



Regolamento per: Hollywood! Il gioco di carte! Un gioco per 3-4 giocatori.

Benvenuto ad Hollywood!

Sei pronto per il glamour, l'eccitazione, e gli affari spietati che si fanno girando film a Tinseltown?

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, devi creare il mazzo delle carte "**Star**" composto da 12 carte **Star** (le carte che mostrano attori e registi). Poi devi creare il mazzo "**Film**" composto da 39 carte **Film** e le 5 carte **Blockbuster**. Mescolare entrambe i mazzi e piazzarli separati sul tavolo così che non si mischino (fate attenzione, perché i

Mazzi hanno lo stesso retro).

In questo modo, prima di cominciare il gioco, tu avrai un mazzo Film di 44 carte ed un mazzo Star di 12 carte.

Ogni giocatore ora sceglie un colore prendendo le due carte **Studio** (la carta "Ciak" e la carta "Doppia Bobina") ed i gettoni Bobina del suo colore. Se stai giocando una partita con 4 giocatori, i giocatori prendono soltanto 3 gettoni Bobina ognuno (mettete quelli che avanzano nella scatola).



Prima di ogni Round

Hollywood! È giocato in un numero di **round** uguale al numero di giocatori (4 round in una partita a 4 giocatori oppure 3 round in una partita a 3 giocatori).

Prima che inizi ogni round, devi creare l'**area Hollywood** per quel round. Questo viene fatto nel seguente modo:

- 1) Pesca 3 carte dal mazzo Star
- 2) Pesca 11 carte dal mazzo Film
- 3) Mescola queste 14 carte insieme
- 4) Piazza le 14 carte (una carta alla volta, iniziando in alto dalla colonna di sinistra) **scoperte** in quattro colonne adiacenti come descritto nel diagramma. Questa è l'**area Hollywood** per questo round (4 colonne, le prime due da 4 carte, e le due seguenti di sole 3 carte).

Dopo aver creato l'area Hollywood, si può iniziare. Determinate a caso il giocatore iniziale (che noi chiameremo **primo giocatore**).



SVOLGIMENTO DI UN ROUND

Ogni round, i giocatori giocano a turno, in senso orario, iniziando dal primo giocatore, finché tutti i 12 gettoni Bobina non sono stati piazzati sulle carte.

Turno di un giocatore

Quando è il tuo turno, devi fare una delle seguenti cose:

a) **Piazzare uno dei tuoi gettoni Bobina nell'area Hollywood**
oppure

b) **Giocare una carta Studio**

Se non hai più gettoni Bobina, tu *sei fuori dal round* e non puoi giocare il turno. Il round continua, senza di te, fino a che il 12° gettone Bobina non è stato piazzato nell'area Hollywood.

Piazzare un gettone Bobina

La scelta più comune è quella di piazzare uno dei tuoi gettoni Bobina nell'area Hollywood. Un gettone Bobina deve **sempre essere piazzato su una delle quattro carte in basso** dell'area Hollywood (vedere l'esempio illustrato a lato).

Se è già presente un altro gettone Bobina (o tuo o di un avversario) sulla carta in basso che hai scelto, allora "spingi" il gettone esistente su una carta verso l'alto della sua colonna. In questo modo, provochi l'avanzamento di una carta verso l'alto della colonna, di tutti i gettoni Bobina preesistenti (non ci possono mai essere due gettoni Bobina sulla stessa carta).

Se ogni carta di una determinata colonna contiene già un gettone Bobina, allora la colonna è **piena**.

Un giocatore non può piazzare un gettone Bobina in una colonna piena.

Vedere l'esempio nella prossima pagina per il piazzamento dei gettoni Bobina.

Le Carte Studio

Invece di piazzare uno dei tuoi gettoni Bobina, puoi scegliere di giocare una delle tue due **carte Studio**. Da notare che tu puoi usare ognuna di queste carte **una sola volta per partita**, e poi una volta usate vengono riposte nella scatola.

La Carta Studio "Ciak"

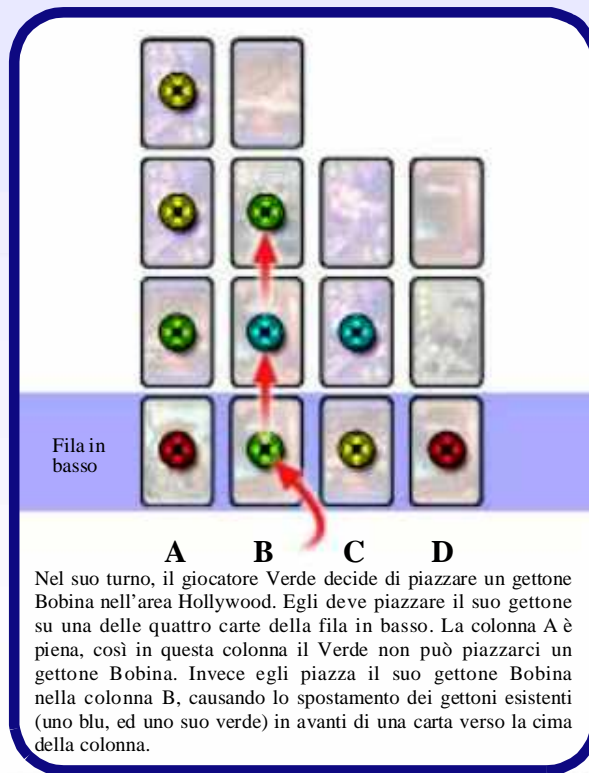
Quando usi la tua carta Ciak, puoi passare senza dover piazzare un gettone, ed il gioco prosegue con il giocatore alla tua sinistra. Mettere la carta nella scatola dopo averla usata.

La Carta Studio "Doppia Bobina"

Quando usi la tua carta Doppia Bobina, puoi immediatamente piazzare **due** dei tuoi gettoni Bobina, uno alla volta, nell'area Hollywood, seguendo le normali regole di piazzamento di un gettone Bobina. Non potete giocare questa carta se non vi restano almeno due gettoni per questo round. Scartarla dopo l'uso.

HOLLYWOOD!

HOLLYWOOD!



FINE DI UN ROUND

Dopo che il 12° gettone Bobina è stato piazzato, il round è finito. I giocatori adesso **ricevono le carte** sulle quali sono i loro gettoni. Iniziando con la carta in alto della colonna di sinistra e proseguendo in basso, dare ogni carta al suo proprietario, una alla volta. **Da notare che l'ordine nel quale i giocatori ricevono le carte è importante.**

Dopo che tutte le carte con un gettone Bobina sono state date ai loro giocatori, piazzare le due carte non richieste da una parte; non saranno più usate nel gioco. Ci saranno sempre due carte non richieste ogni round.

RICEVERE CARTE

Un giocatore che riceve un carta film o star deve piazzarla immediatamente davanti a se prima di ricevere la sua carta seguente. Il piazzamento delle carte davanti ai giocatori segue queste regole:

Le carte Blockbuster: Quando ricevi una carta Blockbuster, piazzala semplicemente scoperta di fronte a te. Al termine della partita, ricevi 2 punti per ogni carta Blockbuster nella tua area di gioco.

Le carte Film: Quando ricevi una carta Film "Horror", "Azione", o una carta "Commedia Romantica" (ogni tipo separato per colore) devi fare una delle seguenti cose:

- Se il giocatore che riceve una carta sceneggiatura **non ha** in progetto il film di questa categoria, deve parlarne davanti a se, iniziando così un **progetto** di film in questa categoria.
- Se il giocatore che riceve una carta sceneggiatura **ha già** un progetto di film in corso in questa categoria, deve aggiungere la carta raccolta. Un progetto di film può così aumentare e comprendere più carte sceneggiatura della stessa categoria.

Esempio: Bill riceve una carta Film Horror. Nella sua area di gioco, Bill ha già un progetto di due carte Film Horror ed un progetto di una carta Film d'Azione. Bill deve aggiungere la sua nuova carta Film Horror al suo progetto Horror esistente, che adesso comprende tre carte.

Le Carte Star: Quando ricevi una carta Star devi assegnarla immediatamente ad uno dei tuoi progetti esistenti per **fare un film**. Decidi a quale dei tuoi progetti la Star sarà assegnata, e poi prendi tutte quelle carte (le carte Film del progetto scelto e la carta Star) e piazzale insieme dalla parte della tua

HOLLYWOOD!

HOLLYWOOD!



Un Film sarà sempre composto da esattamente una carta Star ed una o più carte Film dello stesso colore.

area di gioco. Questa collezione di carte ora rappresenta un **Film terminato** per il quale tu riceverai punti al termine della partita. Gli altri giocatori sono sempre autorizzati a vedere i tuoi progetti e Film terminati.

Un film finito è composto dunque sempre da una carta star e da una o più carte Film della stessa categoria. Un film finito non è più considerato come un progetto, ed il giocatore può iniziare dunque un nuovo progetto in questa categoria quando riceverà altre carte Film.

Esempio: Bill riceve la carta "Tom Strong". Deve finire immediatamente con questa carta uno dei suoi due progetti (o il suo progetto di tre carte di film "Horror", o il suo progetto di una carta di film "Azione" Decide di piazzare "Tom Strong" col suo film "Horror". Bill ha adesso dunque un film "Horror" finito composto da tre carte Film e dalla star "Tom Strong"

poi mette da parte le carte per indicare che questo film è finito.

Dato che le carte sono ricevute ed assegnate **una alla volta**, è possibile che tu riceva una carta Star senza avere alcun progetto nella tua area di gioco. In questo caso, la carta Star è senza valore e viene scartata nella scatola. Nota che tu **devi** assegnare una carta Star ad uno dei tuoi progetti in corso, anche se non lo desideri. Hollywood può essere un posto spietato lo sai!

PROSSIMO ROUND

Dopo che tutte le carte sono state date ai giocatori e sono state attribuite da questi ai loro differenti progetti, i giocatori recuperano i loro gettoni e si piazzano le carte per il round seguente.

Il primo giocatore di ogni round è quello alla sinistra del giocatore che aveva iniziato il round precedente. Così, ciascuno è primo giocatore una volta nella partita.

FINE DELLA PARTITA

Dopo la fine dell'ultimo round, si determina il vincitore calcolando il punteggio di ogni giocatore secondo la procedura indicata di seguito. Il giocatore che ha il punteggio più alto vince.

1) Carte Blockbuster

Un giocatore riceve 2 punti per ogni carta Blockbuster nella sua area di gioco.

2) Film terminati

Ogni film finito riporta al giocatore un numero di **punti uguali al numero di carte Film moltiplicato la sua carta Star**. (Il valore di una carta Star è uguale al suo numero di stelle gialle).



Carte Film Premio: Il simbolo premio è stampato su una carta Film di ogni colore.

Questa carta è **contata due volte** per il punteggio del Film.

3) Progetto più ambizioso

Tu ricevi un punto per ogni carta Film nel tuo **progetto ambizioso** (es. il tuo più grande film non finito). In caso di pareggio tra due progetti, il giocatore non ottiene punti per nessuno di essi.

Vedere il retro di questo libretto per un esempio completo di punteggio.

Pareggi

Se due giocatori sono in pareggio per il primo posto, il giocatore con il valore più alto in un singolo Film è il vincitore.

Regole Avanzate

Quando si conteggia un film alla fine del gioco, moltiplicate il suo valore per il numero di carte Film non richieste dello stesso colore.

Simboli dei Film

Dato che qualcuno potrà avere difficoltà nel distinguere alcuni colori, abbiamo aggiunto dei simboli alle carte Film. Sono questi:



Carte Film Horror



Carte Film
Commedia Romantica



Carte Film d'Azione

*Autori: Bruno Faidutto e Michael Schacht.
Sviluppo: Christian T. Petersen
Regolamento: Christian T. Petersen
Editing: Greg Benage
Sviluppatore Esecutivo: Greg Benage
Grafica: Brian Schomburg
Editore: Christian T. Petersen
Disegni: Szucs Gregory (carte Film)
Daniele Bighardo (carte Star).*

*Hollywood! Il gioco di carte © 2004 Fantasy
Flight Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati.*

HOLLYWOOD!

HOLLYWOOD!

Esempio di punteggio a fine gioco
3 Giocatori (3 round)

Favar segna 15 punti

				Progetti non finiti	
4 punti	6 punti	1 punto	2 punti		
				2 punti	0 punti

Manu segna 20 punti

				Progetti non finiti	
2 punti	12 punti	4 punti	2 punti		
				0 punti	0 punti

Morpheus segna 13 punti

		Progetti non finiti	
8 punti	2 punti		
		3 punti	0 punti

Manu vince la partita! In gran parte grazie al suo film Horror che, lui solo, gli fa ottenere 12 punti.