

# CRAZY CREATURES OF DR. DOOM



## COMPONENTI

52 CARTE:

- **48 carte Creatura** (in 4 colori) numerate da 1 a 6 (due per ogni colore)
- **4 carte Macchinario** (in 4 colori) con un simbolo su entrambi i lati (“+” o “-”)

## INTRODUZIONE

Strani rumori fuoriescono dalla Folle Dimora del Dottor Doom. Nuvole di ogni colore escono dal comignolo e la gente racconta strane storie a proposito di assurde Creature avvistate nella foresta attorno alla villa. Aiutate il Dottor Doom a completare i suoi Bizzarri Esperimenti per creare le Creature più Strambe che il mondo abbia mai visto!

## SCOPO DEL GIOCO

Tutti i giocatori devono liberarsi delle loro carte. Le carte nella mano di un giocatore valgono come punti penalità al termine della mano. Il giocatore con meno punti penalità alla fine del gioco vince la partita, e diventa il nuovo apprendista del Dottor Doom.

### GABBIA



## PREPARAZIONE

Piazzate tutte le carte Macchinario in fila, con il simbolo “+” a faccia in su.

Mischiate le carte Creatura.

In una partita a 4 giocatori: distribuite a ogni giocatore 10 carte.

In una partita a 2 o 3 giocatori: distribuite a ogni giocatore 12 carte.

Tutti i giocatori prendono le loro carte in mano senza mostrarle agli altri giocatori.

Piazzate 8 carte a faccia in giù in un mazzo di riserva, a fianco delle carte Macchinario.

Tutte le carte rimanenti non vengono utilizzate in questa mano.

Mettete da parte queste carte, senza guardarle.

Scegliete un primo giocatore.

## SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco si svolge in un numero di mani uguale al numero di giocatori.

Si gioca a turno in senso orario, a partire dal primo giocatore.

Ad ogni turno un giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la gioca, piazzandola di fianco a un macchinario. Se non può giocare una carta, deve passare il turno. Può tentare di giocare una carta durante il suo prossimo turno.

### Giocare le carte

Le carte Creatura devono essere piazzate a faccia in su in una pila a fianco della carta Macchinario dello stesso colore.

Se il macchinario mostra il simbolo “+” deve essere giocata una carta con un numero uguale o maggiore della creatura in cima alla pila a fianco del macchinario.



Esempio:



In cima alla pila a fianco del macchinario rosso, che mostra un simbolo “+”, c'è un “3”. Potete giocare solo carte Creatura rosse con valore “3”, “4”, “5” o “6”.



Se il macchinario mostra il simbolo “-” deve essere giocata una carta con un numero uguale o minore della creatura in cima alla pila a fianco del macchinario.

Esempio:



In cima alla pila a fianco del macchinario blu, che mostra un simbolo “-”, c'è un “3”. Potete giocare solo carte Creatura blu con valore “3”, “2” o “1”.



Una carta con il simbolo “mutazione genetica” può sempre essere giocata su una carta con lo stesso simbolo e colore. Ignorate in questo caso il simbolo “+” o “-” sul macchinario.

Esempio:



In cima alla pila a fianco del macchinario verde c'è un “1”. Potete giocare solo una carta verde con valore “1” o “6”.

**Nota:** All'inizio di ogni turno non c'è mai alcuna creatura accanto ai macchinari. Potete giocare come prima carta di quella pila una creatura dello stesso colore del macchinario ma con un qualsiasi valore.

### Giocare carte con lo stesso numero

Se un giocatore gioca una carta con lo stesso numero della carta precedente su una pila, deve scegliere tra:

- **Girare sull'altro lato una carta Macchinario** a sua scelta,

oppure

- **Costringere un giocatore a sua scelta a pescare una carta dal mazzo di riserva.**

**Nota:** Se non ci sono più carte nel mazzo di riserva, il giocatore deve girare sull'altro lato una carta macchinario a sua scelta.

## PUNTEGGIO

Se un giocatore gioca l'ultima carta della sua mano, tutti gli altri giocatori hanno solo un ultimo turno ciascuno. Dopodiché, la mano termina. La mano termina anche se **tutti i giocatori hanno passato** perché non possono giocare una carta.

Per ogni carta Creatura rimasta nella sua mano, ogni giocatore prende 0-2 punti penalità. I punti penalità sono indicati in cima alle carte (0 punti per creature con “1” e “6”, 1 punto per creature con “2” e “5” e 2 punti per creature con “3” e “4”).



Se un giocatore non ha carte Creatura nella sua mano, **sottrae 3 punti** dal suo punteggio (Quando un giocatore ha meno di 3 punti, perde tutti i suoi punti penalità).

Dopo aver annotato i punteggi, inizia una nuova mano, a partire dal giocatore alla sinistra di quello che ha iniziato la mano precedente.

Mischiate **tutte le 48 carte Creatura** e distribuite lo stesso numero di carte a ogni giocatore e nel mazzo di riserva, come fatto per la prima mano. Girate tutte le carte Macchinario sul lato con il simbolo “+”.

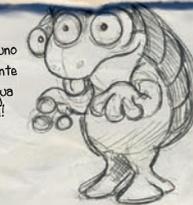
## FINE DEL GIOCO

Dopo aver giocato un numero di mani pari al numero di giocatori, il gioco finisce.

Il giocatore che ha guadagnato il **minor numero di punti penalità** vince la partita.

### L'ANFISLATTA

Una cosa a metà tra un anfibio e, beh, uno scarafaggio... non sembra particolarmente pericoloso, ma fate attenzione alla lingua appiccicosa e alle scariche elettriche!



### L'APICERONTE

Una forza gigantesca, una mente minuscola e un fetido occhio velenoso come coda. Tutto questo rende uno scienziato pazzo veramente felice...



### MICIO INFERNALE

Il perfetto animale da compagnia del diavolo, se mai ne volesse uno. Da cucciolo è dolce e tenero, ma da adulto ha la fastidiosa tendenza a lenciare pelle di fuoco dagli occhi quando si arrabbia.



### TROLLEFANTE

Non credete ai Troll? Nemmeno il Dottor Doom ci crede, ma gli piacevano le favole. Quindi ne ha creato uno tutto suo col DNA di elefante.



### MINIMIZZATORE

Sei un po' spaventato da quel che hai creato? Nessuna problema: rimpiccioliscilo a una dimensione stile "pupazzetto giocattolo", finché non ti si calmano i nervi...

### MACCHINA INGRANDITRICE

Il giorno della dominazione globale si avvicina per il Dottor Doom. Riportiamo i suoi mostri alla dimensione definitiva!

