

Zoom Out è una gara fra Astrofotografi in cui le carte rappresentano delle fotografie: si parte con quelle molto zoomate (cioè con un valore di zoom out basso) per chiudere con visioni dello spazio profondo. Il primo giocatore a “scattare” tutte le sue foto, cioè a liberarsi delle carte nella propria mano, vince il gioco.

CONTENUTO



50 Carte Foto



5 Photobombing



3 Carte Vudù

non servono per giocare
(vedi avanti)

VALORE



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate tutte le carte Foto insieme alle Photobombing e distribuite 7 carte coperte ad ogni giocatore. Ciascun giocatore prende le carte in mano, le guarda ma non le mostra mai agli avversari. Dopodiché sistemate il mazzo rimanente al centro del tavolo, si scopre la prima carta dal mazzo e la si sistema, a faccia in su, a formare la pila degli scarti. Se la prima carta è un photobombing, rimescolate la carta nel mazzo e giratene una nuova.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di riuscire a scattare tutte le carte della nostra mano. Il giocatore che rimane per primo senza carte in mano vince il gioco.





TURNO

Il gioco procede a turno in senso orario, durante il vostro turno potete:

- A-** Liberarvi di una carta se questa ha il valore più alto rispetto a quella sopra alla pila degli scarti e passando il turno **oppure**
- B-** Liberarvi di una carta di valore uguale rispetto a quella sopra alla pila degli scarti. Questa opzione può mai essere scelta due volte di fila da due giocatori diversi. Per esempio, se sulla pila c'è una carta "100" il giocatore può giocare un "100" ma il giocatore dopo di lui non può giocare un'altro "100". Posizionate questa carta a faccia in su sopra la pila degli scarti e passate il turno **oppure**
- C-** Giocare un Photobombing a faccia in su sopra alla pila degli scarti, esclamando ad alta voce "Photobombing!". Questa carta funziona come un Jolly, la potete usare sempre, indipendentemente dal valore della carta sopra alla pila degli scarti, ma quando la giocate, il giocatore avversario più veloce a scartare una carta qualsiasi a faccia in su sulla pila degli scarti, se ne libera e il gioco riprende dal giocatore dopo di lui.

Se non potete fare nessuna delle azioni sopra citate, **dovete pescare** e passare il turno.

ATTENZIONE: Se un giocatore gioca una carta da 50000 Zoom, la pila si resetta e il giocatore successivo può giocare una carta qualsiasi, come se si ripartisse da zero.

Il gioco finisce appena uno dei giocatori rimane senza carte: quel giocatore è il vincitore.

UN PO' DI BLUFF - Durante il gioco possiamo esclamare "Photobombing" anche mentre giochiamo una carta qualsiasi. Se un giocatore (o più) casca nel nostro tranello e gioca una carta (vale solo se la sua carta ha toccato effettivamente il mazzo degli scarti), quel giocatore riprende in mano la carta giocata ed è costretto a pescare un'altra carta dal mazzo. Il gioco poi procede nel normale ordine di turno.



MAZZO FINITO? Dovete pescare ma il mazzo è finito? Nessun problema. Prendete la pila degli scarti, mettete l'ultima carta giocata al centro del tavolo a formare una nuova pila e mescolate gli scarti per formare un nuovo mazzo!

ESEMPIO - Simona, Fabio, Emanuele e Marco stanno giocando a Zoom Out. Sopra la pila degli scarti c'è una carta da 5000 (1). E' il turno di Simona che esclama "Photobombing" e gioca la sua carta (2). Fabio e Marco giocano subito una carta dalla loro mano mentre Emanuele era distratto. Il più veloce a giocare è stato Marco con una carta da 100 (3): Fabio recupera la sua carta e il turno riprende dal giocatore dopo Marco, Simona. Simona gioca una carta da 100 e passa (4). Fabio purtroppo non ha carte più alte di 100: avrebbe un 100 ma è già stato giocato da Simona. E' così costretto a pescare e a passare. Marco gioca una carta da 50000 e passa (5). Simona può riaprire con una carta qualsiasi, e sceglie di partire da una carta alta: un bel 10000 (6).



VARIANTE PER 2 GIOCATORI - In una partita a 2 giocatori il Photobombing cambia leggermente: il giocatore che gioca un Photobombing inizia a contare 3... 2... 1... allo zero entrambi i giocatori calano una carta: il più veloce, si libera della carta giocata e il turno riprende normalmente dal giocatore che non ha giocato il photobombing.



LE CARTE PROMO PER VUDÙ!

All'interno di questa confezione avete trovato anche 3 carte promozionali per il gioco Vudù. Queste carte sono state rilasciate durante le festività 2015/2016 sulla pagina Facebook Red Glove Edizioni. Potete usare queste 3 carte aggiungendole a quelle del gioco base se lo avete o potete regalarle ad un amico che possiede il gioco (o provarlo, se ancora non avete provato il gioco più divertente e malefico in circolazione!).



Una produzione Red Glove Edizioni - Prima Edizione - 2016
Red Glove di Dumas Federico
Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Game Design: Martin Nedergaard Andersen
Direzione Produzione: Federico Dumas

Illustrazioni: Guido Favaro
Revisione: Simona Lombardo

Attenzione: L'astroscatto è la nuova frontiera della fotografia ma per poterla praticare senza pericoli, ha bisogno di attrezzatura specifica che potete trovare nei migliori negozi specializzati di astrofotografia.