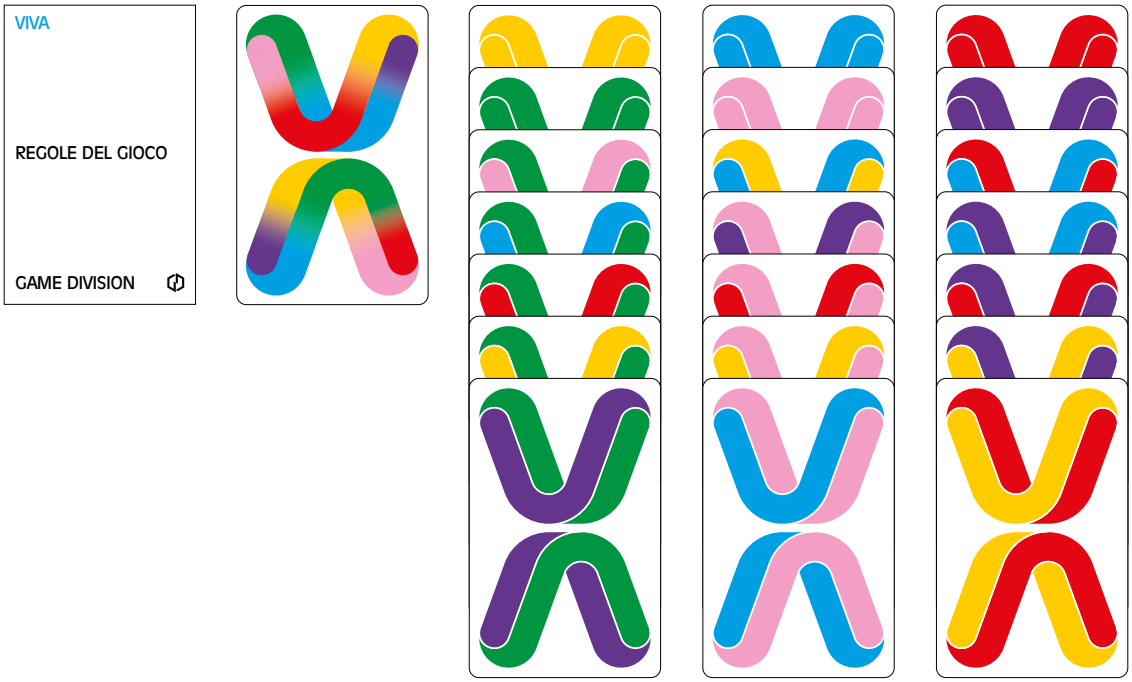
VIVA

REGOLE DEL GIOCO IT

Colori, più colori, VIVA!
per 2-6 partecipanti
dagli 8 anni in su

GAME DIVISION



a b c

CONTENUTO

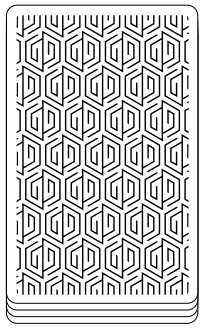
a 1 Regole del gioco
b 12 carte della vittoria (versioni Pocket e Travel: 8)
c 126 carte (versioni Pocket e Travel: 84)

SCOPO DEL GIOCO

Il primo partecipante che rimane senza carte in un turno si aggiudica una carta della vittoria. Vince chi raccoglie più carte della vittoria alla fine del gioco. In caso di parità, si fa un altro turno di spareggio.

Casella Casella Casella

Carta di blocco



PREPARAZIONE

Prendere le carte della vittoria e metterle da parte. Mischiare le altre carte. Ogni partecipante riceve 5 carte coperte. Le rimanenti formano un mazzo coperto. Chi dà le carte preleva la prima carta dal mazzo e la scopre sul tavolo quale carta di blocco. Nel turno seguente non è possibile scartare carte contenenti gli stessi colori!

PRONTI, VIA!

Inizia il partecipante più giovane o il partecipante vincitore nel turno precedente.

LA REGOLA

è possibile sovrapporre solo carte che contengono almeno un colore in comune.

MOSSE DI GIOCO

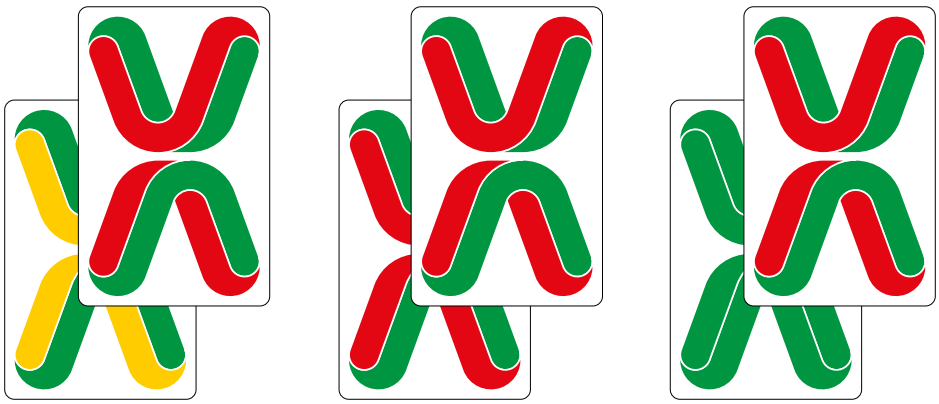
a Depona una delle tue carte su una delle tre caselle vuote.

b Metti una delle tue carte su una delle caselle occupate – secondo la regola.

c Se hai una o più carte uguali, puoi metterle vicine in caselle diverse o una sull'altra nella stessa casella in una sola giocata – secondo la regola.

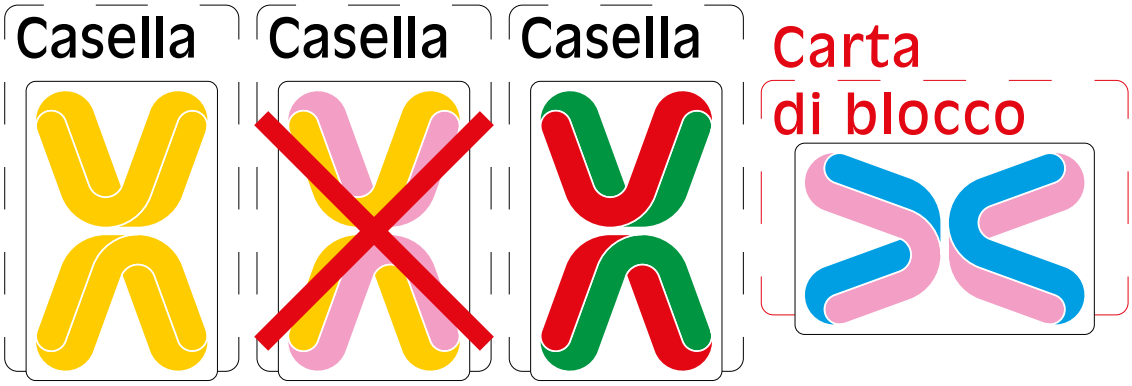
d Se non hai carte da giocare, devi pescarne una dal mazzo e la puoi giocare subito – secondo la regola.

e Invece di giocare una carta, puoi scegliere di pescare dal mazzo e poi giocare la carta pescata – secondo la regola.



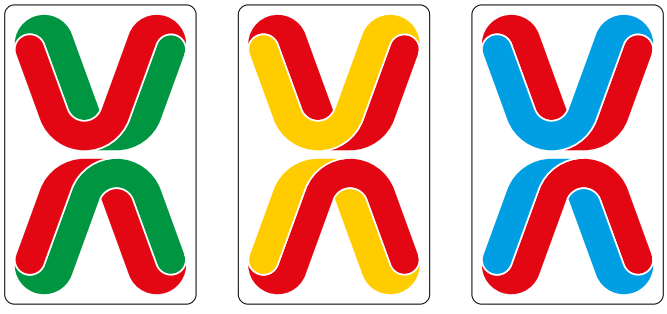
VIETATO

Non puoi giocare carte dei colori della carta di blocco.



VIVA

Ce l'hai fatta! Le 3 caselle hanno gli stessi tre colori! VIVA!!!
Puoi neutralizzare le carte in tavola e svuotare tutte le caselle, togliendo anche la carta di blocco. Penitenza: il partecipante precedente e il successivo devono prelevare dal mazzo rispettivamente 2 e 1 carta! Se si gioca in 2, per penitenza si prelevano 2 carte.



Una volta neutralizzate le carte in tavola e quando gli altri partecipanti hanno prelevato le carte di penitenza, sei tu a scegliere la prossima carta di blocco dalle carte che hai in mano! Ora tocca al prossimo partecipante.

ATTENZIONE!
Se dopo il VIVA ti rimane ancora una sola carta, devi giocare quella come carta di blocco. Devi poi pescarne un'altra dal mazzo e tenerla in mano. Ora tocca al prossimo partecipante.

L'ULTIMA CARTA

Puoi scartare l'ultima carta solo se riesci a sovrapporla alla carta di blocco secondo la regola.
Se un altro partecipante copre la carta di blocco con la sua ultima carta, le carte in tavola vengono neutralizzate. Il partecipante seguente ha diritto di scegliere la carta di blocco successiva.

FINE DEL TURNO DI GIOCO

Il turno termina quando il penultimo partecipante riesce a scartare la sua ultima carta.

SCONFITTI

Distribuisci le carte per la prossima mano. Pesca inoltre dal mazzo una carta di blocco personale e deponila scoperta davanti a te. Per questa carta valgono le stesse regole delle carte di blocco generiche. A ogni VIVA, anche questa viene neutralizzata e sostituita con una nuova dal mazzo, tuttavia solo dopo la distribuzione delle carte di penitenza. Puoi liberarti della carta di blocco aggiuntiva durante un turno solo se sei tu a fare un VIVA.
NOTA: su questa carta di blocco aggiuntiva puoi deporre anche la tua ultima carta.

PENITENZE AGGIUNTIVE

Se deponi una carta che non può essere giocata – e ti scoprono – devi pescare 3 carte dal mazzo. Devi anche riprenderti la carta proibita che hai giocato!

Autore: Tobias Angelo Kaufmann
Design: Erich Brechbühl

Version 1.1

© 2023 Game Division AG
Gewerbestrasse 6, CH-6417 Sattel
www.gamedivision.ch