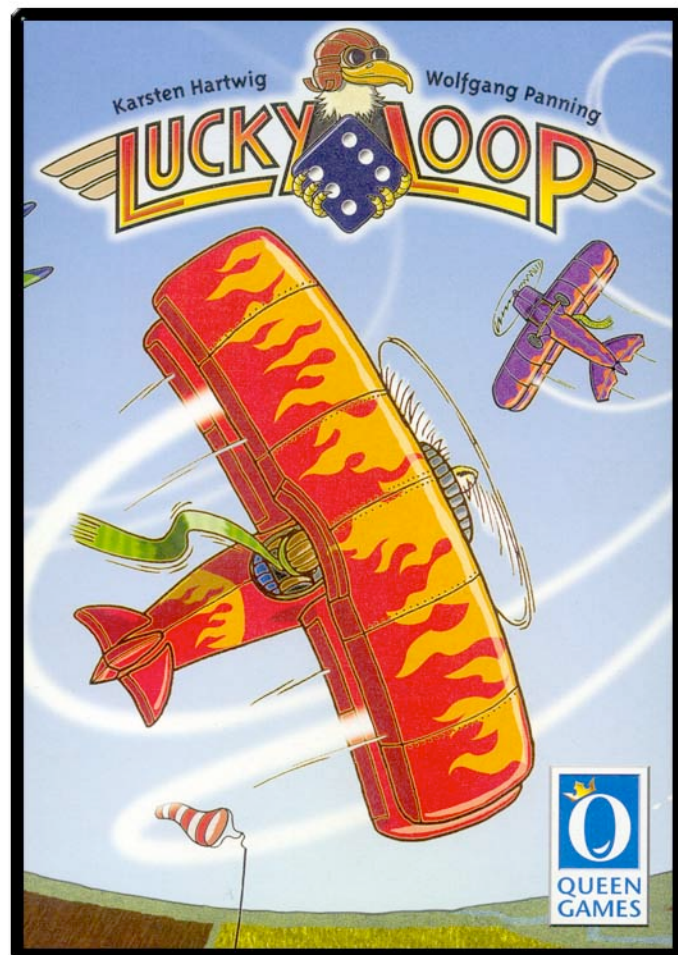




per 2-6 giocatori da 8 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Marzo 2004



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

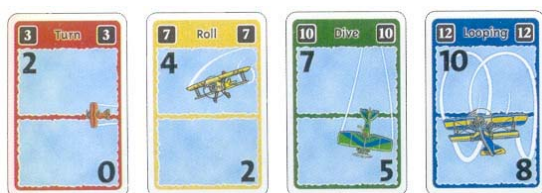
NOTA. Questa traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Lucky Loop" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Avvitamenti e capovolte, picchiate e sterzate. Usando queste manovre acrobatiche dovreste cercare di completare quattro piani di volo. Lasciate parlare i dadi e volate in cerchio intorno ai vostri avversari! Forse, con una manovra entusiasmante.

Sarete solo voi a determinare la difficoltà dei vostri piani di volo. Ogni manovra acrobatica verrà svolta dalle carte che presentano vari gradi di difficoltà. Più è alto questo valore, più sarà difficile raggiungere il totale necessario per vincere dei punti vittoria. Dopo aver completato quattro diversi programmi di volo, dovreste cimentarvi nel cruciale volo libero, quindi le partite saranno emozionanti fino alla fine.

Contenuto

- 64 carte Volo, che presentano 4 diverse manovre aeree, ognuna con un grado di difficoltà che varia da 3 a 13.



Nome della Manovra

Grado di Difficoltà



Punti Vittoria per essere riusciti nella manovra

Punti Vittoria per aver superato il grado di difficoltà

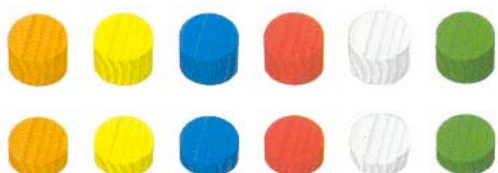


Le carte hanno un retro diverso, a seconda del colore della manovra.

- 7 Dadi e un Bicchiere di Lancio – i giocatori li useranno per cercare di completare le loro manovre.



- 30 gettoni in 6 colori – per registrare i punti vittoria. I gettoni più sottili verranno usati sul Percorso dei Punteggi che si trova al centro della mappa, mentre quelli più spessi verranno usati sui quattro Percorsi di Volo azzurri che si trovano sui lati della mappa.

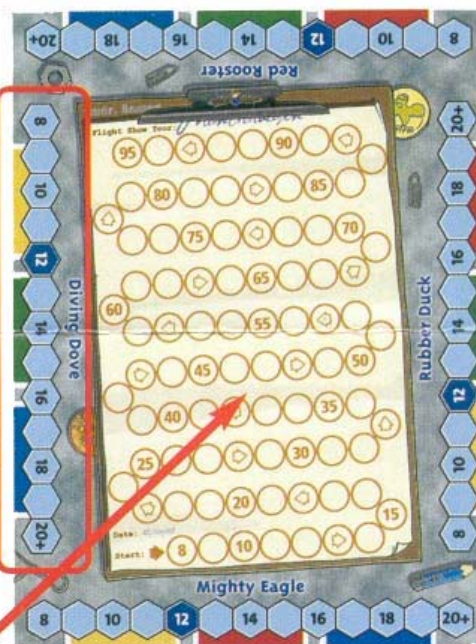


- 1 Mappa
- 30 segnalini di gioco, di cui 23 sono segnalini Bonus ("Settimo Dato" e "Lancia Ancora"), 6 segnalini Evidenza, e il segnalino di Primo Giocatore.



Uno dei 4 percorsi di volo azzurri. Durante la partita in queste zone verranno piazzate le carte.

Percorso dei Punteggi



Obiettivo del Gioco

Per vincere dei punti vittoria, i giocatori dovranno completare quattro piani di volo. Più difficile è un piano di volo, maggiori saranno i punti vittoria che si potranno guadagnare. Tuttavia, la difficoltà superiore comporterà un rischio maggiore di fallimento, e quindi, un'opportunità sciupata.

Dopo aver completato con successo tutti e quattro i suoi piani di volo, un giocatore potrà tentare il piano di volo libero, che fornirà ulteriori punti vittoria. Una partita termina alla fine del round in cui un giocatore completa il suo piano di volo libero. Al termine della partita, il giocatore che avrà raccolto più punti vittoria, vincerà la partita.

Preparazione

Piazzate la mappa al centro del tavolo.

Le carte vengono divise in due mazzi, a seconda del loro retro. Ogni mazzo viene poi mescolato separatamente e piazzato vicino alla mappa.

I segnalini Bonus, il bicchiere di lancio e i dadi sono tenuti in una zona raggiungibile da tutti i giocatori.



Ogni giocatore riceve i gettoni per il punteggio e il segnalino Evidenza di un colore a scelta, più tre carte da ognuno dei due mazzi, in modo da avere 6 carte in tutto. Scegliete il Primo Giocatore, il quale terrà il segnalino di Primo Giocatore in evidenza di fronte a se.

Egli inizierà a giocare, e la partita proseguirà poi in senso orario.

La Partita

Nel proprio turno, un giocatore deve eseguire una delle due azioni seguenti:

- **Scambiare fino a 3 Carte;**
- **Depositare un Piano di Volo.**

Scambiare le Carte

Il giocatore pesca fino a tre carte dai mazzi coperti, una dopo l'altra. Dopo averla pescata, il giocatore può guardare la carta, in modo da decidere da quale mazzo pescare la successiva.

Dopo aver pescato le carte, sceglierà e scarterà dalla sua mano lo stesso numero di carte che ha pescato.



Nota: con lo scarto, si verranno a creare due mazzi degli scarti – uno per le carte blu/rosse e l'altro per le carte gialle/verdi.

Quando un mazzo delle pescate termina, rimescolate gli scarti corrispondenti e formate un nuovo mazzo delle pescate.

Depositare un Piano di Volo

Dichiarare il Piano di Volo

Per prima cosa, dovrete giocare le carte della vostra mano. Un piano di volo completo può essere formato da 3 carte del colore richiesto dalla manovra, oppure da una sola.

Giocare un Piano di Tre Carte

Piazzate le tre carte vicino al piano di volo scelto, lungo un lato della mappa. Se in quel piano di volo ci sono già delle carte, queste verranno scartate.



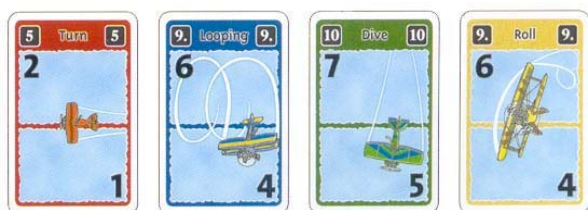
Nota: ogni piano di volo di tre carte consiste in tre manovre acrobatiche diverse, rappresentate da diverse carte colorate, come segue:

Rosso: ritorno

Blu: avvitamento

Verde: picchiata

Giallo: avvolgimento



Sulla mappa ci sono quattro piani di volo disponibili:

Red Rooster	Red	Green	Blue	Rubber Duck	Yellow	Green	Red
Diving Dove	Yellow	Green	Blue	Mighty Eagle	Yellow	Red	Blue

Giocare un Piano di Una Carta

Dopo il primo round, un giocatore può anche creare un piano di volo formato da una carta singola. Egli sceglierà un piano di volo nel quale le carte sono già state giocate e ne rimpiazzerà una con un'altra presa dalla sua mano.



La carta giocata dovrà essere dello stesso colore di quella rimpiazzata, ma con grado di difficoltà maggiore.

La carta rimpiazzata finirà nel corrispondente mazzo degli scarti.

Il Volo

Per i tre round saranno usati sei dadi neri. Per ogni round dovrà essere completata una carta. Dopo aver lanciato i dadi, il giocatore potrà scegliere quale carta completare. L'ordine non è rilevante.

Il Primo Round di Lancio

Il giocatore lancia tre dadi ed assegna il risultato ad una carta. Sommando il risultato dei dadi, dovrà uguagliare o superare il valore di difficoltà esposto sulla carta.

- Se con il risultato del lancio non può uguagliare o superare nessuna delle carte del piano di volo, ci sarà un fallimento. Il suo turno è terminato. Il giocatore ripescherà un numero di carte pari a quelle che aveva giocato, e il turno passerà al giocatore successivo.
- Se con il risultato del lancio riesce ad **uguagliare** il valore di difficoltà di una carta, i dadi usati per uguagliare quel valore saranno piazzati nella parte **superiore** della carta, che indica i punti vittoria maggiori.
- Se con il risultato del lancio **supera** il valore di difficoltà di una carta, i dadi utilizzati per superare quel valore saranno piazzati nella parte **inferiore** della carta, che indica i punti vittoria minori.

Una volta che sono stati piazzati su una carta, i dadi resteranno in tale posizione fino al termine del turno del giocatore.



Primo lancio: 1, 3, 5. La carta gialla può essere completata usando i dadi 3 e 5. Dato che il grado di difficoltà non è esattamente uguale al risultato dei due dadi, essi sono piazzati nella parte bassa di questa carta.

Al giocatore restano ancora quattro dadi, tre dei quali verranno usati per il secondo lancio.

Il Secondo Round di Lancio

Il giocatore lancia ancora tre dadi ed assegna il risultato ad una delle due carte rimanenti.

- Se non riesce a completare una delle due carte restanti, il suo turno ha termine. Il giocatore pescherà lo stesso numero di carte che aveva giocato e il turno passa al giocatore seguente.
- Se con il secondo lancio riesce a completare con successo un'altra carta, i dadi saranno piazzati su quella carta, come già detto nel primo lancio.

A questo punto, il giocatore può scegliere di terminare il suo volo prematuramente. Se lo fa, non riceverà nessun punto vittoria, ma potrà prendere un segnalino Bonus.



Secondo Lancio: 4, 6, 6. I due "6" possono essere usati per completare la carta blu. Dato che il grado di difficoltà di quella carta è esattamente uguale al risultato dei due dadi, questi ultimi possono essere piazzati nella parte superiore della carta. Al giocatore restano solo due dadi, che potranno essere utilizzati per il terzo lancio.

Il Terzo Round di Lancio

A questo punto, i dadi rimanenti (tre al massimo), vengono lanciati la terza volta.

- Se il giocatore non riesce a completare la terza carta, egli riceverà un segnalino Bonus.
- Se la terza carta viene soddisfatta, i dadi saranno piazzati sulla carta, come già detto per i precedenti lanci.

Ora, il volo è stato completato e verrà totalizzato.

Nota: se un giocatore non ha sufficienti dadi per completare la terza carta, il piano di volo si considera fallito.



Terzo lancio: 5, 4. Il "4" completa esattamente la terza carta, quindi quel dado può essere piazzato nella parte superiore della carta.

Totalizzare i Punti per un Piano di Volo

Un piano di volo completato con successo offre dei punti vittoria, calcolati come segue:

- La somma dei tre valori presenti negli spazi dove sono stati piazzati i dadi;
- Un punto vittoria aggiuntivo per ogni dado non piazzato sulle carte.

Eccezione: un piano di volo completato con successo che vale meno di 8 punti non viene registrato. In questo caso il piano di volo è considerato non completato.

Questi punti sono registrati utilizzando il disco dei punteggi più spesso, piazzandolo sul Percorso di Volo scala blu associato con il piano di volo.

Poi, questo valore viene trasferito sul Percorso dei Punteggi, spostando il disco più sottile in avanti dello stesso numero di spazi.

Il disco che si trova sul Percorso di Volo blu, resterà al suo posto.

Nota: la scala di ogni Percorso di Volo, inizia con un valore minimo di 8 punti.



Il giocatore in questo esempio totalizza il seguente risultato: 2 punti per la carta gialla + 2 punti per la carta rossa + 10 punti per la carta blu + 1 punto per il dado risparmiato = 15 punti.

Se un giocatore completa un piano di volo con un punteggio totale di 20 punti, potrà trasferire tutto quel valore sul Percorso dei Punti. La scala del Percorso di Volo blu può registrare un massimo di 20 punti, ma tuttavia, un giocatore potrà piazzare il suo segnalino nello spazio 20+.

Nota: questo metodo garantisce che i punti di questo risultato straordinario non vengano persi.

Le Carte Volo Restano al Loro Posto

Sia che un piano di volo venga completato con successo o meno, le tre carte che compongono il piano resteranno vicino al lato della mappa sul quale sono state piazzate.

Pescare Nuove Carte

Dopo il volo, il giocatore pesca un numero di carte pari a quelle giocate (riportando quindi la sua mano a 6 sei carte). Egli può guardare ogni carta pescata, prima di pescare la successiva.

Ora il turno passa al giocatore seguente.

I Segnalini Bonus

Quando Ricevere i Segnalini Bonus

1. quando completate solo 2 delle 3 carte di un piano di volo.
2. quando siete il primo giocatore a totalizzare almeno 12 punti in un piano di volo (per ogni piano di volo ci sarà un primo giocatore).

3. quando superate il precedente record di punteggio più alto su un piano di volo.
4. quando totalizzate 20 o più punti per un piano di volo.

Tuttavia, in ogni round potete ricevere al massimo un segnalino Bonus.

Nota: i tipi di volo, a seconda del risultato, danno diverse rendite:

- completare solo una o nessuna delle manovre acrobatiche non produce nulla;
- completare due delle tre manovre acrobatiche produce un segnalino Bonus;
- completare tutte e tre le manovre acrobatiche produce dei punti vittoria;
- completare un piano di volo che supera il precedente record di punti di quel piano, oltre ai punti vittoria produce un segnalino Bonus.

Come Usare i Segnalini Bonus

I segnalini Bonus possono essere utilizzati in entrambe i lati: per ottenere il "Roll Again" ("Lancia Ancora") oppure il "7th Die" ("Settimo Dado").

"Settimo Dado"



Scartando questo segnalino Bonus, il giocatore potrà aggiungere ai suoi lanci il dado rosso.

Può usarlo solo nel round attivo e per tutti i lanci restanti del round. I giocatori possono ricevere solo un "settimo dado" per round (cioè possono spendere solo un segnalino Bonus per guadagnare un dado aggiuntivo per round).

"Lancia Ancora"



Scartando questo segnalino Bonus, il giocatore può rilanciare da 1 a 3 dadi. Ogni segnalino Bonus speso permette solo un rilancio. I giocatori possono fare più rilanci ogni round, spendendo un segnalino Bonus per ogni rilancio.

I segnalini utilizzati ritorneranno nella riserva comune. Alla fine della partita, i segnalini Bonus rimasti ad un giocatore non avranno valore.

Nota: durante la partita, può aver senso aggiunge un “Settimo Dado” anche quando non si hanno sufficienti dadi per completare un piano di volo, perché riceverete un punto vittoria aggiuntivo per ogni dado che vi resta inutilizzato, anche se rosso.

Nota: anche se aggiungete il “Settimo Dado”, potrete sempre lanciare un massimo di tre dadi alla volta.

Nota: se rilanciate dei dadi che in origine contenevano quello rosso, potrete includere tale dado nel rilancio.

Nota: in qualunque round nel quale lanciate un dado, potete usare solo un segnalino Bonus di tipo “Settimo Dado”, ma qualsiasi numero di segnalino Bonus di tipo “Lancia Ancora”.

Ripetere un Volo

Quando un giocatore non riesce a completare nessuno dei quattro piani di volo, può ripeterli.

Se in questo modo riesce a migliorare il suo precedente risultato, può far avanzare il suo segnalino sul Percorso di Volo blu del valore migliorato, e quello sul Percorso dei Punteggi di tante caselle quanta è la differenza tra il risultato precedente e quello migliorato (cioè, se il suo precedente risultato è stato 10 e il nuovo 14, il giocatore farà avanzare il suo disco più spesso da 10 a 14, e quello più sottile di 4 punti).

I giocatori possono anche guadagnare dei segnalini Bonus ripetendo i loro piani di volo, come già descritto.

Una volta che un giocatore ha ottenuto per un piano di volo un punteggio di 20 o più, non potrà migliorarlo ulteriormente, quindi, non potrà più ripetere quei voli.

Il Piano di Volo Libero

Quando un giocatore ha completato tutti e quattro i piani di volo, nel prossimo turno dovrà iniziare il suo piano di volo libero.

Nota: gli altri giocatori potranno iniziare il loro piano di volo libero solo quando avranno completato tutti e quattro i piani di volo.

Nel piano di volo libero si applicheranno le solite regole, tranne per quanto segue:

Scambio delle carte

Ogni carta scambiata costa ora un punto vittoria, che verrà sottratto dal Percorso dei Punteggi.

Dichiarare il Piano di Volo Libero

Il piano di volo libero deve essere formato da 3 a 6 carte, con un grado di difficoltà di 25 punti o più. Il giocatore piazza il suo piano di volo libero di fronte a sé. Le carte in mano non utilizzate verranno scartate.

Il piano di volo libero dovrà essere composto in modo tale da poter essere eseguito con 6 dadi.

Prima di lanciare i dadi, il giocatore dovrà piazzare il suo segnalino su una delle carte che compongono il piano di volo. Durante questo volo, egli dovrà completare questa carta con un valore esatto!

Poi, seguirà il lancio dei dadi per le altre manovre, come già descritto.

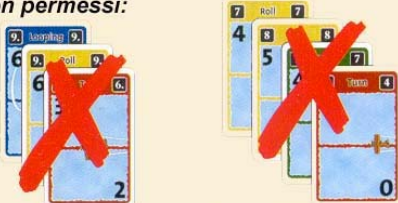
Il piano di volo libero fallisce se una o più carte non sono completate, oppure se la carta evidenziata con il segnalino non è stata completata con il valore esatto.

Quando un giocatore non riesce a completare il suo piano libero, tale piano resterà di fronte a lui sul tavolo. Il giocatore perderà 2 punti vittoria.

Se fallisce solo per l'ultima carta, il giocatore guadagnerà, come piccola consolazione, un segnalino Bonus. Questo è l'unico modo di ricevere un segnalino Bonus durante un volo libero.

Nel turno seguente, il giocatore dovrà tentare di completare il suo piano di volo libero, e potrà riassegnare il segnalino su una nuova carta.

Piani non permessi:



Questo piano di volo libero ha un grado di difficoltà troppo basso ($9 + 9 + 6 = 24$).

Questo piano di volo libero non può essere eseguito usando 6 dadi.

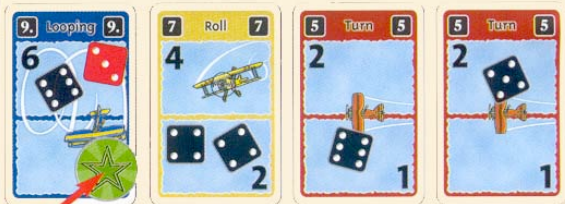
Se si determina che un giocatore ha posizionato un piano di volo libero non ammesso, dovrà scartare tutte le carte che lo compongono. Poi, perderà 3 punti vittoria e pescherà 6 nuove carte. Nel suo prossimo turno, potrà iniziare un nuovo piano di volo libero.

Nota: la partita termina immediatamente se il primo giocatore a completare il suo piano di volo libero è quello che si trova immediatamente a destra del Primo Giocatore. Per questo motivo, è stato fornito con il gioco il segnalino di Primo Giocatore.

Totalizzare un Piano di Volo Libero

Quando un piano di volo libero viene completato con successo, saranno assegnati i punti vittoria. La manovra migliore totalizzerà il doppio dei punti. Il giocatore cancellerà il risultato del suo piano più brutto, ed aggiungerà quello per il suo piano di volo libero.

Esempio di Totalizzazione di un Piano di Volo Libero



Manovra Migliore: punti x 2 1 dado avanzato = 1 punto

Risultato: $(2 \times 6) + 2 + 1 + 2 + 1 = 18$ punti.

Kasten ha usato un segnalino Bonus e completa con successo un piano di volo libero. Il piano di volo più brutto è stato il "Mighty Eagle" che valeva solo 10 punti. Il giocatore annulla quei punti e li rimpiazza con i 18 del suo piano di volo libero, aumentando il suo totale di 8 punti.

Nota: se il risultato del suo piano di volo libero fosse più basso del più brutto di tutti i suoi piani di volo, il giocatore perderà i punti vittoria del suo piano di volo libero.

Fine della Partita

La partita termina dopo aver completato il round in cui il primo giocatore ha terminato il suo piano di volo libero.

A questo punto, chi ha racimolato più punti vittoria, avrà vinto. In caso di parità, i giocatori si divideranno la vittoria.