



Hats

Hai ricevuto un invito alle 5 del pomeriggio
nel giardino del Cappellaio Matto.
Il tavolo è pronto, i biscotti sanno di burro paradisiaco,
il tè è forte e speziato.

Più Zucchero?

Il cappellaio Matto ha un aspetto bizzarro "Sì gra..."

Il tempo è finito

Ti interrompe.
Zucchero, biscotti e milioni di cappelli volano ovunque.
Il tè si rovescia su tutta la tovaglia mentre lui procede
con un grande sorriso sul suo volto.



E' il momento di fare un gioco!

Da due a quattro giocatori competono per acquisire i cappelli più eccezionali
scambiando le carte in mano con le carte sul tavolo da tè.
Ogni scambio di carte influenza il modo in cui ciascun cappello ottiene punti.
Naturalmente, alla fine della partita, il giocatore con il punteggio più alto
sarà dichiarato il più pazzo.



<https://thundergryph.com/rulebooks>

Game Design: Gabriele Bubola
Illustrator: Paolo Voto
Publisher: ThunderGryph Games
Product Manager: Gonzalo Aguirre Bisi
Art direction, editing: Pierpaolo Paoletti
Graphics: Daniel Tosco
Mockups: Erick Tosco
Rulebook Editor: Keith Matejka
Traduzione Lingua Italiana: Vincenzo Barresi

Thanks to the Support of:
Cristina Bisi, Cristina Aguirre, Veronica Emer,
Luis González, José Ortega, Matteo Lispi.
Web Site: www.thundergryph.com

studlogochi

premio
ARCHIMEDE

Developed by ThunderGryph Games under license from
studlogochi. The game was a finalist from Premio Archimede 2018.

Menu



1 Delizioso ma non commestibile biscotto al cioccolato



42 Carte Cappello di sette differenti tipi



1 Pennarello Cancellabile



1 Tavolo da tè



1 Tovagliolo segnapunti

Setup

- 1 Posiziona il tavolo da tè in modo che sia raggiungibile.
 - 2 Posiziona il tovagliolo segnapunti a faccia in giù sul tavolo e metti il biscotto su di esso.
 - 3 Mescola tutte le carte cappello e metti il mazzo a faccia in giù accanto al tavolo da tè.
- In una partita a 2 giocatori rimuovi tutte le carte cappello di due differenti tipi dal gioco. In 3 o 4 giocatori utilizzale tutte.**
- 4 Pesca le carte cappello dal mazzo e posizionale a faccia in su fino a riempire tutti gli spazi del tavolo da tè.
- In una partita a 2 giocatori, riempi solo i primi 5 spazi.
In una partita a 3 o 4 giocatori riempi tutti e sei gli spazi.**
- 5 Il giocatore che ha mangiato un biscotto più di recente comincia il gioco.
 - 6 Il giocatore che comincia il gioco distribuisce 9 carte cappello ad ogni giocatore. Queste carte saranno tenute nascoste.



sequenza di Gioco



Ogni giocatore svolge il suo turno eseguendo una delle seguenti due azioni:

1 Scambiare Cappelli

Gioca una singola carta dalla tua mano a faccia in su e scambiala con una sul tavolo da tè rispettando le seguenti condizioni:

-Entrambe le carte (quella giocata e quella presa) sono dello stesso tipo.

Oppure

-Il numero della carta giocata è maggiore di quella che si sta scambiando sul tavolo da tè.

Aggiungi la carta scambiata dal tavolo da tè alla tua collezione e mettila a faccia in su di fronte a te.

Importante: I giocatori possono scambiare carte solo col tavolo da tè. Le carte non possono essere scambiate tra i giocatori.

2 Creare un Cappello Nero

Gioca una carta a faccia in giù davanti a te per aggiungerla alla tua collezione. Questa è considerata una carta Cappello Nero. Ogni Cappello Nero nella collezione di un giocatore, alla fine del gioco varrà 1 punto.

Azione Opzionale: *In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi scartare una carta a tua scelta per pescarne una nuova dal mazzo dei cappelli.*

Le carte scartate verranno poste a faccia in giù accanto al mazzo dei cappelli.

Se il mazzo si esaurisce, mescola le carte scartate per creare un nuovo mazzo.

QUANDO SI GIOCA IN 4 GIOCATORI

Segui le normali regole con la seguente variazione: I giocatori giocano in squadre da due. Sedete al tavolo in maniera in crociata, in modo tale che ogni giocatore abbia un avversario da entrambi i lati.

Nuova Azione Opzionale: Piuttosto che scartare e pescare una carta col mazzo dei cappelli, in qualsiasi momento durante il proprio turno, un giocatore può scambiare una singola carta coperta col proprio Compagno. I giocatori potranno liberamente parlare col proprio compagno della carta che intendono scambiare, ma non dire il tipo esatto, il colore o il numero sulla carta.

Punteggio

Il gioco termina dopo che tutti i giocatori hanno giocato otto carte. Ogni giocatore rivela l'ultima carta in mano come suo "cappello preferito". Se ci sono due o più carte cappello sul tavolo da tè dello stesso tipo, trova la carta cappello di quel tipo con il



con la posizione più bassa sul tavolo da tè e tienila a faccia in su, girando a faccia in giù tutte le altre carte di quello stesso tipo. Usa il tovagliolo dei punti per aiutarti a calcolare il punteggio in ognuna delle tre categorie:



COLLEZIONE DI CAPPELLI

I giocatori guadagnano punti per le carte cappello nella loro collezione in base alla posizione del tipo in corrispondenza sul tavolo da tè. Ad esempio, se c'è un cartellino rosso nella terza posizione sul tabellone del tavolo da tè, ogni cartellino rosso nella raccolta del giocatore vale tre punti.



$$3 + 0 + 0 + 5 + 5 + 0 + 0 + 1 = 14$$

I giocatori ricevono un punto per ogni cappello nero davanti a loro. Tutte le carte coperte sul tavolo da tè non assegnano punti. Le carte cappello nella collezione di un giocatore senza una carta corrispondente mostrata sul tavolo da tè non assegnano punti.



CAPPELLI PREFERITI

I giocatori guadagnano punti pari alla somma di tutte le carte nella loro collezione che corrispondono al tipo di "cappello preferito" meno il valore dell'ultima carta nella loro mano. La carta finale nella mano di un giocatore non conta come parte della collezione. Questo punteggio può essere anche un valore



$$6 + 5 - 2 = 9$$



negativo.

ULTIMO BISCOTTO

C'è solo un ultimo biscotto rimasto sul tavolo. I giocatori competono per averlo possedendo i più diversi tipi di carte cappello nella loro collezione. I cappelli neri contano come un tipo. Durante il gioco, passa il biscotto al giocatore che ha più tipi diversi di carte cappello. In caso di pareggio, il giocatore con la carta cappello di valore più basso nella propria collezione confrontata, ottiene il biscotto. In caso di ulteriore parità, confrontare il secondo più basso, il terzo più basso e così via fino a quando non viene dichiarato il titolare dell'ambito biscotto. Il gustoso biscotto al cioccolato vale 5 punti alla fine del gioco. Il giocatore con più punti vince la partita.



In caso di pareggio, vince la partita il giocatore con il maggior numero di cappelli neri nella propria collezione. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che ha ottenuto il biscotto.

PUNTEGGIO PER 4 GIOCATORI

Vince il team col punteggio più alto. Ottienilo sommando il punteggio di ciascun membro del team.

