

# regole per principianti

## Istruzioni

**Giocatori**  
2

**Durata**  
5-10min

**Età**  
6+

**B** banana  
moon  
games

THE ART edition "Mori," "Mizu-II," "Hana-II,"  
"Yuki-II," CLASSIC-neo-II edition

## Preparazione

### Pila

- Mischiate le tessere numerate e ponetele in una pila a faccia in giù. **Rimuovete una tessera** e lasciatela a faccia in giù, accanto alla pila.

### Mano

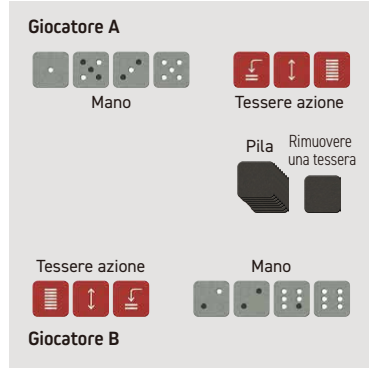
- Ogni giocatore prende **4 tessere** dalla pila e le dispone in fila **a faccia in su** (tessere scoperte).

### Tessere azione

- Ogni giocatore dispone davanti a sé, a faccia in su, anche 3 differenti tessere azione, una per tipo.

### Gettoni modificatori

- Mettete da parte i gettoni modificatori; non vengono utilizzati con questo set di regole.



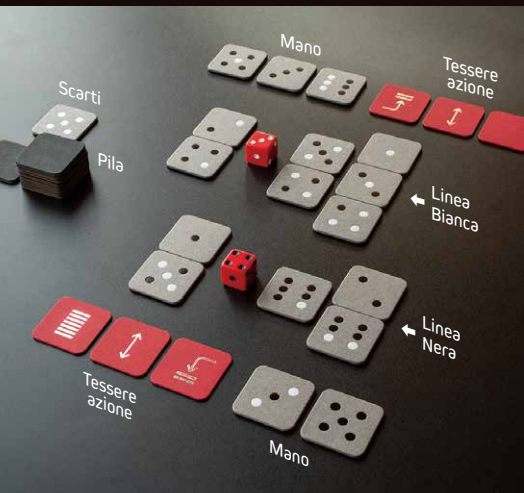
Gettoni modificatori → Non utilizzati

## Panoramica delle regole per principianti

Un gioco per due giocatori.

Giocate le tessere in modo da continuare la linea di uno dei due dadi, considerando il valore indicato dai puntini dello stesso colore del dado.

Utilizzate le tre tessere azione in maniera offensiva, difensiva o per capovolgere la situazione. Esaurite le tessere della vostra mano prima del vostro avversario per vincere!



- Il gioco si svolge a tessere scoperte
- Le tessere azione usate vengono girate a faccia in giù

## Tessere numerate e loro utilizzo

Durante il gioco, si considera il valore espresso dai puntini bianchi o neri sulle tessere. Nella stessa mossa si possono usare una o più tessere.

L'assenza di puntini di un colore non può essere considerata come uno "0".

1 Bianco solo*	1 Bianco 0	2 Bianco 0	7 Bianco 0	6 Bianco 0
2 Nero 0	3 Nero 0	3 Nero 0	7 Nero 0	

\*Non può  
essere  
usata come  
0 Nero

### Tipi di tessere numerate

	1B	2B	3B	4B	5B	6B
1N						
2N						
3N						
4N						
5N						
6N						

N. puntini	Quantità
1B . 1N	6 di ciascuna
2B . 2N	5 di ciascuna
3B . 3N	4 di ciascuna
4B . 4N	3 di ciascuna
5B . 5N	2 di ciascuna
6B . 6N	1 di ciascuna

# Le 3 tessere azione

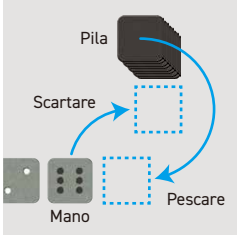
Ogni tessera azione può essere usata una sola volta per partita.



## Ripescare

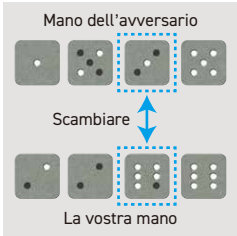
Scartate a faccia in su una tessera dalla vostra mano e pescatene una nuova dalla pila.

\*Prima scartate, poi ripescate.



## Scambiare

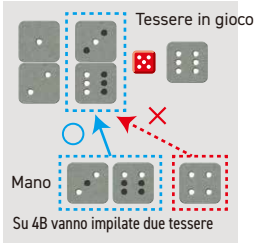
Scambiate una tessera della vostra mano con una tessera della mano del vostro avversario.



## Impilare

Impilate uno stesso numero di tessere dalla vostra mano su altrettante tessere già in gioco, in modo da ottenere lo stesso valore.

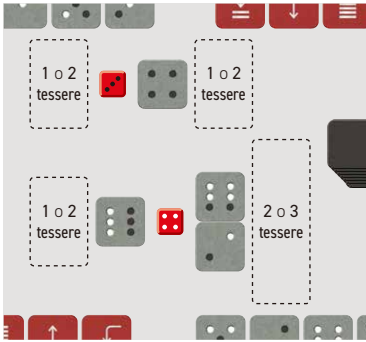
\*Entrambi i giocatori possono impilare sullo stesso gruppo di tessere.



2-2 Il giocatore **posiziona quindi una o più tessere** in modo da proseguire in maniera ascendente o discendente la numerazione di una linea (Bianca o Nera) [2-2-a], oppure può usare una tessera azione [2-2-b].

### 2-2-a: Posizionamento delle tessere

- È possibile posizionare solo **lo stesso numero di tessere o una tessera in più** rispetto al numero di tessere precedenti.
- Accanto ai dadi si possono posizionare **una o due tessere**.



### 2-2-b: Utilizzo delle tessere azione

- Si può usare una tessera azione al posto di una mossa (quando si usa Scambiare o Ripescare non possono essere giocate tessere nello stesso turno).
- Le tessere azione usate vengono girate a faccia in giù.

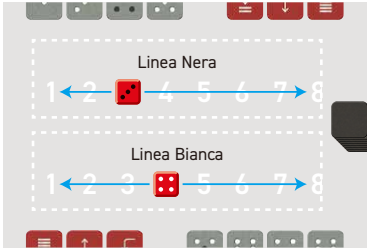


## Fasi di gioco

1

### Determinare i valori di partenza ed il primo giocatore:

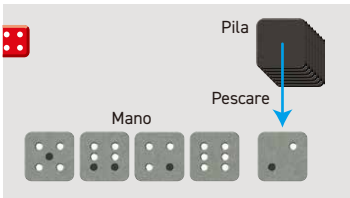
- Ciascun giocatore lancia un dado al centro del tavolo, per stabilire i valori di partenza. Se i giocatori ottengono lo stesso valore, tirano nuovamente i propri dadi.
- Il giocatore che ottiene il valore più alto è il primo ad iniziare.



2

### Giocare il proprio turno

2-1 Il giocatore di turno pesca una tessera dalla pila.



3

- I giocatori si alternano nei turni di gioco.

## Conclusione della partita

### La partita si conclude in uno dei seguenti modi:

- A:** un giocatore ha esaurito tutte le tessere della sua mano → quel giocatore ha **vinto** la partita.
- B:** un giocatore non può effettuare alcuna mossa (v. 2-2) → quel giocatore ha **perso** la partita.
- C:** la pila di tessere è esaurita → il giocatore con il minor numero di tessere rimanenti ha **vinto** la partita. → se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di tessere, la partita termina in **parità**.

## R O S S a 坊 茶 TEAM CREATIVO

Progettazione del gioco: Banana Moon Studio Sapporo\_Niseko  
Team leader/Direttore creativo: MAEDA Hiroshi  
Progettista/Manager di produzione: MAEDA Kumiko  
Progettista/Grafica: ISHIJIMA Haruna, YOSHIDA Kinuka  
Consulente per lo sviluppo del gioco: SAITO Tomoyuki (RareSightGames)  
Traduttore inglese: Darcy LEWIS (Freelance)  
Ricerca: SUGIOKA Rino  
© Banana Moon Studio Sapporo\_Niseko All rights reserved.

### COLLABORATORI E FORNITORI

Azienda cartaria artigianale: TADOKORO Masayuki, Shichisei Sangyo  
Produttore delle scatole delle edizioni: Morita  
Fornitura della carta: Takeo, Heiwa Paper  
Traduttori: Federico RALLO, Alexandre SCHMITT, Markus REUBELT

Editore: Banana Moon Studio Sapporo\_Niseko  
36-1 Tomikawa, Niseko, Abuta-gun, Hokkaido 048-1554 Giappone  
url > <https://bananamoon-games.jp/en/>