

starving Artists

1-4 giocatori; 30-60 minuti; 13+ anni
REGOLE PROVVISORIE

La vita di un'artista è difficile. Vivere con uno stipendio da fame sarebbe un lusso. Quel poco denaro che guadagni viene investito nuovamente in colori e altre forniture, senza i quali non ci sarebbe la possibilità di inseguire il tuo sogno e diventare un grande Maestro. Non ti piace l'idea di dover lavorare alla scrivania, di fronte a un computer, lavorando duramente di continuo per un Padrone senza volto di una grossa azienda.

Starving Artists è un gioco di pesca alla cieca e gestione risorse per 1-4 giocatori che utilizza alcune delle più belle opere d'arte del mondo. La durata è di circa 40-60 minuti (circa 20 minuti per giocatore). La variante per un giocatore è descritta alla fine di queste regole e dura circa 20 minuti.

Obiettivo: affermarsi come un'artista "pittore coi cubi" di fama mondiale vendendo per primo più dipinti.

Componenti

Il gioco include questo libretto e i seguenti componenti:

- **7 cubetti colore.** Questi saranno i colori da utilizzare per completare i vostri capolavori. Ci sono 145 cubetti nelle seguenti quantità: 30 blu, 20 nero, 20 giallo, 20 verde, 20 arancione, 15 rosso e 15 viola.
- **38 Carte Tela.** Le tele mostrano i dipinti, un numero di caselle dove mettere i colori, il relativo valore in punti, e le informazioni riguardo al dipinto.
- **4 Carte Riassuntiva & Studio.** Ogni giocatore riceve una carta studio che comprende il livello di nutrizione corrente, un segnalino giallo con cui tenerne traccia e il riassunto delle azioni possibili durante il turno.
- **1 carota arancione** come segnalino primo giocatore.
- **1 sacchetto di stoffa** per tenere i cubetti colore.

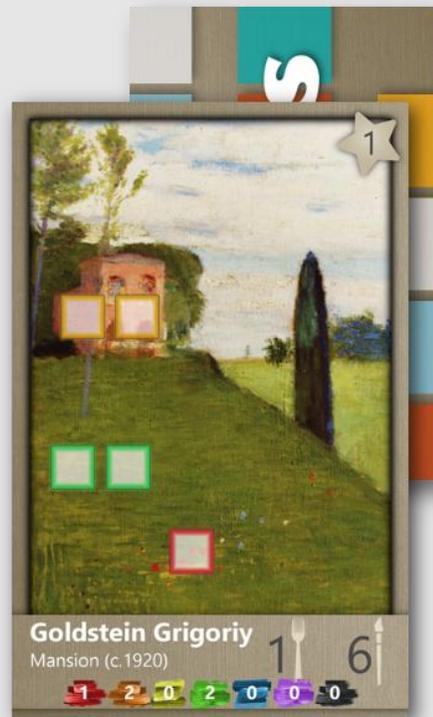
QUESTE NON SONO LE REGOLE FINALI. SONO REGOLE PROVVISORIE.

1-4 giocatori; 30-60 minuti; 13+ anni
REGOLE PROVVISORIE

Le Carte Tela

Le Carte Tela sono dove si dipinge. Ogni Carta Tela ha informazioni reali e le seguenti informazioni sul gioco:

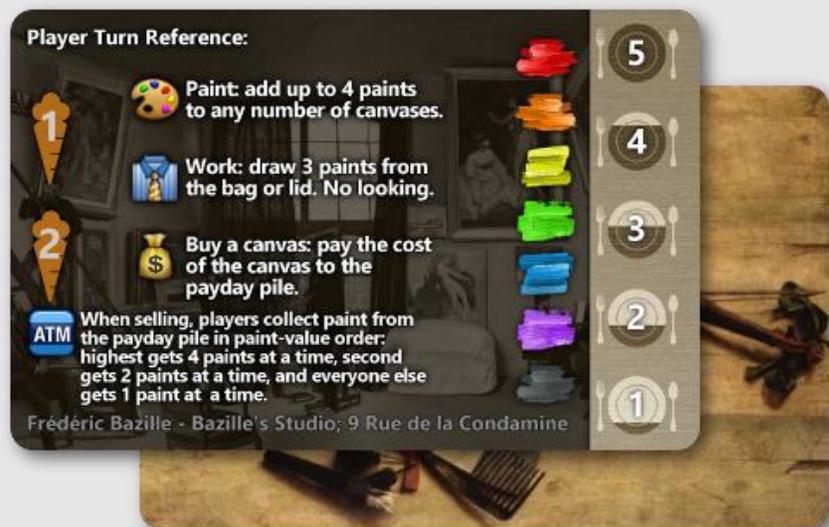
- **Valore Nutrizione** indicato dall'icona Forchetta.
- **Valore Dipinto** indicato dall'icona Pennello.
- **Una serie di caselle colorate** che mostrano quali tipi di colore applicare per completarla. Un riferimento per i tipi di colore e la quantità necessaria è compresa nella parte inferiore della carta.
- **Valore Stella** nell'angolo in alto a destra.



Le Carte Studio

Avrai una carta Riassuntiva e Studio. Sulla destra, potrai monitorare la tua nutrizione (da cinque a uno).

Il centro mostra il Riassunto delle azioni possibili durante il turno: dipingere, lavorare, comprare e vendere. C'è anche una ripetizione dei tipi di colore per aiutarti a conservare i cubetti colore raccolti. Utilizza i due posti carota per segnare i turni in cui sei il primo giocatore.



Come allestire il gioco

All'inizio di ogni partita:

1. **Dai** la carota al giocatore più giovane. Diventerà il primo giocatore.
2. **Dai** ad ogni giocatore un segnalino giallo e una carta studio. Metti il segnalino giallo nel livello più alto di nutrizione (es. cinque) sulla carta studio.
3. **Metti** tutti i cubetti colore nel sacchetto. A partire dal primo giocatore, ognuno pesca 6 cubetti colore.
4. **Mescola** le Carte Tela e piazzale a faccia in giù al centro del tavolo.
5. **Gira** tre Carte Tela e mettile in riga nel seguente modo:



Questo è il Mercato delle Tele. Nel momento in cui acquisti una o più Tele, sposta la/le rimanente/i verso destra e pescane fino a riportare il totale di carte a 3.

Iniziare.

Adesso sei pronto per giocare. La partita è divisa in turni che rappresentano i giorni.

All'inizio di ogni giorno.

Zona di Paga. Il primo giocatore aggiunge quattro cubetti colore dal sacchetto alla "zona di paga." La zona di paga è quanto il mercato pagherà per i dipinti quando verrà il momento di venderli. Aggiungerai cubetti alla zona di paga quando acquisterai le Tele e li prenderai in caso di vendita dei quadri completati.

1-4 giocatori; 30-60 minuti; 13+ anni
REGOLE PROVVISORIE

Livello di Nutrizione. All'inizio di ogni giorno, tranne il primo, riduci il livello di nutrizione di uno. Se la tua nutrizione scende al di sotto di 1, vieni eliminato dal gioco, e gli altri giocatori hanno un'ultima occasione, prima che il gioco finisca. Se si viene eliminati, rimettere i colori nel sacchetto.

Nel caso in cui il "primo" giocatore venga eliminato, passa la carota immediatamente al giocatore successivo in senso orario e continua come se fosse lo stesso giorno.

Vite da Pittori: Azioni dei Giocatori

Ogni giorno il giocatore ha 2 fasi azione. A partire dal primo giocatore, in entrambe le fasi verrà scelta una delle seguenti tre azioni. La Carta Studio ha uno spazio dove tenere traccia della fase corrente.

Azioni disponibili:

Lavorare. puoi pescare tre nuovi colori dal sacchetto dei colori e aggiungerli al proprio studio; senza guardare.

Dipingere. È possibile applicare fino a quattro colori su un qualsiasi numero di Tele nel proprio studio. Durante il tuo turno, non sei tenuto a dipingere in tutti gli spazi presenti, ma devi applicare il colore corrispondente a quello sullo spazio. Per ogni spazio che mostra più di un colore, puoi applicarne uno dei due.

Comprare una Tela. Puoi acquistare una Tela dal Mercato delle Tele usando i colori del proprio studio. Il Mercato delle Tele è organizzato in modo tale che il costo della Tela sia uguale a quello della sua posizione dal mazzo, da tre cubetti colore a un cubetto colore. Per esempio:



1-4 giocatori; 30-60 minuti; 13+ anni
REGOLE PROVVISORIE



Metti tutti i cubetti colore spesi per l'acquisto di una Tela nella zona di paga. Quindi, sposta le tele verso il basso e pescane altrettante.

Azione gratuita. In aggiunta alle tre azioni descritte, una volta nel corso di un giorno puoi fare **una** delle seguenti:

Scambiare cubetti colore. Puoi scambiare cubetti colore nel proprio studio prendendoli dalla zona di paga come segue:

- Due colori per uno;
- Cinque colori per due;
- Nove colori per tre.

Puoi farlo in qualsiasi momento, finché è il tuo turno anche dopo aver pescato i cubetti colore dal sacchetto come parte dell'azione lavorare. I cubetti colore scambiati vengono messi nella zona di paga.

Ripristinare il mercato delle Tele. Puoi pagare con due cubetti colore prendendoli dal proprio studio e mettendoli nella zona di paga per ripristinare il mercato delle Tele. In questo caso, prendi le tre tele a faccia in su, rimescolale nel mazzo, e pescane tre nuove. Puoi farlo in qualsiasi momento, durante il tuo turno.

Vendere i Dipinti

Alla fine del giorno, puoi vendere qualsiasi dipinto completato. Un dipinto completato è una Tela con un cubetto in tutte gli spazi colore. Non sei obbligato a vendere i tuoi dipinti e puoi attendere una vendita più redditizia.

Annuncia la tua decisione di vendere. A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori annunciano se stanno vendendo uno o più dei propri dipinti completati e, in tal caso, quali.

Vendita. Se decidi di vendere il dipinto in questo giorno:

Primo, Nutrirsi. Regolare l'indicatore di nutrizione verso "pieno" (es. 5) del numero di cibo sul dipinto. Quando raggiungi il limite massimo, pesca quattro cubetti colore dal sacchetto per ogni cibo in "eccesso".

Secondo, rimetti i cubetti usati nel sacchetto.

Terzo, incassa i cubetti colore guadagnati dalla zona di paga.

A partire dal dipinto con il Valore Dipinto più alto e continuando verso il più basso, i giocatori, a turno, incassano i cubetti colore dalla zona di paga fino al proprio valore dipinto come segue:

- (1) il dipinto più prezioso rende al suo pittore quattro cubetti;
- (2) il secondo dipinto più prezioso rende al suo pittore due cubetti;
- (3) tutti gli altri prendono 1 cubetto a dipinto.

Questo processo continua fino a quando la zona di paga si esaurisce o hai preso il valore dipinto in cubetti colore. Quando tocca a te puoi scegliere qualsiasi cubetto colore che desideri dalla zona di paga.

1-4 giocatori; 30-60 minuti; 13+ anni

REGOLE PROVVISORIE

Parità. Se due o più dipinti hanno lo stesso Valore Dipinto, i giocatori in parità prenderanno quanto stabilito sopra, iniziando dal giocatore più vicino al primo di turno (in ordine di gioco).

Vendere Più di un Dipinto. Se metti in vendita più di un dipinto, prendi i cubetti colore dalla zona di paga per ognuno, separatamente.

Infine, segna i punti. Posiziona il dipinto completato sotto il tuo studio in modo da poter vedere il Valore Stella per una facile conta dei punti a fine partita.

Fine del Turno

Una volta che ogni giocatore ha venduto i propri dipinti, il turno finisce e ne inizia un nuovo. Passa la carota in senso orario al giocatore successivo.

Fine del Gioco

Se il segnalino nutrizione di un qualsiasi giocatore muove sotto 1, quel giocatore muore di fame. Quando un giocatore muore di fame, i giocatori sopravvissuti possono giocare due giorni aggiuntivi. Al passaggio della carota, il giocatore morto non viene considerato, e viene data a quello successivo. Al termine di questi due giorni, il giocatore con il punteggio più alto vince, che potrebbe essere anche il giocatore che è morto di fame.

Se non ci sono morti da fame, il gioco termina quando un giocatore diventa un famoso Maestro Pittore guadagnando il maggior numero di punti (a seconda del numero di giocatori):

- 2 giocatori: 20 Punti Stella o 11 Dipinti
- 3 giocatori: 18 Punti Stella o 10 Dipinti
- 4 giocatori: 15 Punti Stella o 8 Dipinti

Considerazioni per i giocatori daltonici o condizioni di scarsa illuminazione

I seguenti suggerimenti aiutano a mitigare eventuali problemi che potrebbero avere i giocatori daltonici:

1. **Ordina la zona di paga.** Ordina la zona di paga come mostrato dalle carte Studio e sulle Tele: rosso, arancione, giallo, verde, blu, viola e nero. Appena i cubetti colore vengono pescati o messi nella zona di paga, mettili in linea.
2. **Identifica i colori pescati.** Se c'è una domanda su un colore, aiuta l'altro giocatore ad identificare il cubetto colore. Poi potrà essere seguito come sulla scheda Studio del giocatore.
3. **Non preoccuparti degli spazi specifici.** Fino a quando il giocatore mette il numero corretto di cubetti colore sulla Tela, non preoccuparti che siano negli spazi corretti.

Regole Opzionali

Le seguenti regole sono facoltative:

Studio del Colore. Come azione gratuita del giorno, puoi restituire quattro cubetti colore *dello stesso colore* in cambio di un qualsiasi colore a tua scelta dal sacchetto. Puoi fare questa azione al posto della tua azione normale di scambio.

L' Ultima Cena. Se rischi di morire di fame all'inizio del turno successivo (la tua nutrizione è a uno), puoi scartare un dipinto completato e aumentare il tuo livello di nutrizione per il Valore **Stella** del dipinto. Non conterai come completato questo dipinto alla fine della partita.

1-4 giocatori; 30-60 minuti; 13+ anni

REGOLE PROVVISORIE

Scambio tra giocatori. Come azione gratuita del giorno, puoi fare una singola offerta di scambio. Devi fare lo scambio con il primo giocatore che accetta la tua offerta. Se nessuno la accetta, non ne puoi fare altre fino al giorno seguente.

Starving Artists Variante in Solitaria

Sei un artista che lavora nel mondo frenetico dell'arte. I vari mecenati ti stanno commissionando grandi opere d'arte e devi sbrigarti a eseguirle.

Obiettivo: Completare 10 dipinti o guadagnare 20 punti prima che le commissioni si esauriscano o tu rimanga a corto di cibo.

Allestimento per una Partita in Solitaria

1. Prendi una carta riassuntiva/studio.
2. Prendi il segnalino nutrizione e posizionale sul 5.
3. Metti tutti i cubetti colore nel sacchetto; mescolali.
4. Pesca due cubetti colore dal sacchetto con cui iniziare.
5. Mescola le carte Tela.
6. Rimuovi 15 carte in quanto non saranno utilizzate in questa partita.
7. Metti il resto delle carte Tela a faccia in giù a formare un mazzo.
8. Rivela le prime tre carte del mazzo Tele.

Il Gioco

Come il gioco normale, la variante solitaria si svolge nell'arco di una serie di giorni in cui vengono fatte le stesso azioni. La differenza più grande è che il mercato delle Tele avanzerà continuamente e, quando le carte Tela vengono rimosse, i cubetti colore corrispondenti agli spazi vengono rimossi dalla zona di paga e rimessi nel sacchetto.

All'inizio di ogni giorno:

1. Abbassa la nutrizione di uno (tranne il primo giorno).
2. Pesca quattro nuovi cubetti colore dal sacchetto e mettili nella zona di paga.

Durante il giorno

Come nel gioco normale, eseguirai due delle seguenti azioni in qualsiasi combinazione, in qualsiasi ordine o più volte:

Lavorare. Pesca tre nuovi cubetti colore dal sacchetto e aggiungili al tuo studio.

Comprare una Tela. Compra una Tela dal mercato. Metti i colori utilizzati per acquistare la Tela nella zona di paga.

Dipingere. Applica quattro cubetti colore ad ogni tela che possiedi nello Studio.

Vendere un Dipinto. Se completi un dipinto, puoi venderlo in qualsiasi momento. Questo non rientra nelle tue azioni. Nutriti aumentando il valore Nutrizione quanto il corrispettivo valore presente sul dipinto. Prendi il maggior numero di cubetti colore a disposizione della zona di paga, fino al valore dipinto della Tela.

Inoltre, come **azione gratuita**, una volta al giorno, puoi scambiare due cubetti per uno.

Alla fine del giorno

La Tela con il costo più basso viene rimossa dal mercato. Ad esempio, se una Tela rimane nello spazio 1, viene rimosso dal gioco. Se non c'è una carta Tela nello spazio 1 e un dipinto si trova nello spazio 2, il dipinto nello spazio 2 viene rimosso.

Eventuali cubetti colore nel mercato che corrispondono a uno spazio sulla Tela rimossa vengono rimessi nel sacchetto. Ad esempio, se ci sono 2 spazi verdi sulla Tela e due cubetti verdi sul mercato, i due cubetti verdi vengono rimossi. Scegli tu in caso di uno spazio con due colori.

Sposta le Tele rimanenti nel mercato verso destra fino a riempire lo spazio 1. Rivela Carte Tela fino a ad averne tre a faccia in su nel Mercato delle Tele.

Adesso, inizia un nuovo giorno.

1-4 giocatori; 30-60 minuti; 13+ anni
REGOLE PROVVISORIE

La partita finisce quando...

- Hai completato 10 dipinti o guadagnato 20 punti - Hai vinto.
- Hai finito il cibo - Hai perso.
- Non ci sono più Carte Tela da comprare -- Hai perso.