

REGOLAMENTO

Un gioco di Mathieu Aubert e Théo Rivière

Da 2 a 5 giocatori | Dagli 8 anni in su | 15-20 minuti a partita

Pescate le patatine, eliminate gli obiettivi troppo difficili e completate gli obiettivi rimanenti per raggiungere la vittoria!

BAG OF CHIPS
Una partita tira l'altra!

... E SE VI PIACE IL RAMEN, PROVATE RAMEN FURY!



mixlore
Publicato da Asmodee Group
18, rue « Jacqueline Auriol »
76041 Guyancourt - France

Il contenuto potrebbe variare da quello raffigurato.

CONTENUTO

36 carte obiettivo	
4 carte turno	
25 segnalini patatina (di 5 colori diversi)	
16 segnalini premio	
1 sacchetto (bag of chips)	
1 carta riassuntiva	
1 libretto delle regole	

PREPARAZIONE

Mettere le **25 patatine** nel sacchetto.



Collocare le **4 carte turno** nell'ordine corretto al centro del tavolo.



Mescolare le **36 carte obiettivo** e comporre un mazzo.



OBIETTIVO DEL GIOCO

Il primo giocatore a raggiungere o superare **4 premi** vince la partita.

COME SI GIOCA

Il gioco si svolge in una serie di round. In ogni round si effettuano 4 turni di pesca. Durante le prime tre pescate, si scartano le carte obiettivo che vengono ritenute troppo difficili. Alla fine della quarta pescata, si contano i punti degli obiettivi completati, ricevendo i relativi premi. **Se uno dei giocatori arriva a 4 o più segnalini premio, vince la partita.** Altrimenti ha inizio un nuovo round, fino a quando un giocatore non arriva a 4 o più segnalini premio.

STRUTTURA DEL ROUND

Uno dei giocatori scelto casualmente riceve il sacchetto con le 25 patatine all'interno.

DISTRIBUIRE LE CARTE

Tutti i giocatori (incluso quello con il sacchetto) ricevono **6 carte obiettivo**. I giocatori devono tenere queste carte in mano senza rivelarle agli altri giocatori. Queste carte sono gli **obiettivi** che devono completare. Le carte non distribuite vanno messe da parte e non saranno utilizzate in questo round.

PESCARRE LE PATATINE

Il giocatore con il sacchetto **pesca casualmente 5 patatine** e le colloca sulla carta turno "1" al centro del tavolo. Ogni giocatore deve quindi **scartare due carte obiettivo** dalla sua mano e metterle a faccia in giù davanti a sé, nella pila degli scarti. Le carte scartate sono **escluse dal round** e non forniranno punti alla fine del round.



Quando tutti i giocatori hanno **scartato 2 carte**, il giocatore con il sacchetto **pesca casualmente 4 patatine** e le colloca sulla carta turno "2".



Tutti i giocatori **scartano** una **carta obiettivo** dalla loro mano e collocano questa carta nella propria pila degli scarti. Anche in questo caso, queste carte non contano alla fine del round.



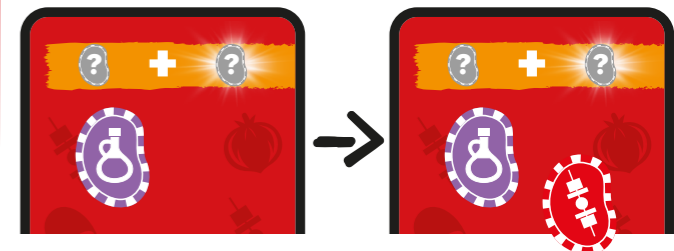
Quando tutti i giocatori hanno scartato la loro terza carta, il giocatore con il sacchetto **pesca casualmente 3 patatine** e le colloca sulla carta turno "3". Ogni giocatore ora ha tre carte in mano e deve fare quanto segue:

- Sceglie 2 carte obiettivo e le colloca a faccia in giù a destra della sua pila degli scarti.**
- Dopodiché colloca la sua ultima carta obiettivo a faccia in giù a sinistra della sua pila degli scarti.**

Una volta che tutti i giocatori hanno collocato le loro tre carte obiettivo rimanenti, le girano a faccia in su.

Nota: Se, a questo punto, alcuni obiettivi non possono essere completati, è possibile collocarli direttamente nella pila degli scarti.



Il giocatore con il sacchetto **pesca casualmente 1 patatina** e la colloca sulla carta turno "4". Quindi lo fa per una **seconda volta**, pescando 1 nuova patatina e collocandola sulla stessa carta. Ora il sacchetto può essere messo da parte: non verrà più utilizzato in questo round.

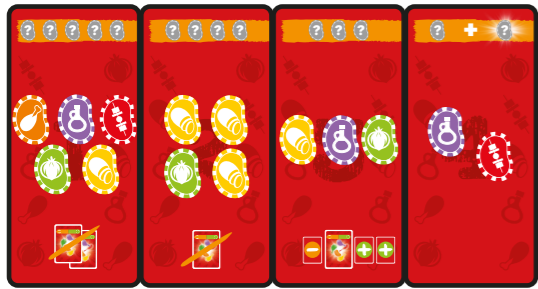


I giocatori procedono quindi a calcolare i punti.

PUNTEGGI

Per ogni obiettivo **completato**:

- ▶ aggiungere il valore della carta al proprio punteggio se la carta si trova sul lato  della propria pila degli scarti;
 - ▶ sottrarre il valore della carta se la carta si trova sul lato  della propria pila degli scarti.
- Gli obiettivi incompleti forniscono 0 punti, a prescindere da dove si trovino.



$$70 - 9 = 61 \text{ Punti}$$

Promemoria: Per facilità di consultazione, gli obiettivi incompleti possono essere collocati nella pila degli scarti.

I giocatori confrontano i loro punteggi. Il giocatore con il punteggio più alto riceve **2 segnalini premio**.



Il giocatore con il secondo punteggio più alto riceve **1 segnalino premio**.



Nota: In caso di parità per il primo posto, i giocatori in parità ricevono 2 premi a testa e nessun altro riceve nulla. In caso di parità per il secondo posto, il giocatore al primo posto riceve 2 premi e tutti i giocatori in parità per il secondo posto ricevono un premio.

Se un giocatore raggiunge 4 o più segnalini premio, la partita termina. Altrimenti inizia un nuovo round.

NUOVO ROUND

Rimuovere le 14 patatine dalle carte turno e collocarle nel sacchetto assieme alle patatine non pescate. Mescolare le 36 carte obiettivo per formare un nuovo mazzo di pesca. Il sacchetto viene passato al giocatore alla sinistra di chi lo ha utilizzato nel round appena svolto.

FINE DELLA PARTITA

Non appena almeno un giocatore raggiunge o supera **4 premi**, la partita termina. Il giocatore con più segnalini premio vince la partita.



HAI VINTO

In caso di parità, il giocatore che ha vinto l'ultimo round vince la partita. In caso di parità nell'ultimo round, si gioca un ulteriore round.

REGOLE PER 2 GIOCATORI

PUNTEGGI

Il giocatore con il punteggio più alto riceve un segnalino premio. Il giocatore con il secondo punteggio più alto non riceve nulla.

Nota: In caso di parità, ogni giocatore riceve 1 premio.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando un giocatore raggiunge o supera 3 premi (anziché 4).



HAI VINTO

Le altre regole non cambiano.

I creatori del gioco ringraziano i loro cari, Elodie e Marie, Richard per il suo costante contributo come playtester, Simon per il suo prezioso sostegno sulle statistiche, Croc, Mathieu e Bruno con il loro entusiasmo, Adrien, Bénédicte, Greg, Mathieu, Sarah e tutta la squadra di Mixlore per l'ottimo lavoro di pubblicazione. Che le patatine possano invadere il mondo!

EDIZIONE ITALIANA
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Massimo Bianchini
Adattamento Grafico: Ilaria Borza

CARTE OBIETTIVO



1 Questo obiettivo è completato se alla fine del round c'è almeno una patatina di ogni gusto sulle carte turno.



2 Questo obiettivo è completato se alla fine del round sono presenti patatine nella combinazione indicata sulle carte turno. Se sono presenti più patatine sulle carte turno rispetto a quelle indicate sulla carta obiettivo, l'obiettivo è completato (in questo esempio, sono richieste **almeno** 2 patatine al barbecue e 3 patatine alla cipolla).



3 Questo obiettivo è completato se alla fine del round è presente lo stesso numero di patatine dei due gusti indicati sulle carte turno (in questo esempio, lo stesso numero di patatine all'aceto e di patatine al barbecue).



4 Questo obiettivo è completato se l'ultima patatina del round a essere collocata sulla carta turno "4" corrisponde al gusto indicato (in questo esempio, se l'**ultima** patatina pescata è alla cipolla).





5 Questo obiettivo è completato se alla fine del round non è presente alcuna patatina del gusto indicato sulle carte turno (in questo esempio, se non c'è alcuna patatina al pollo).





6 Questo obiettivo è completato se alla fine del round è presente almeno una patatina del gusto indicato sulle carte turno. Questo obiettivo vale il numero di punti indicato moltiplicato **per il numero** di patatine del gusto corrispondente (in questo esempio, vale 8 punti per ogni patatina alla cipolla sulle carte turno alla fine del round).



7 Questo obiettivo è completato se alla fine del round sono presenti più patatine  che patatine  sulle carte turno (in questo esempio, più patatine alla cipolla che patatine alle patate).



8 Questo obiettivo funziona come l'obiettivo precedente. Tuttavia, se viene completato mentre la carta si trova sul lato  di un giocatore, quel giocatore **vince immediatamente** la partita (e non solo il round attuale!). Se l'obiettivo è completato mentre la carta si trova sul lato  di un giocatore, quel giocatore perde automaticamente il round, a prescindere dal suo punteggio.