

## Panoramica delle regole standard

Un gioco per due giocatori.

Decidete il colore del dado di ciascun giocatore, poi, in base al colore e al numero dei puntini, posizionate le tessere corrispondenti accanto al loro dado.

Utilizzando le 3 tessere azione e uno dei 2 gettoni Modificatori, evitate di essere messi alle strette e giocate le vostre tessere. È possibile posizionare solo una tessera in più o una in meno accanto a quelle precedentemente posizio-

Vince il giocatore che per primo esaurisce le tessere della sua mano o posiziona 6 gruppi di tessere nella sua linea.

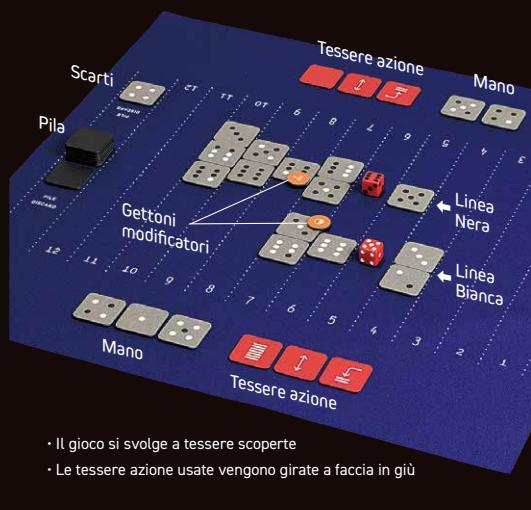


## Regole standard Istruzioni

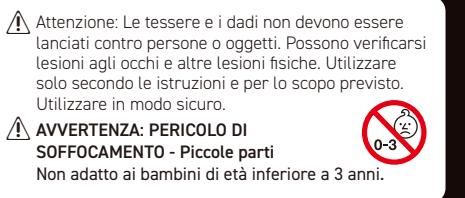
Giocatori | Durata | Età  
2 | 5-10min | 6+



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



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



Tutti i prodotti vengono ispezionati al momento dell'imballaggio. Se qualche componente è danneggiato o macchiato, si prega di contattare immediatamente il distributore per l'invio di componenti sostitutivi.  
Editore: Banana Moon Studio Sapporo\_Niseko  
Distribuzione: Banana Moon Co., Ltd.  
36-1 Tomikawa, Niseko, Abuta-gun, Hokkaido 048-1554 Giappone  
E-mail > global@bananamoon.jp

### B O S S A 砂 土 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 Kirika  
Consulente per lo sviluppo del gioco: SAITO Tomoyuki (RareSightGames)  
Traduttore Inglese: Darcy LEWIS (Freelance)  
Ricercatore: 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

Informazioni su [BananaMoonStudio\\_Sapporo\\_Niseko](#)

Banana Moon Studio Sapporo\_Niseko è un editore indipendente di giochi da tavolo con sede a Hokkaido, la più settentrionale delle principali isole del Giappone. Fondata originariamente nel 1990 come azienda di design, dal 2019 l'azienda ha pubblicato più di 20 titoli in collaborazione con partner creativi internazionali sotto il tema "Designing Smile Time" (Progettare momenti di sorriso). Nel 2024 abbiamo trasferito la nostra sede dal centro di Sapporo alla cittadina di Niseko, un luogo ricco di natura.

[url > https://bananamoon-games.jp/en/](https://bananamoon-games.jp/en/)

Website  
Banana Moon Games (EN)



## Componenti del gioco

### • Tessere numerate x 27 (27 tipi x 1)



### • Gettoni modificatori x 2 (a doppia faccia, 1 tipo x 2)



Raddoppiatore      Invertitore

### • Tessere azione x 6 (3 tipi x 2)



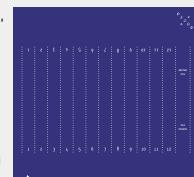
### • Dadi x 2 (puntini bianchi x 1, neri x 1)



\*I materiali e i colori delle tessere numerate, delle tessere azione e dei dadi variano a seconda dell'edizione.

## Tappetino da gioco Furoshiki

Le edizioni "THE ART edition Mori", "Mizu-II", "Hana-II" e "Yuki-II" includono un tappetino da gioco (che funge anche da furoshiki, un tradizionale tessuto giapponese utilizzato per avvolgere oggetti). Per le altre edizioni, il tappetino da gioco è venduto separatamente.



## 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	2 Bianco	7 Bianco	6 Bianco
	0	0	0	0
	2 Nero	3 Nero	3 Nero	7 Nero

\*Non può essere usata come 0 Nero

## Tipi di tessere numerate

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

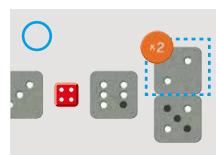
## I 2 gettoni modificatori

I gettoni modificatori hanno la funzione di modificare il numero o i colori dei puntini di una **specifica singola tessera**. Ogni giocatore può utilizzare un Raddoppiatore o un Invertitore una sola volta per partita.



### Raddoppiatore

Il gettone Raddoppiatore fa **contare due volte il numero** di puntini di **una specifica singola tessera**.



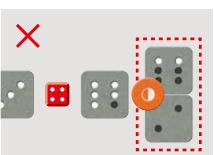
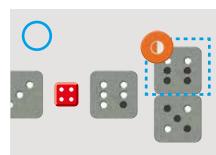
Una delle tessere 2 Bianco è contata due volte, portando il totale a 6 Bianco.

Non si può contare due volte l'intera combinazione.



### Invertitore

Il gettone Invertitore **inverte i colori** dei puntini di **una specifica singola tessera**.



La tessera 4 Nero/2 Bianco è invertita in 4 Bianco/2 Nero, portando il totale a 6 Bianco.

Non si può invertire l'intera combinazione.

## Le 3 tessere azione

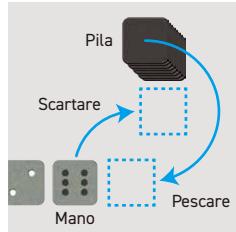
Ogni tessera azione può essere usata una sola volta per partita.

### Ripescare



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

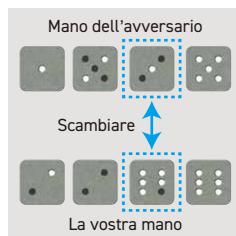
\*Prima scartate, poi ripescate.



### Scambiare



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

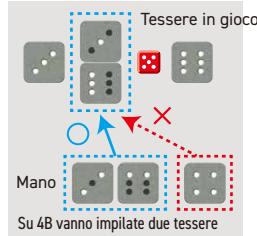


### Impilare



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.



## Preparazione

### 0

#### 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

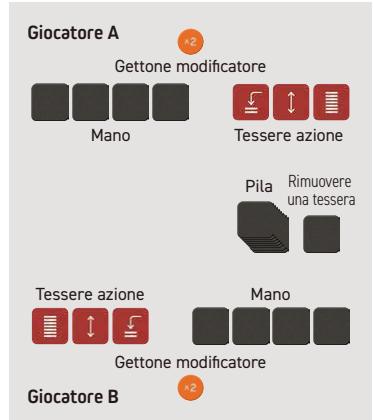
Ogni giocatore prende **4 tessere** dalla pila e le dispone in fila a **faccia in giù** (tessere coperte).

#### Tessere azione

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

#### Gettoni modificatori

Ogni giocatore riceve un gettone modificatore (e deciderà in seguito quale lato utilizzare).



## Fasi di gioco

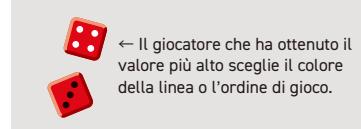
### 1

#### Stabilire l'ordine di gioco e il colore della linea di ciascun giocatore.

1-1 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.

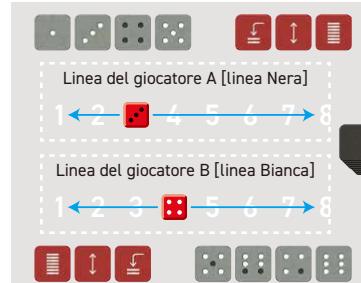
• Il giocatore che ottiene il **valore più alto**, dopo aver segretamente verificato la sua mano, **decide se scegliere la linea Bianca o Nera oppure se giocare per primo**.

• Se quel giocatore sceglie il colore della linea, il giocatore avversario è il primo a giocare. Altrimenti, se quel giocatore sceglie di giocare per primo, il giocatore avversario sceglie il colore della linea.



1-2 I dadi vengono posti davanti a ciascun giocatore, secondo il colore scelto, e diventano i rispettivi punti di partenza delle linee Bianca e Nera.

• A questo punto, ogni giocatore gira a faccia in su le proprie tessere e **il gioco prosegue a tessere scoperte**.



#### Scelta del gettone modificatore

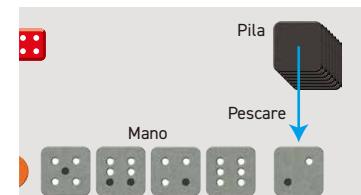
1-3 Dopo aver entrambi rivelato le loro mani, ciascun giocatore sceglie un lato del gettone modificatore, **Raddoppiatore o Invertitore**, da utilizzare nella partita e lo piazza accanto alla sua mano.



### 2

#### Giocare il proprio turno

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



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, b], oppure può **usare una tessera azione** [2-2-c].

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

• È possibile posizionare solo **una tessera in più o una in meno rispetto a quelle precedentemente posizionate**.

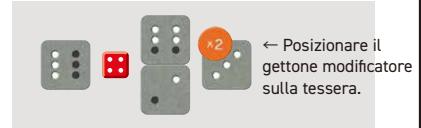
• Accanto ai dadi si possono posizionare **una o due tessere**.



#### 2-2-b: Posizionamento delle tessere con gettoni modificatori

• Per utilizzare un gettone modificatore, posizionatelo sulla tessera che volete modificare.

• Potete anche utilizzarlo su una tessera che state impilando.



#### 2-2-c: 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.



### 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: sono presenti 6 gruppi di tessere nella linea di un giocatore (escludendo il dado) → quel giocatore ha **vinto** la partita.

C: un giocatore ha esaurito tutte le tessere della sua mano posizionando il 6° gruppo di tessere (escludendo il dado) sulla linea dell'avversario → quel giocatore ha **vinto** la partita.

D: un giocatore non può effettuare alcuna mossa (v. 2-2) → quel giocatore ha **perso** la partita.

E: 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**.

Online potete trovare video con tutorial e gameplay!

