3 giocatori dovete inserire tutte le carte che non riportano numeri visibili nella parte centrale bassa della carta. In 4 giocatori dovrete aggiungere a queste, quelle con raffigurato il numero quattro, in 5 giocatori bisogna aggiungere anche quelle con il numero cinque e così via, fino ad inserirle tutte nel numero massimo di giocatori, che è tredici.
Le carte con rappresentata una stella vanno tenute da parte e vengono usate solo in caso di varianti al regolamento (vedi più avanti).
Prendi poi tutte le carte selezionate per ogni tipologia (carne, bengala, sasso, nascondiglio, oggetto personale, coltellino svizzero) e mescolale in un unico mazzo.

6. Distribuisci cinque carte coperte sul tavolo ad ogni giocatore che **NON** potrà guardarle e riponi l'avanzo nella scatola senza guardarlo. Le carte della propria mano non dovranno mai essere guardate in partita dai giocatori che le possiedono (potranno guardarne alcune solo per effetti di gioco) e dovranno sistemarle nella propria mano con il lato visibile rivolto verso gli altri giocatori e il retro verso se stessi. E' sempre consentito guardare le carte degli avversari e i giocatori dovranno tenere in mano le proprie carte in modo che siano ben visibili agli altri.

7. Prima di iniziare a giocare, ogni giocatore può guardare una delle carte che ha in mano, dopodiché mescola la sua mano di carte.

Siete pronti a giocare!

COME SI GIOCA

Il gioco si svolge a turni in senso orario. Inizia la partita chi ha visto più di recente un vero dinosauro… Nessuno di voi? Beh, ok, allora chi ne ha visto uno più recentemente in televisione (anche finto).

TURNO DEL GIOCATORE

Il turno del giocatore si divide in due fasi:

A. Raccogliere informazioni **B.** Scaricare il peso

Le due fasi vengono eseguite in ordine. Se il giocatore ha 3 carte o meno in mano, può eseguire solo la fase **B. Scaricare il Peso** ed è obbligato a saltare la fase **A. Raccogliere Informazioni**. Dopo aver svolto il proprio turno, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

A. RACCOGLIERE INFORMAZIONI

I giocatori in fuga dal T-Rex cercano di raccogliere informazioni sugli oggetti che hanno nello zaino, chiedendolo agli altri giocatori. Certo non è facile capire quale zaino hai preso, ma sicuramente puoi raccogliere dettagli utili per permetterti di tirare fuori l'oggetto giusto al momento giusto (o forse no?).

Per ottenere informazioni sulle carte che ha in mano, il giocatore fa agli avversari una domanda. Per essere una domanda valida, la domanda deve:

1. prevedere come risposta "si", "no" o un numero;
2. oppure essere "Quale carta è questa", indicando una delle carte che ha in mano.

ESEMPIO *Questa è una serie di domande lecite che possono essere poste nel proprio turno:*

- *Quante Carni ho in mano?*
- *Ho Carni in mano?*
- *Tra queste tre carte c'è un Sasso?*
- *Posso fare Mac Gyver?*
- *Ho un Coltellino Svizzero?*
- *Ho almeno due Sassi?*
- *Ho un oggetto inutile del mio personaggio?*
- *Quale carta è questa?*

IL FIDO T-REX, QUESTO SCONOSCIUTO

Nel primo turno di gioco il T-Rex è sdraiato al centro del tavolo. Appena un giocatore attira la sua attenzione, con l'effetto di una carta, il T-Rex si volta ("punta") verso il giocatore che ha subito l'effetto (può essere lo stesso giocatore che ha giocato la carta). Il giocatore bersaglio prende il T-Rex e lo attacca utilizzando la bocca a molletta in un qualsiasi punto visibile di sé stesso (ad esempio attaccato al colletto della maglia, su un dito o ovunque sia visibile ma non dia fastidio al giocatore). Se un giocatore inizia il suo turno puntato dal T-Rex deve riuscire, entro la fine del suo turno, a distrarre il T-Rex giocando le carte giuste per mandarlo su un altro giocatore, altrimenti verrà sbranato dal T-Rex e dovrà abbandonare la partita. I giocatori possono distrarre il T-Rex giocando le carte Sasso, Bengala o Mimetica, passando ad un altro giocatore una carta Carne oppure riuscendo a fare Mac Gyver.

B. SCARICARE IL PESO

Raccolte le informazioni sulle carte che ha in mano, è il momento di lasciare un po' di zavorra per la via cercando, possibilmente, di mettere nei guai gli altri giocatori.
In questa fase il giocatore **deve** eseguire un'azione a scelta tra:

PROVIAMO QUESTO! Il giocatore gioca una carta dalla sua mano, la rivela mettendola a faccia in su e ne risolve l'eventuale effetto dopodiché la scarta nel mazzo degli scarti.

TIENI! Il giocatore passa una carta ad un avversario a scelta. La carta viene passata mostrando il fronte della carta. L'avversario che riceve la carta, deve rimescolare le carte che ha in mano e rimetterle in modo che siano visibili agli altri giocatori. Alcune carte attivano un effetto nel momento in cui vengono passate (vedi gli effetti delle carte a pagina seguente).

FACCIO COME MAC GYVER! Il giocatore indica agli altri giocatori due carte che ha in mano e chiede "Posso fare come Mac Gyver?". Se le due carte indicate sono due oggetti Inutili, o un oggetto Inutile e un Coltellino Svizzero, o due Coltellini Svizzeri, gli altri giocatori devono rispondere "Si". Il giocatore quindi scarta le carte e applica lo stesso effetto della carta Sasso, come se ne avesse giocato uno. Se la risposta è "No", il giocatore rimescola semplicemente le carte che ha in mano.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando un giocatore riesce a finire le carte che ha in mano alla fine del suo turno. In questo caso, quel giocatore riesce ad uscire dalla gabbia del T-Rex e a mettersi in salvo. Purtroppo nell'impeto ha chiuso il cancello e gli altri giocatori verranno divorati.

ATTENZIONE Se un giocatore inizia il suo ultimo turno puntato dal T-Rex e non riesce, giocando l'ultima carta, a liberarsi della sua pesante attenzione, purtroppo viene divorato sul cancello, ad un passo dall'uscita.

CASI PARTICOLARI E VARIANTI

Se in qualsiasi momento, tutti i giocatori rimanenti si trovano ad avere solo carte Carne in mano, vengono tutti automaticamente divorati dal T-Rex: nessun vincitore per oggi!
Se in qualsiasi momento rimane un solo giocatore in partita, questo mostrerà tutte le carte che ha in mano. Se tra le carte è presente una Carne, il giocatore sarà divorato, altrimenti sarà riuscito a scappare.

NON CHIUDERE IL CANCELLO!

In questa versione la partita continua finché tutti i giocatori o sono fuggiti o sono stati divorati dal T-Rex. Tutti i giocatori che sono riusciti ad uscire vivi dal recinto sono i vincitori.

MODALITA' HARDCORE

Se volete rendere la partita più caotica e meno previdibile, potete aggiungere a vostro piacimento carte Carne o Coltellino Svizzero alla partita (potete usare quelle con la stella, nella quantità che volete).

EFFETTI DELLE CARTE

CARTA SASSO

Proviamo questo! - Se giochi un Sasso, tira il dado e conta a partire dal giocatore dopo di te. Quando arrivi al risultato del dado, il T-Rex punterà quel giocatore. Attenzione: con il giusto tiro di dado, il T-Rex può tornare da te. Giusto si... ma per gli altri!
Tieni! - Se passi un Sasso, non succede nulla.

CARTA CARNE

Proviamo questo! - Se giochi una Carne, attiri subito l'attenzione del T-Rex su di te. Ora il T-Rex ti punta!
Tieni! - Se passi una Carne, il T-Rex punterà il giocatore a cui hai passato la carta.

CARTA MIMETICA

Proviamo questo! - Se giochi una Mimetica, ti nasconderai dal T-Rex. Una volta giocata la Mimetica, mettila davanti a te. Il T-Rex non può più puntarti né divorarti fino al tuo prossimo turno. Se il T-Rex ti puntava, continua a puntarti, ma non può divorarti. Nel caso venga utilizzata una carta Sasso, il giocatore che l'ha usata ti salterà durante la conta. All'inizio del tuo prossimo turno, scarta la Mimetica, a segnalare che l'effetto è finito.
Tieni! - Se passi una Mimetica, questa si attiva al giocatore a cui viene passata.

CARTA BENGALA

Proviamo questo! - Se giochi un Bengala, puoi far puntare il T-Rex verso un giocatore a tua scelta. Non solo. Se quel giocatore è nascosto da una Mimetica, puoi scartare la sua carta e terminare subito l'effetto della Mimetica.
Tieni! - Se passi un Bengala, non succede niente.

CARTA COLTELLINO SVIZZERO

Proviamo questo! - Se giochi un Coltellino Svizzero, lo scarti e devi ripetere l'azione Proviamo questo! giocando un'altra carta.
Tieni! - Se passi un Coltellino Svizzero, devi passare subito un'altra carta a tua scelta. Puoi anche scegliere un giocatore diverso dal primo a cui passare la carta.

CARTA OGGETTO INUTILE

Una carta Oggetto Inutile del proprio personaggio si usa come un Coltellino Svizzero. Altrimenti, è un oggetto inutile qualsiasi e funziona come di seguito:
Proviamo questo! - Se giochi un Oggetto Inutile, non succede niente. Semplicemente lo scarti.
Tieni! - Se passi un Oggetto Inutile, non succede niente.

DOPPIO T-REX, DOPPIO DANNO

Se state giocando da 8 giocatori in su, ci saranno due T-Rex al centro del tavolo. Ma... Come si muovono due T-Rex? Tutti gli effetti delle carte (sia di giocata con Proviamo questo! che di passata con Tieni!) si applicano al T-Rex più vicino al bersaglio in senso orario. Nessun giocatore può essere puntato da due T-Rex contemporaneamente: il giocatore già puntato non verrà incluso nella conta dei Sassi e non potrà essere colpito da carte Bengala. Nel momento in cui il numero di giocatori scende sotto 8 a causa dello sbranamento di alcuni, il T-Rex che ha sbranato l'ultimo giocatore si addormenterà e potrete eliminarlo dal gioco, continuando a giocare con solo un T-Rex.

MODALITÀ A SQUADRE

Feed Rex può essere giocato anche a squadre. Se decidete per questa modalità di gioco la partita ha queste differenze.

Durante la preparazione, decidete di quanti giocatori sarà composta ogni squadra. Le squadre devono essere composte tutte dallo stesso numero di giocatori. Se il numero di giocatori è dispari, un giocatore sarà in solitario. Giocare da soli non ha svantaggi particolari rispetto a giocare in squadra (anzi si sa dall'inizio che non ci si può fidare di nessuno).

Una volta decisa la dimensione delle squadre, potete prendere le carte Jeep. Assegnate un colore ad ogni squadra e prendete un numero di carte Jeep di quel colore pari al numero dei giocatori che compongono la squadra. Se c'è un giocatore che giocherà in solitario, aggiungete la carta squadra "?" (attenzione, il retro delle carte sono tutte "?", ma solo una carta ha il fronte uguale al retro).

Dovete scegliere i colori delle squadre in base al numero di giocatori che le compongono:

- se sono squadre da 5 o 6 giocatori, dovete usare i colori giallo e azzurro.
- se sono squadre da 4 giocatori, dovete usare i colori giallo, azzurro e rosso.
- se sono squadre da 3 giocatori, dovete usare i colori giallo, azzurro, rosso e verde.
- se sono squadre da 2 giocatori, potete usare i colori che preferite.

Una volta prese le carte Jeep necessarie, riponete le avanzate all'interno della scatola. Girate a faccia in su una carta per squadra e mescolatele assieme alle restanti a faccia in giù. Poi distribuitele ai giocatori. In questo modo, un membro di ogni squadra sarà subito rivelato, gli altri saranno nascosti, compreso l'eventuale giocatore solitario.

Ogni giocatore può guardare in segreto a quale squadra appartiene ma non può rivelare la sua carta durante la partita: solo la fiducia e le azioni dei giocatori porteranno i giocatori a fidarsi dei loro compagni.

Al contrario del gioco base, la partita finisce quando tutti i giocatori si sono messi in salvo o sono stati divorati dal T-Rex. Una volta che la partita è terminata, si controlla in quale squadra si sono salvati il maggior numero di giocatori: quella squadra è la vincitrice. In caso di parità, vince la squadra il cui giocatore è uscito per primo.

Ma se il giocatore solitario si è salvato e almeno un membro di ogni squadra è stato divorato dal T-Rex, è lui a vincere!

SUGGERIMENTO STRATEGICO

In Feed Rex è molto importante cercare di capire quali carte avete in mano per poter sapere se vi conviene passare o giocare. Se per esempio, sapete di non avere Carni in mano e il T-Rex vi sta puntando, non vi sarà utile passare carte perché non potrete mai mandarlo da altri giocatori, quindi vi converrà giocare una carta. Se invece siete sicuri di avere molta Carne in mano, vi converrà passare una carta, aumentando così la probabilità di divergere l'attenzione del T-Rex verso qualcun altro. Ma come fare? E' vero che non potete vedere le vostre carte, ma potete vedere quelle degli altri e farvi un'idea di quali carte avete in mano. E' molto importante contare le carte e fare le domande giuste per scoprire quali carte sono state riposte nella scatola e, di conseguenza, quali carte avete in mano! Tenete questa tabella che vi indica quante carte sono presenti nel mazzo per tipologia in base al numero di giocatori al centro del tavolo, a disposizione di tutti: vi sarà utile durante la partita per contare le carte.

3	5	2	1	3	1
4	6	3	2	4	1
5	7	3	2	5	1
6	8	4	3	6	1
7	9	4	3	7	1
8	10	5	4	8	1
9	11	5	4	9	1
10	12	6	5	10	1
11	13	6	5	11	1
12	14	7	6	12	1
13	15	7	6	13	1

Una produzione Red Glove Edizioni
Red Glove è un marchio NRG SRL, Via E. Filiberto 2, 20149 Milano (MI)

Game Design: Davide Ardizzone e Luca Bellini **Illustrazioni:** Ferdinando Batistini
Impaginazione: Federico Dumas e Emma Castellan **Revisione:** Simona Lombardo
Direzione Produzione: Federico Dumas

Red Glove tiene a comunicare che i T-Rex di questo gioco sono stati addormentati solo con l'uso di tisane alla Camomilla e musica rilassante New Age. Nessun medicinale artificiale è stato somministrato.