

Like

THE SOCIAL GAME



Regolamento rapido:
www.likethesocialgame.com/regolamento

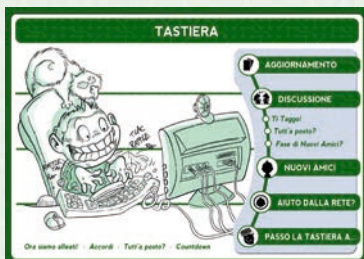
Sfida i tuoi rivali all'ultimo *Fan!* Aumenta la tua reputazione! Conquista il maggior numero di Amici!

SCOPO DEL GIOCO

In questo gioco vestirai i panni di un utente di *Status*, il social network più diffuso al mondo. Provochi gli altri utenti "taggandoli" in post imbarazzanti e cerca di ottenere il consenso dei tuoi *Fan* per uscire vittorioso dalla Discussione. Potrai spendere la reputazione così ottenuta per far diventare il tuo Profilo il più popolare della rete, e vantare il maggior numero di Amici. **Vince la partita chi possiede più Amici.**

COMPONENTI DEL GIOCO

1 BACHECA TASTIERA



1 BACHECA TAG



19 PROFILI



TITOLO



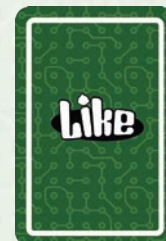
SUPERPOTERE

EFFETTO

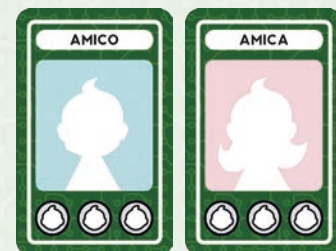
65 POST




MAZZO

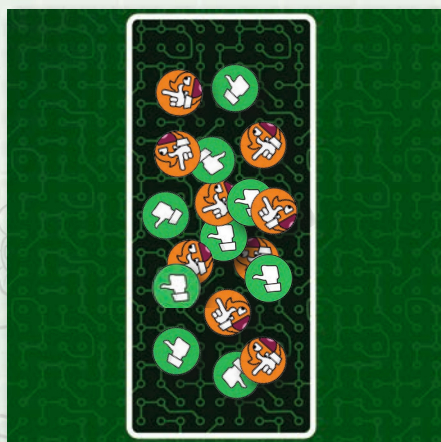




25 AMICI



PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Estrarre dal mazzo un numero di carte Profilo pari al numero di giocatori (escluse le carte Doppio Profilo) e distribuirne una a caso (a faccia in giù) a ciascun giocatore; ognuno la posiziona a faccia in su, davanti a sé, sul tavolo di gioco. Uno alla volta, i giocatori dovranno leggere ad alta voce il titolo della carta Profilo e il Superpotere ad essa associato.
2. Posizionare la scatola al centro del tavolo e inserire tutti i . Questo spazio prenderà il nome di "Rete".
3. Posizionare le carte Amico vicino alla Rete. Mescolare il mazzo di carte e posizionarlo di fianco alle carte Amico. Lasciare uno spazio Cronologia, riservato alle carte che saranno giocate o scartate nel corso della partita.



4. Tutti i giocatori pescano 2 carte dal mazzo, e le tengono in mano senza rivelarle agli altri giocatori.
5. Ogni giocatore lancia 4 , presi dalla Rete; i  possono essere lanciati come si lancia una monetina o ponendo le mani a coppa. I  con esito **Loser** (arancio) saranno restituiti alla Rete, mentre quelli con esito Like (verde) saranno tenuti dal giocatore davanti a sé. Nel caso in cui tutti i lanci di un giocatore abbiano esito **Loser**, quel giocatore procederà a lanciare nuovamente i 4 . Nelle partite a 7-8 giocatori, ogni giocatore lancia 3  invece che 4.
6. Il giocatore con minor numero di  diventa il "Troll", poi prende le bacheche Tastiera e Tag e le dispone davanti a sé; in caso di parità, si procederà a uno spareggio (ad esempio facendo "testa o croce").

USO DELLE CARTE

Ogni giocatore può giocare carte dalla propria mano in qualunque momento, dichiarandone il titolo ad alta voce. Il mazzo è composto da due tipologie di carte:



Carta Profilo: Appena viene giocata si posiziona davanti a sé, a faccia in su. Ogni carta Profilo offre al giocatore uno speciale Superpotere, che può essere attivato dichiarandone il nome ad alta voce. Una volta giocato, il Profilo rimane in gioco fino al termine della partita. Ogni giocatore può tenere davanti a sé un solo Profilo alla volta (a meno che non abbia giocato la carta Doppio Profilo): per usarne di nuovi è necessario sostituire il vecchio Profilo con quello nuovo, posizionando il vecchio Profilo in cima alla Cronologia.



Carta Post: Appena viene giocata si attiva l'effetto descritto sulla carta. Dopo essere stata giocata dalla mano viene posizionata in cima alla Cronologia.

Non è possibile donare o prestare le proprie carte ad altri giocatori.

INIZIO DEL GIOCO

FASI DEL TURNO

Durante il proprio turno, all'inizio di ogni fase di gioco, **il Troll ha la responsabilità di nominare ad alta voce la fase del turno che sta per cominciare. Solo quando tutti gli altri giocatori hanno esaurito le loro azioni, egli potrà introdurre la fase successiva.**



AGGIORNAMENTO

Il Troll pesca 2 carte dal mazzo; gli altri giocatori, in senso orario, **pescano 1 carta**. Ogni giocatore può tenere al massimo 4 carte in mano; nel caso in cui ne abbia 4 non potrà pescarne altre. È comunque possibile giocare o scartare dalla mano un qualsiasi numero di carte prima di pescare. Quando l'ultima carta del mazzo è stata pescata, il Troll deve provvedere a rimescolare la Cronologia per formare un nuovo mazzo da cui pescare.






DISCUSSIONE

È la fase principale del gioco. Durante la Discussione il Troll può sfidare un altro giocatore per cercare di impossessarsi dei suoi ⌚. **Per la regolamentazione completa si veda il paragrafo Discussione.**

Se il Troll non intende provocare alcun giocatore, può saltare le fase di Discussione e procedere alla fase Nuovi Amici.



NUOVI AMICI




Solo dopo essersi giocato almeno 1  nella Discussione, chi possiede abbastanza  potrà acquistare una o più carte Amico; ogni Amico costa 3 , da pagare alla Rete.

Questa è l'unica fase in cui non è possibile giocare carte (ad eccezione della carta Profilo "Fotomodella").

La partita termina quando uno o più giocatori riescono ad acquistare il quarto Amico (il terzo Amico per partite a 7-8 giocatori). Vince la partita chi possiede più Amici. Nel caso in cui non ci sia un unico vincitore perché più giocatori possiedono lo stesso numero di Amici, essi vinceranno a pari merito.



AIUTO DALLA RETE

Se in questa fase a un giocatore non sono rimasti , quel giocatore potrà rigenerare 1  prendendolo dalla Rete. I  presenti nella Rete sono da considerarsi infiniti.



PASSO LA TASTIERA A...



Il Troll passa la Tastiera (e il Tag) al giocatore alla propria sinistra (in senso orario).





Tale giocatore posizionerà le bacheche davanti a sé e diventerà il **nuovo Troll** per il prossimo turno.




Fine del turno. Il nuovo turno ricomincia dalla fase di Aggiornamento.

DISCUSSIONE

● Ti Taggo!

Una volta per turno il Troll può sfidare un altro giocatore, consegnandogli la bacheca Tag e giocandosi almeno 1 . L'Utente Taggato è obbligato ad accettare la sfida, raccogliendo il Tag e giocandosi almeno 1 .

Giocarsi  significa dichiarare il numero di  che si intende impegnare; quindi si procede a lanciaarli, osservarne il valore (*Like* o *Loser*) e disporli sulla bacheca Tastiera o Tag, in base al ruolo del giocatore a cui i  appartengono. I  sulle bacheche non possono essere utilizzati per altri scopi fino al Termine della Discussione.

Troll e Utente Taggato assumeranno così il ruolo di giocatori principali e avranno il **privilegio di potere rialzare un qualsiasi numero di volte, aumentando il numero di  giocati**. E' possibile giocarsi 1  o più  alla volta.

Il Troll vince se il numero dei propri 🍀 con esito *Like* è pari o superiore a quello dell'avversario; altrimenti vince l'Utente Taggato.

Durante la Discussione, se un giocatore non possiede 🍀 allora non potrà sfidare, essere sfidato o allearsi con un altro giocatore. Tuttavia, non è possibile impedire la partecipazione a una Discussione sottraendo 🍀 ai giocatori se ne è già stata dichiarata l'intenzione.

In nessun caso è possibile donare o prestare i propri 🍀 a d altri giocatori.

● **Sancire Alleanze**

A volte potrebbe essere utile formare Alleanze temporanee per vincere una Discussione. **In cambio di una ricompensa, i giocatori non impegnati nella Discussione potrebbero essere disposti a giocare i propri 🍀 per aiutare i giocatori principali a ribaltare l'esito della Discussione.**

Per sancire un'Alleanza, l'aiutante e il giocatore principale devono accordarsi su due elementi:

- il numero totale di 🍀 che l'aiutante intende giocare nella Discussione,
- il numero di 🍀 che il giocatore principale darà all'aiutante come ricompensa.

Quando viene raggiunto l'accordo tra i giocatori, il giocatore principale deve **sancire l'Alleanza: dopo avere riassunto i termini dell'accordo**, egli dovrà posizionare una **mano sulla Cronologia e dichiarare** ad alta voce: **"ORA SIAMO ALLEATI !"**. In questo modo sarà garantita la precedenza su ogni altra dichiarazione. L'aiutante potrà poi procedere al lancio dei propri 🍀 e al loro posizionamento sulla bacheca.

Gli aiutanti possono partecipare a un'unica Alleanza durante la Discussione, giocandosi contemporaneamente 1🍀 o più 🍀. Tali giocatori non avranno la possibilità di rialzare 🍀, quindi è molto importante dichiarare subito quanti 🍀 l'aiutante intende giocare.

Gli aiutanti possono comunque giocare carte un qualsiasi numero di volte.

I giocatori principali possono allearsi con un qualsiasi numero di giocatori.

Il giocatore principale non può offrire come ricompensa i 🍀 presenti sulla propria bacheca, nemmeno i propri. Può promettere soltanto 🍀 presenti nello schieramento avversario che non siano già stati promessi ad altri alleati. È comunque possibile usare una formula condizionale del tipo:
"Se gli avversari si giocano altri 🍀, allora te ne darò uno di quelli".

Nell'Alleanza, **la proprietà dei 🍀 rimane del giocatore che se li è giocati**, anche se i 🍀 degli aiutanti vengono posti sulla bacheca insieme ai 🍀 del giocatore principale e di altri eventuali alleati.

I 🍀 giocati dagli alleati andranno posizionati sulla bacheca del giocatore principale alleato. Si consiglia di suddividerli in piccoli gruppi, in modo da potersi ricordare chi se li è giocati.

Al Termine della Discussione, in caso di vittoria ogni alleato recupererà i propri 🗳️ e riceverà la ricompensa promessa dal giocatore principale. In caso di sconfitta, tutti i 🗳️ impiegati nell'aiuto saranno persi. **Gli accordi sulle ricompense devono essere obbligatoriamente rispettati dai giocatori principali.**

@ Per giocatori esperti - Gli Accordi non ufficiali

Per ottenere benefici reciproci, o più semplicemente per mettere i bastoni tra le ruote a un altro giocatore, alcuni giocatori potrebbero avere interesse a stabilire tra loro Accordi non ufficiali.

Tali Accordi **non sono vincolati dall'uso di 🗳️ durante la Discussione**, ma i giocatori potranno accordarsi tra loro liberamente, per intervenire tramite carte o per non intervenire affatto, non intromettendosi in una Discussione.

Negli Accordi **non verrà sancita alcuna Alleanza**: si potranno promettere ricompense e dettare condizioni, **ma non esisterà l'obbligo di rispettare la parola data.**

Non è possibile donare o prestare i propri 🗳️ ad altri giocatori, ma solo promettere i 🗳️ degli avversari come ricompensa.

Non è possibile donare o prestare le proprie carte ad altri giocatori, ma solo prometterle come ricompensa.

Le ricompense dovranno essere distribuite sempre e solo al Termine della Discussione.

Esempio - Troll verso un potenziale aiutante: "Sto perdendo la Discussione, ho bisogno di aiuto. Ma non possiedi 🗳️, quindi non possiamo sancire un'Alleanza. Facciamo così, stabiliamo un Accordo: se mi aiuti a vincere la Discussione usando le tue carte ti prometto 1 🗳️ e una carta come ricompensa."

Un giocatore alleato con l'Utente Taggato si rivolge al potenziale aiutante: "Non è la tua Discussione, stanne fuori. Non osare aiutare il mio avversario o te ne pentirai: prima ti cancello il Profilo e poi ti rubo i tuoi 2 🗳️. Siamo d'accordo!?"

● Esito della Discussione

Il Troll e i suoi alleati vincono se il numero dei propri 🗳️ con esito Like è pari o superiore a quello degli avversari; altrimenti vincono l'Utente Taggato e i suoi alleati.

● Tutt'a posto?

I giocatori che stanno vincendo vorranno concludere al più presto la Discussione, e spartirsi così il bottino di 🗳️ conquistato. Per indurre gli avversari alla resa, o anche solo per metterli sotto pressione, i giocatori potranno gridare: "**TUTTA POSTO ?**".

Se gli avversari non vorranno (o non potranno) effettuare altre azioni, allora dovranno rispondere: "**SÌ!**".

Si procederà quindi con il **Termine della Discussione**.

@ Utenti lenti o indecisi? C'è il Countdown!

Entrambi i giocatori principali dispongono ciascuno di un Conto alla rovescia di 10 secondi (Countdown) che può essere utilizzato durante la Discussione. Se si conclude con lo "zero", la Discussione termina immediatamente. L'uso di una qualsiasi carta giocata dalla mano di un giocatore interrompe forzatamente il Countdown. Il Countdown non viene interrotto dall'uso di Superpoteri, dal lancio di 🗳️ o dalla costituzione di Alleanze.

● Termine della Discussione

Al Termine della Discussione, i **giocatori dello schieramento vincente recuperano i propri** Ⓞ e il giocatore principale provvede a **spartire il bottino rimanente tra gli eventuali alleati, rispettando obbligatoriamente gli accordi sulle ricompense**. Gli altri Ⓞ rimanenti (che non sono stati promessi come ricompensa) andranno al giocatore principale vincente.

Dopo che i Ⓞ sono stati distribuiti tra i vincitori, il Troll deve gridare: "**FASE NUOVI AMICI ?**". Se tutti rispondono: "**SÌ !**", allora si procederà con la fase di Nuovi Amici. Questo sarà il momento buono per giocare carte dalla propria mano, perché nella fase di Nuovi Amici non sarà più possibile giocarele!

DICHIARAZIONI

Quando un giocatore gioca una carta, attiva un Superpotere di Profilo o, più in generale, compie un'azione di gioco, egli deve **pronunciare ad alta voce** il nome della carta, del Superpotere o dell'azione che sta compiendo. Ogni dichiarazione deve essere effettuata contemporaneamente all'azione di gioco.

Le dichiarazioni seguono la logica "*Chi Prima Arriva, Meglio Alloggia*": la prima azione dichiarata ha effetto prima della seconda azione dichiarata, la seconda della terza e così via.

Le dichiarazioni compiute dopo non neutralizzano l'effetto di quelle compiute prima, ma sommano i loro effetti al nuovo scenario che si è creato.

Esempio - Un giocatore che dichiara di volersi giocare 3 Ⓞ non potrà essere interrotto da una carta Game Over dopo il lancio del primo Ⓞ. La carta Game Over potrà essere dichiarata ugualmente, ma avrà effetto solo dopo la conclusione dei tre lanci.

Le principali azioni da dichiarare sono:

- scandire le fasi del turno (solo per il Troll)
- giocarsi Ⓞ
- giocare carte
- attivare il Superpotere di un Profilo
- sancire Alleanze
- acquistare carte Amico

Momento di panico: non si è capito chi per primo ha giocato la carta vincente.

*Prima che scoppi una rissa, prova a rispondere alla domanda: "**Chi ha dichiarato per primo?**".*



MODALITÀ DI GIOCO ALTERNATIVA

La Modalità Preferita Dalle Mamme: Ti Stacco La Corrente!

Se avete poco tempo e volete fare una partita veloce, sfoggiate il vostro nuovissimo Smartphone e aprite l'applicazione Timer.

Per un numero di partecipanti fino a 5 giocatori impostate 30 minuti.

Per un numero di partecipanti da 6 a 8 giocatori impostate 45 minuti.

Lo scadere del tempo indica che il turno in corso è l'ultimo della partita.

La partita termina alla conclusione del turno.

Vince la partita chi alla conclusione dell'ultimo turno possiede il maggiore numero di Amici.

In caso di pareggio, si vince a pari merito.

Perché il gioco è bello quando dura poco...

CREDITI

Autori: Marco Almini e Michele Pierangeli

Illustrazioni: Francesco Trivella

Grafica: Marco Almini e Michele Pierangeli

Logo: Noa Vassalli

Impaginazione: Michele Pierangeli

Editore: Cranio Creations s.n.c.



CRANIO
CREATIONS

Copyright © and Trademark ® 2012, Cranio Creations s.n.c.
All rights reserved. www.craniocreations.com

Hai letto scrupolosamente il regolamento dall'inizio alla fine? Complimenti! Ti sei guadagnato la possibilità di iniziare la partita con la carta Profilo: "Secchione". Buon divertimento!



Categoria: party game (social game)



3-8



12+



30'