

INSERT COIN TO PLAY

Un gioco di Zemilio e Marco Salogni, per 2-6 giocatori da 8 anni in su

Insert a coin to play!

Completa i livelli del tuo GamePad, disegna tre pixellose forme e completale al loro interno per attivare le abilità che ti forniranno. Crea combinazioni per ottenere maggiori vantaggi.

Gira le carte e scegli uno dei due simboli, prova tutti gli incastri possibili e, se necessario, perdi una vita per non avere vincoli di forme da disegnare.

Ma tenete d'occhio le monete! Finite quelle sarà GAME OVER!!!

CONTENUTO

1 GamePad (100 fogli)

2 Carte GAME OVER

6 Matite

30 Carte Forme

1 Carta Riepilogo

1 Regolamento

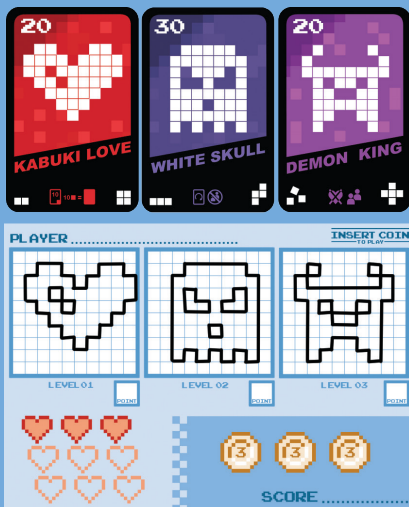


SETUP

Distribuisci 1 foglio dal GamePad ad ogni giocatore.

Metti da parte le due carte GAME OVER per il momento, quindi mischia e distribuisce 5 carte ad ogni giocatore.

Ogni giocatore ne sceglie 3 e disegna le forme nelle tre caselle (Livelli) del proprio GamePad. Fai attenzione a non commettere errori quando li disegni!



Una volta che tutti hanno disegnato le forme, riprendi le carte e uniscile al mazzo.

Mischia ora tutte le carte e dividile in 2 pile di 15 carte ciascuna.

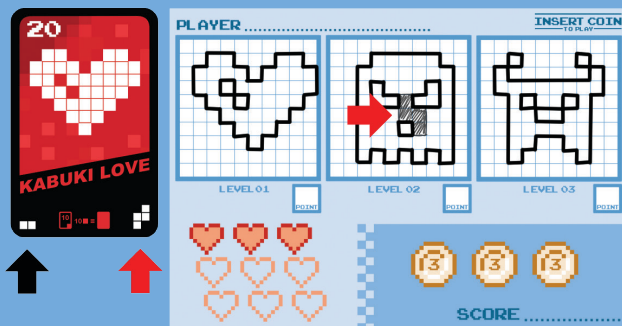
Aggiungi 1 carta GAME OVER in ogni pila, mischia separatamente e posizionale poi una sopra l'altra al centro del tavolo (*a portata di mano*) a formare un unico mazzo.

SVOLGIMENTO

All'inizio di ogni turno, gira la prima carta del mazzo e posizionala dove tutti i giocatori possano vederla.

Ogni giocatore deve scegliere **uno dei due** simboli bianchi mostrati nella parte inferiore della carta e disegnarlo **all'interno** di una delle forme nelle proprie caselle Livello, riempiendo i quadrati vuoti.

Il simbolo scelto può essere ruotato o specchiato (*orizzontalmente e/o verticalmente*) e deve essere disegnato **completamente** all'interno dei contorni della forma del Livello scelto. *(Nota: non è mai possibile disegnare fuori dai contorni della forma).*

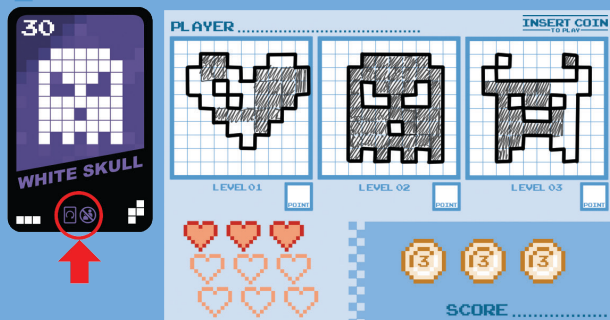


Puoi decidere di **perdere 1 Punto Vita** e non utilizzare **nessun** simbolo della carta girata. Se lo fai, **riempi** 1 quadrato all'interno di una delle tue forme.

(Nota: se non puoi inserire nessun simbolo, perchè non compatibile con gli spazi che hai a disposizione, allora sei obbligato a spendere 1 Punto Vita e riempire 1 quadrato).

LIVELLO COMPLETATO

Quando riempi **interamente** una forma sul tuo GamePad, hai **completato** il livello e puoi **attivare** l'abilità riportata sulla carta con la forma scelta.



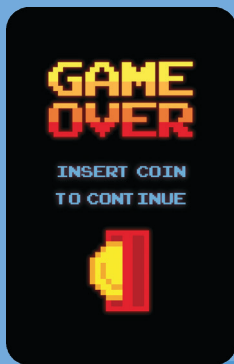
(Puoi trovare le descrizione completa delle abilità alla fine del regolamento).

CARTA GAME OVER

Quando capovolgi la prima carta GAME OVER, **tutti** i giocatori **devono** usare un gettone a meno che non abbiano già completato 1 livello **qualsiasi**.

Quando capovolgi la seconda carta GAME OVER, **tutti** i giocatori **devono** usare un gettone a meno che non abbiano già completato 2 livelli **qualsiasi**.

(Nota: non è importante, ne tantomeno obbligatorio, finire i livelli in modo sequenziale).



GETTONI E PUNTI VITA

Inizi il gioco con 3 Gettoni e 3 Punti Vita.

Se **perdi** tutte e 3 le tue vite, devi **usare** (*depenna*) un Gettone per ottenerne altre 3, **evidenzia** i 3 Punti Vita sotto i precedenti sul GamePad.

Quando **utilizzi** o **perdi** monete o vite, **depennale** dal GamePad.

Alla fine del gioco, Punti Vita e Gettoni saranno fondamentali per il tuo punteggio finale.

(Nota: alcune abilità ti permetteranno di guadagnare vite, quando ciò accade, disegna una nuova vita accanto alle tue vite già evidenziate).

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando viene innescata una delle seguenti condizioni:

- **Un giocatore completa tutti e 3 i livelli.**
- **Non puoi più pescare carte dal mazzo.**
- **Un giocatore ha terminato Punti Vita e Gettoni.**
- **Un giocatore non può utilizzare un Gettone con la carta GAME OVER.**

A questo punto, tutti i giocatori possono calcolare il proprio punteggio.

PUNTEGGIO

Calcola il punteggio delle forme disegnate sul GamePad.

Il valore del punteggio di ogni forma è mostrato nell'angolo in alto a sinistra delle relative carte. Totalizzi quel valore -1 punto per ogni quadrato **non** riempito nella forma.

Non puoi realizzare punteggi negativi.

Calcola poi il punteggio dei Gettoni e delle Vite rimaste (*non depennate*).

I Gettoni non utilizzati valgono 3 punti ciascuno.

Ogni Punto Vita evidenziato e **non** depennato vale 1 punto.

Somma **tutti** i punti delle Forme, dei Gettoni e dei Punti Vita, il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di pareggio tra due o più giocatori, vince chi ha completato **interamente** più forme nei livelli. In caso di ulteriore pareggio, vince chi ha più Gettoni **non** depennati, se questo non risolve la parità, vince chi ha più Punti Vita **evidenziati** e **non** depennati.

Se c'è ancora un pareggio, la vittoria è condivisa!

The screenshot shows a game interface with the following elements:

- PLAYER** (name field)
- INSERT COIN TO PLAY** (top right)
- LEVEL 01**: A grid with a heart shape. 6 points are shown in a box at the bottom right.
- LEVEL 02**: A grid with a square shape. 30 points are shown in a box at the bottom right.
- LEVEL 03**: A grid with a complex shape. 0 points are shown in a box at the bottom right.
- Below the levels, there are three red hearts with 'X' marks over them, and two white hearts with 'X' marks over them.
- Below the hearts, there are three gold coins with 'X' marks over them, and one gold coin with the number '3' on it.
- SCORE** **41**

Esempio:

Livello 1: forma da 20 Punti - 14 quadrati non riempiti = 6 Punti

Livello 2: forma da 30 Punti interamente completata = 30 Punti

Livello 3: forma da 20 Punti - 23 quadrati non riempiti = 0 punti

1 Gettone non utilizzato = 3 punti

2 Punti Vita evidenziati e non utilizzati = 2 Punti

DESCRIZIONE ABILITA' CARTE



ALIEN INVADER

Riempi 3 quadrati qualsiasi. Se hai completato **Ultra Robot** riempi altri 3 quadrati qualsiasi.



KABUKI LOVE

Completa una forma da 10 punti con almeno 10 quadrati già riempiti.



WHITE SKULL

I tuoi avversari saltano il prossimo turno.



DEMON KING

I tuoi avversari perdono 1 Vita.



ULTRA ROBOT

Ottieni 1 Punto Vita.

Se hai completato **Alien Invader** i tuoi avversari perdono 1 Vita.



POWER CHERRY

Riempi 3 quadrati qualsiasi.



MAGIC SHIELD

Sei immune dagli attacchi avversari.



SPACE SHIP

Puoi utilizzare entrambi i simboli della prossima carta.

Team Little Rocket Games:

Zemilio - sviluppo, direzione artistica, produzione

Marco Salogni - design, sviluppo, illustrazioni, graphic design

Giampaolo Razzino - gestione del progetto, produzione, amministrazione

Alessandra Canini - marketing, amministrazione, logistica

www.LittleRocketGames.com

Prodotto e distribuito da:

Little Rocket Games

Via Agostino Fausti 38/40 00062 Bracciano (RM) Italia

© 2021 Little Rocket Games

Tutti i diritti riservati. Stampato in Cina

