



Collection Table Base

La selvaggia isola dei camaleonti

Son passate due lune dall'ultima avventura del nostro Capitano OldChap nell'isola dei pappagalli parlanti. Navigando attraverso le calde acque dell'Oceano, il nostro equipaggio si sta godendo una pacifica crociera, quando, all'improvviso...

"Terra!", e che isola strana... Savane, montagne ghiacciate e vulcani in eruzione si susseguono fianco a fianco per diverse miglia. Dopo un difficile attracco, il nostro equipaggio ha scoperto sponde inospitali che indicano quanto sia difficile la sopravvivenza per gli abitanti del luogo.

Le zanzamosche, delle strane e grasse mosche, si muovono nell'aria in maniera disordinata, provando a sfuggire ai camaleonti e alle loro lingue estensibili; mentre pericolosi serpenti osservano avidamente pronti a colpire... Un po' più avanti, orme profonde, e, incredibilmente, impronte di pugni ancora più profonde guidano i nostri curiosi avventurieri verso altri punti dell'isola.

Forse c'è più di ciò che si vede? Quante altre prede e predatori troveranno i membri del nostro equipaggio?

Set up del gioco

Prima di tutto è bene fare "tabula rasa" e liberare il tavolo da eventuali oggetti fragili che potrebbero trovarsi sopra.

Mischiate le 48 carte e distribuitele uniformemente a tutti i giocatori. I giocatori non devono guardare le carte. Queste carte saranno il **mazzo di pesca** di ciascun giocatore.

Il giocatore più affamato inizia il gioco!

Obiettivo del gioco

Obiettivo del gioco è proteggere le proprie carte cercando di rubare quelle degli altri giocatori. Una partita completa di Gobb'it è rappresentata da una successione di piccoli rounds. Per vincere un round occorre essere l'ultimo giocatore che possiede ancora delle carte.



Se vuoi sapere come calcolare i punteggi vai al capitolo "Punteggio" a pag.12 .

Pronti, partenza, si mangia!

Modalità di gioco

Seguendo l'ordine al tavolo, ciascun giocatore gira velocemente la prima carta del suo **mazzo di pesca** e la pone sul tavolo a faccia in su, di fronte a sé. Queste carte andranno a formare il proprio **mazzo scoperto**.



Ciascun giocatore deve giocare velocemente la sua carta, girandola a favore degli altri giocatori.

L'ultima carta girata sul **mazzo scoperto** è quella che deve essere presa in considerazione da tutti i giocatori, finché questa rimane visibile.



*Durante il gioco può capitare di non aver carte sul **mazzo scoperto**.*

Panoramica di gioco

Ogni volta che aggiungi una nuova carta sul tuo **mazzo scoperto**, diventi temporaneamente l'animale rappresentato sopra. Esistono quattro diversi tipi di animali, che seguono la **catena alimentare**. La descrizione della catena è spiegata nel capitolo "La legge della giungla" (pag.6).

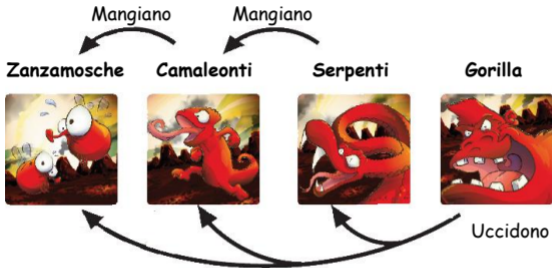
Di conseguenza, ti troverai spesso coinvolto in **conflitti preda/predatore**. Avrai bisogno di riflessi veloci per riuscire a sopravvivere. Come risolvere i conflitti è spiegato nel capitolo "Conflitti" (pag.8).



*Finché hai un animale visibile in cima al tuo **mazzo scoperto**, questo è attivo! Quindi fai attenzione! Un conflitto può iniziare in qualunque momento...*

La legge della giungla

La catena alimentare



I **serpenti** mangiano i **camaleonti**

I **camaleonti** mangiano le **zanzamosche**

I **serpenti** **NON** mangiano le **zanzamosche**

I **gorilla** **NON** mangiano ma **UCCIDONO** **serpenti, camaleonti e zanzamosche.**

Le **zanzamosche**, sfortunatamente per loro, non mangiano né uccidono nessuno.

Ambienti

Ciascun colore rappresenta uno dei paesaggi dell'isola di Gobb'it



Savana



Montagne ghiacciate



Vulcani

Gli animali possono mangiare o uccidere un altro animale
SOLO se sono del loro **stesso colore**.



*Le **zanzamosche** escono sempre in coppia. Se sono di due colori diversi, possono essere mangiate o uccise dai predatori di entrambi i colori.*

Conflitti (come mangiare)

Quando si verifica una situazione di conflitto, ovvero quando un animale in cima al **mazzo scoperto** può mangiarne un altro visibile in cima a un altro **mazzo scoperto**, il giocatore col predatore deve mettere il più velocemente possibile la sua mano sul **mazzo scoperto** della propria preda.

Il giocatore con la preda deve proteggersi mettendo la sua mano sul proprio **mazzo scoperto**, per difendere la propria carta preda.

Il giocatore più veloce potrà mettere tutte le carte del **mazzo scoperto** sotto il proprio mazzo di pesca.



*Se sei un predatore e riesci a mangiare con successo una preda, puoi mettere sotto al tuo **mazzo di pesca** le carte del mazzo da cui hai mangiato, non le carte del tuo **mazzo scoperto**.*

Conflitti (come uccidere)

Se il predatore è un **gorilla**, la preda non viene mangiata, ma uccisa. Di conseguenza il mazzo scoperto della preda sconfitta va a finire nel **cimitero**. Ulteriori informazioni sul cimitero saranno trattate nel capitolo successivo (pag.9).

Se un giocatore riesce a proteggersi da un gorilla, può mettere il suo **mazzo scoperto** sotto al proprio **mazzo di pesca**.

Se un giocatore sbaglia (attacca/difende un mazzo scoperto che non poteva/doveva esserlo) allora il proprio **mazzo scoperto** finisce al **cimitero**.

Il cimitero

Il **cimitero** è una pila di carte coperte posta al centro del tavolo, in cui finiscono tutti gli animali che vengono uccisi. Viene creato con la prima uccisione e continua a crescere man mano che la partita va avanti. Non c'è un **cimitero** all'inizio del round.



*Gli animali **uccisi** non possono essere recuperati... Quindi cerca di essere veloce ma attento!*

Gobb'it

Dal momento in cui si va a formare un **cimitero**, se una (o più) **zanzamosche** di ciascun colore sono visibili in cima ai **mazzi scoperti**, tutti i giocatori devono mettere la propria mano sul cimitero e urlare "Gobb'it!"

Se capita un "Gobb'it" si interrompe momentaneamente il gioco.

Fra tutti i giocatori che hanno un mazzo scoperto davanti a sé, l'ultimo giocatore ad aver colpito il **cimitero** deve dare il proprio mazzo scoperto al primo giocatore che ha eseguito la mossa "Gobb-it". Tutti gli altri giocatori recuperano il proprio **mazzo scoperto** e lo **aggiungono in fondo** al proprio **mazzo di pesca**.

Il giocatore che ha vinto la mossa "Gobb'it" riprende il gioco.



Quando capita un Gobb'it tutte le altre situazioni di conflitto e di errore vengono ignorate. Solo l'azione Gobb'it conta. Quindi cerca di colpire il cimitero più in fretta possibile quando senti "Gobb'it!".

I fantasmi dell'isola

Se un giocatore **perde tutte le proprie carte** diventa immediatamente uno dei fantasmi dell'isola. Il giocatore **non potrà più vincere** ma potrà far perdere gli altri giocatori. Un fantasma può **uccidere**, e quindi mandare al **cimitero**, le **carte identiche**: stesso animale, stesso colore. Nel caso delle zanzamosche, nella carta deve essere rappresentata la **stessa coppia di colori**.



Esempio 1



Esempio 2



Se un fantasma riesce a mettere la(le) sua(e) mano(i) in uno o più mazzi scoperti, questi vanno a finire nel cimitero. I giocatori ancora vivi possono ovviamente proteggersi contro gli attacchi dei fantasmi. In questo caso, se riescono a proteggersi, possono prendere il proprio **mazzo scoperto** e rimetterlo sotto il proprio **mazzo di pesca**.



Se un fantasma colpisce senza motivo, il giocatore ingiustamente attaccato può aggiungere il proprio mazzo scoperto al proprio mazzo di pesca.

Fine del round

Finché un giocatore ha delle carte in uno dei propri mazzi, non è morto e deve continuare a giocare, anche se il suo **mazzo di pesca** dovesse essere vuoto. Il giocatore salterà quindi semplicemente il turno di pesca finché non recupererà qualche carta.

Non appena rimarrà in gioco un solo giocatore con delle carte, questi vincerà il round.



Se tutti i giocatori rimanenti vengono uccisi contemporaneamente, non c'è un vincitore per quel round.

Punteggio

Prima di iniziare a giocare a Gobb'it potete decidere un numero di punti necessari a vincere il gioco. Per la prima volta 6 punti potrebbero essere un buon obiettivo.

Una volta finito un round, il giocatore che ha vinto dovrà contare i camaleonti che possiede e guadagnerà un punto per ogni camaleonte presente nel proprio mazzo, più 1 punto per aver vinto.

Chiarimenti

Conflitti multipli

Potrà capitare, qualche volta, che più predatori possano attaccare la stessa preda. Il giocatore più veloce sarà colui che mangerà la preda. Potrebbe essere possibile attaccare più prede contemporaneamente, in questo caso è possibile provare a mangiarle tutte. Un giocatore potrebbe anche essere preda e predatore nello stesso momento; in questo caso cerca di capire se può essere meglio attaccare, proteggerti o provare a fare entrambe le cose, se riesci.

L'attacco prevale sull'errore



Se un predatore attacca il **mazzo scoperto** di una preda che commette un errore, anche se la preda si corregge e si protegge, le carte vengono **mangiate** dal predatore e non vanno nel cimitero.

Tocco leggero = colpire

Se un giocatore tocca un mazzo scoperto o il cimitero, anche solo leggermente, questo è considerato un attacco, una difesa o un gobb'it a seconda della situazione. Al contrario, se i giocatori non toccano direttamente un mazzo (ad esempio c'è la mano di un avversario tra la tua mano e il mazzo che stai puntando), questi non commettono errore.

Lascia o raddoppia

Quando tutte le carte dei giocatori sono scoperte e si crea una situazione di stallo, i giocatori possono scegliere tra le seguenti opzioni:

-  Finire il round. Più giocatori potrebbero prendere punti in questo modo.
-  Prendere le carte dei mazzi scoperti, mischiarle e fare un ultimo turno di pesca.

Il re dell'isola

Se dovesse rimanere un solo giocatore che può pescare carte, allora le carte che riesce a proteggere non vanno sotto il suo mazzo di pesca, ma vengono posizionate, a faccia in giù, **da un lato**.

Se un altro giocatore iniziasse nuovamente a pescare delle carte, allora tutte le carte così accumulate andranno aggiunte **sotto al mazzo di pesca**; ma se il giocatore dovesse riuscire ad accantonare tutte le carte da un lato, allora gli altri giocatori si troveranno nella situazione "lascia o raddoppia" (vedi l'apposito capitolo).

Variante per esperti

Hai notato che ci sono 6 diversi disegni dietro alle carte? Perfetto!

Nella versione per esperti di Gobb'it dovrai fare attenzione al **disegno visibile sul retro della carta che si trova in cima al mazzo del cimitero**. Questo disegno indica un'ulteriore regola a cui i giocatori devono fare riferimento. (Vedi il capitolo **Regole per esperti** a pag.16 per ulteriori chiarimenti).

A seconda delle carte che andranno a finire nel cimitero, questa regola aggiuntiva cambierà di continuo durante il round.



Devi fare attenzione solo al retro della carta visibile in cima al cimitero, quindi sarà attiva una sola regola per esperti per volta.

Se questa regola non viene rispettata o viene dimenticata, verrà considerato un errore, di conseguenza i giocatori che hanno sbagliato dovranno scartare il proprio **mazzo scoperto** e aggiungerlo al cimitero.

Regole per esperti



D'ora in avanti si avrà un conflitto solo se prede e predatori sono di colori **diversi**.

Per le zanzamosche è necessario un solo colore diverso.



La **catena alimentare** viene invertita! D'ora in avanti le **zanzamosche** mangiano i **camaleonti** e i **camaleonti** mangiano i **serpenti**. I **gorilla** rimangono i predatori assoluti.



La catena alimentare non esiste più. Gli animali uguali ora si mangiano a vicenda! La **catena alimentare** diventa una catena di colori in questo modo:

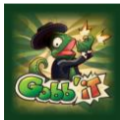




Ogni volta che capita un **conflitto**, devi gridare il nome della persona che stai attaccando o difendendo. Un giocatore con la propria mano in cima vince se dice il nome prima del suo avversario. Un ritardo nella pronuncia del nome non è considerato un errore finché le carte non vengono prese.



I giocatori non girano le proprie carte seguendo l'ordine di turno, ma si conta fino a tre e le carte vengono girate velocemente contemporaneamente.



Bisogna battere le mani immediatamente prima di attaccare o di difendersi.


Devi battere le mani una volta se stai attaccando o ti stai proteggendo da uno dei giocatori al tuo fianco; due se il giocatore è seduto a un posto di distanza da te, tre volte se si trova a due posti di distanza e così via. Non c'è un modo preciso per contare i posti; il più breve è il migliore.


Modalità "il cerchio della vita"

Questa modalità è stata creata per i più pazienti.

1) Non ci sono i **fantasmi**;

2) La regola **Gobb'it** è modificata come segue:

 Il primo giocatore a fare un *Gobb'it* non prende le carte del **più lento**, ma tutte le carte che erano nel **cimitero** fino a quel momento.

 D'altra parte **giocatore il più lento con delle carte**, mette il suo **mazzo scoperto** al centro del tavolo, creando così il nuovo **cimitero**.



*In questa modalità puoi continuare a giocare anche se hai finito tutte le carte, vincendo un'azione **Gobb'it**. Non ci sono punti da contare, poiché l'obiettivo di questa modalità è quello di essere l'ultimo sopravvissuto, con tutte le carte del gioco.*

Credits

Un gioco creato da Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Frémaux e Thomas Luzurier.

Illustrato da Nicolas Fumanal.

Riconoscimenti

A Segolène Louzeau, Thomas Neveu, Eloïse Chabbal, Benoît Faguet, Alban Perennes (primo fan del gioco),

Emmanuel Van Den Broek, Kenza Benani, Aurélien Panhaleux, Nadège Corman (Campione ufficiale di Gobb'it nei prototipi) e Jérôme Luzurier per il loro contributo e grande aiuto.

A tutti i nostri amici e famiglie, che hanno seguito la creazione del gioco e ci hanno consentito di farlo diventare come è oggi, pezzo per pezzo. Agli organizzatori di FLIP e a tutti i giocatori che lì, per un'ora o per tutto il giorno, si sono seduti e hanno giocato con noi.

A tutti gli altri giocatori da tavolo che hanno giocato con noi, troppo numerosi da menzionare, ma che meritano il loro piccolo spazio qui.

A tutti voi che avete comprato il gioco e siete pronti a condividere tantissime risate ed emozioni con Gobb'it!