

KUNG FU

REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

Kung Fu è un **party game** in tempo reale per 4 - 8 giocatori dagli 8 anni in su. La durata media di una partita è di 20 - 40 minuti.

OBIETTIVO

I giocatori sono giovani allievi della scuola di Kung Fu che devono superare l'esame finale nel monastero Shaolin, di fronte ai loro maestri. Facendo uso di quattro stili di combattimento solo a loro conosciuti, gli adepti dovranno presentare **Combinazioni** interessanti. Il guerriero che otterrà più punti con le combinazioni presentate, passerà l'esame e otterrà la vittoria!

Onesta'

Per poter giocare con la massima soddisfazione a *Kung Fu*, sarà necessario che i giocatori agiscano onestamente gli uni con gli altri (eccezion fatta per gli errori involontari), e che agiscano con criterio nelle situazioni incerte.

COMPONENTI DEL GIOCO

All'interno della scatola troverete le seguenti cose:

- 68 carte Colpo
- 52 carte Combinazione
- Regolamento

Per qualunque problema relativo a questo gioco potete contattare il customerservice@raven-distribution.com.

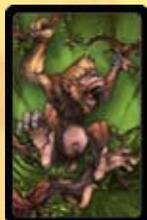
CARTE COLPO

Queste vengono tenute in mano da ogni giocatore. Scambiando le carte con gli altri partecipanti, ognuno cercherà di raccogliere i colpi appropriati e completare le **combinazioni** scelte.

Ci sono cinque tipi di Colpo differenti nel mazzo di carte, ognuno a rappresentare un diverso stile di Kung Fu.



Stile della Tigre
(16 carte)



Stile della Scimmia
(16 carte)



Stile del Granchio
(16 carte)



Stile della Gru
(16 carte)



Stile del Dragone
(16 carte)

Stile del Dragone

Lo Stile del Dragone, essendo il più universale, può rimpiazzare qualunque altro colpo in una Combinazione. Ha la funzione di **Jolly**.

CARTE COMBINAZIONE

Le Combinazioni sono le richieste dei Maestri di Kung Fu fatte agli allievi. Ci sono tre tipi di Combinazione nel mazzo:

Semplice



(24 carte)

Valore: 1 punto.

Per completare la Combinazione: 4 Colpi.

Localazione: Giungla.

Normale

(20 carte)

Valore: 2 punti.

Per completare la Combinazione: 5 Colpi, minimo 3 differenti, max 3 uguali.

Localazione: Steppa.



Difficile



(8 carte)

Valore: 4 punti.

Per completare la Combinazione: 5 Colpi, almeno 4 uguali.

Localazione: Montagne.

INIZIARE LA PARTITA

Prima di cominciare a giocare:

1. Prendete ogni cosa dall'interno della scatola.
2. Separate le carte Colpo dalle carte Combinazione.
3. Dividete le Combinazioni in tre mazzi (facile, normale e difficile). I mazzi vanno mescolati e piazzati coperti in mezzo al tavolo.
4. Mescolate le carte Colpo e date 5 (cinque) carte ad ogni giocatore. Le rimanenti vanno messe coperte in modo da essere raggiungibili da tutti.
5. Tre giocatori rivelano contemporaneamente la carta più in alto da uno dei tre mazzi Combinazione, e la pongono scoperta a fianco dell'appropriato mazzo.
6. Ora si può procedere con le prove di Kung Fu: il gioco ha inizio.



Nota: Per rendere lo scorrimento del gioco più fluido (specialmente se si gioca in pochi), potete rimuovere alcune carte Combinazione casuali (suggeriamo 2-2-1, in proporzione). Ponete le carte rimosse all'interno della scatola durante la partita.

COME GIOCARE

Le partite di *Kung Fu* non seguono un percorso preciso. Il gioco si svolge in tempo reale, il che significa che non ci sono turni, o round, ma tutti i partecipanti giocano nello stesso momento.

Quindi il gioco è molto dinamico e decisamente senza un controllo stabile.

I giocatori devono completare **Combinazioni** per ottenere punti.

Una Combinazione viene completata quando il giocatore ha raccolto e disposto appropriatamente le carte Colpo contrassegnate sulle Combinazioni, da sinistra (▶▶▶▶) a destra.



Un esempio di disposizione corretta



Un esempio di disposizione incorretta

Naturalmente, nella maggioranza dei casi i giocatori non avranno Combinazioni corrette. Quindi dovranno cercare di ottenerle scambiandole con gli altri giocatori in un modo decisamente slegato dalle regole.

C'è un solo principio fondamentale: tutti possono scambiare carte con chiunque altro. Tutto ciò che importa è essere veloci, farsi capire bene a voce scandita, ed essere ovviamente persuasivi.

Lo scambiare carte non è regolato in nessun modo, ma deve avvenire unicamente tra i giocatori. Non è possibile "scambiare" carte con i mazzi coperti o con le carte scartate.

Le carte possono essere scambiate: una con una, una con numerose, numerose con numerose, oppure potete dare una carta gratuitamente in cambio di un futuro favore, o in qualunque altro modo accettato dai giocatori. **Truffare** è permesso (vedere più avanti nel riquadro).

Quando un giocatore raccoglie le carte Colpo necessarie per una Combinazione, e le dispone correttamente, dovrà piazzarle sul tavolo, e con energia e urlare "KUNG FU"!

Il gioco entra in Pausa! Gli altri giocatori non possono scambiare carte, completare Combinazioni, e nemmeno parlare.

Nel caso non seguano le regole della Pausa, subiranno una **Punizione** (vedere più avanti nel riquadro).

Tutti potranno ora controllare se chi ha urlato "KUNG FU" ha effettivamente realizzato la Combinazione correttamente.

Se la Combinazione è **corretta**:

1. Il giocatore piazza le carte Colpo utilizzate per completare la Combinazione, scoperte, nella pila degli scarti a fianco del mazzo delle carte Colpo.
2. Il giocatore prende la **Combinazione**, e segna i Punti.
3. Il giocatore pesca nuove carte dal mazzo delle carte Colpo (senza guardare), fino ad averne 5 in mano (se ne ha già di più in mano, non deve scartarne nessuna, e nemmeno pesca). Se non ci sono carte a sufficienza, si rimescola il mazzo degli scarti.

4. Se qualcuno tra gli altri giocatori ha meno di 5 carte, pescherà fino ad averne 5. **Nota:** nessuno dei giocatori può ancora guardare le carte pescate!
5. Il giocatore rivela una nuova Combinazione dal mazzo appositamente, cioè quello dal quale è stata realizzata una Combinazione.
6. Il gioco riprende e i giocatori possono guardare e utilizzare le loro nuove carte.

Se la Combinazione è **incorretta**, il giocatore subirà una **Punizione** e il gioco riprende. **Nota:** i giocatori con meno di 5 carte, **non ne pescano** altre in questa situazione.

Se due (o più) giocatori urlano "KUNG FU" nello stesso momento, tutti i partecipanti dovranno determinare e concordare su chi sia stato il primo. Chi non viene dichiarato primo, dovrà attendere il normale riprendere del gioco.

IMPASSE

Se nessuno dei giocatori riesce a completare una Combinazione per troppo tempo, tutti i partecipanti possono decidere di trovarsi in una situazione di **Impasse**. Quindi le carte Colpo verranno riposte momentaneamente, le Combinazioni verranno messe sul fondo dei mazzi coperti, e se ne estrarranno tre nuove, una da ogni pila.

PUNIZIONE

Il giocatore scarta **tutte** le carte Colpo che ha, e starà fuori dal gioco fino a quando un altro giocatore non avrà **completato una Combinazione**.

Truffare

Durante uno scambio con un altro giocatore, è possibile dare una carta differente da quella concordata. Nel momento in cui la persona "truffata" tocca la carta, lo scambio viene considerato approvato, e non è più possibile tirarsi indietro: lo scambio va accettato.

Questo naturalmente potrebbe essere evitato giocando e scambiando a carte scoperte, ma perchè fare una cosa del genere quando la fiducia e il tradimento si basano proprio su questo?

CONCLUDERE IL GIOCO

Il gioco termina quando l'ultima **Combinazione** da uno qualunque dei mazzi viene completata.

I giocatori contano i punti ottenuti (4 per una Combinazione Difficile, 2 per una Normale, e 1 per una Semplice). Il giocatore che ha raccolto più punti vince la partita e diventa il miglior guerriero Shaolin!

In caso di pareggio, il giocatore che ha completato la Combinazione più Difficile vince. Nel caso sia ancora un pareggio, il giocatore che ha completato più Combinazioni Normali vince.

Se anche in questa improbabile situazione si ha un pareggio, tutti i giocatori alla pari sono considerati vincitori.

Regola aggiuntiva: punizione severa

I giocatori possono decidere, prima di iniziare la partita, che come **Punizione** si debba **anche** scartare una Combinazione completata, nel caso la si abbia. Se si hanno più Combinazioni completate, la scelta rimane al giocatore punito.

KUNG FU

Game design: Hubert „Saise” Spala, Jakub „Urko” Skurzyński e Jarosław „beacon” Kopeć, Michał „Puzson” Stachyra e Maciej „Sqva” Zasowski.

Suggerimenti: Maciej „lucek” Sabat, Krzysztof „szafa” Szafranski e Piotr „Żucho” Żuchowski.

Traduzione Italiana: Raven Distribution srl - ITALY

Graphic design: Iwo Widuliński.

DTP: Maciej „Sqva” Zasowski.

Produzione: Wydawnictwo Kuźnia Gier.

© 2007 – 2009 Hubert Spala, Jakub Skurzyński, Jarosław Kopeć, Michał Stachyra, Maciej Zasowski

© 2007 – 2009 Kuźnia Gier



www.raven-distribution.com



www.kuzniagier.com