

KABOOM!

Un gioco per 2-5 agenti speciali, da 8 anni in su.

Kaburg City, ore 11,50: un ordigno esplosivo è stato individuato al primo piano del Toratora Building. L'intero isolato è stato evacuato. Il compito di disinnescare il pericoloso oggetto è affidato a un manipolo di agenti... molto speciali. A loro andranno onore e gloria se riusciranno nell'impresa, ma il countdown è inesorabile e segna lo scoppio tra soli 10 minuti! Quale sarà il team di specialisti che riuscirà a trovare la combinazione e a tagliare i cavi giusti prima che la bomba esploda? Ci sarà un eroe che porterà al sicuro René, la mascotte del Presidente?

Contenuto

• 110 carte:

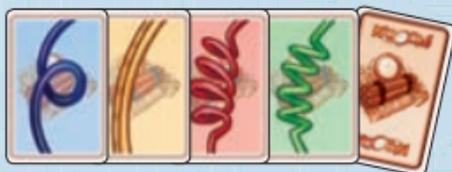
20 **agenti**: 5 set di 4 carte ciascuno (ogni set è riconoscibile dal colore e dal simbolo)



10 carte **countdown**



8 cavi



66 azioni



1 mascotte: René



5 carte riassuntive



- questo regolamento

Scopo del gioco

Sei a capo di una task force di 4 agenti, il cui scopo è disinnescare la bomba trovata all'interno dell'edificio. Devi tentare il disinnescamento tagliando i cavi giusti, o far uscire dal palazzo i tuoi agenti prima che la bomba esploda.

Preparazione

Ogni giocatore sceglie un set di **agenti** e dispone le 4 carte davanti a sé dal lato colorato. Riceve inoltre una carta riassuntiva. Riponi nella scatola le carte riassuntive e i set di agenti in eccesso. Impila le carte **countdown** in ordine decrescente, in modo che la prima carta visibile sia quella col 10 e l'ultima della pila quella con l'1.

Mescola gli 8 **cavi** coperti, poi metterne 4, sempre coperti, sul tavolo. Questa è la combinazione per disinnescare la bomba: all'inizio del gioco è segreta per tutti. Tieni a portata di mano gli altri 4 cavi, senza guardarli.

Mescola il mazzo delle **azioni** e dai una mano di 4 carte a ciascun giocatore. Le altre formano il mazzo da cui pescare. Tieni a portata di mano la **mascotte René**: sarà utilizzata in seguito. Il proprietario del gioco inizia, oppure scegliete a sorte. Il primo giocatore mette davanti a sé la pila di carte countdown, in modo che sia ben visibile a tutti, e la tiene per tutta la partita (tenere queste carte non dà alcun vantaggio!). Al termine di ogni giro, prima che il primo giocatore giochi il proprio nuovo turno, egli rimuove dal gioco la carta countdown in cima alla pila, scoprendo la successiva e segnalando così lo scorrere del tempo.

Il gioco

Si gioca a turno in senso orario. Il tuo turno si compone delle seguenti fasi, da eseguire nell'ordine:

- 1. Pescare:** pesca 2 carte azione dal mazzo (3 se giocate solo in due);
- 2. Giocare Azioni:** puoi giocare dalla mano 1 azione per ciascuno dei tuoi agenti;
- 3. Disinnescare:** puoi provare a disinnescare la bomba;
- 4. Scartare:** se hai più di 4 carte in mano, devi scartare quelle in eccesso.

Eseguite le quattro fasi, il tuo turno termina e tocca al prossimo giocatore in senso orario.

1. Pescare

Pesca 2 carte azione dal mazzo, e aggiungile alla tua mano. (Se giocate solo in due, pesca 3 carte anziché 2.) Se il mazzo termina, rimischia gli scarti a formare un nuovo mazzo.

2. Giocare Azioni

Per giocare un'azione, prendi una carta dalla mano e piazzala sopra uno dei tuoi agenti. L'azione ha immediatamente effetto (per una descrizione completa delle azioni, vedi *Le Azioni*). Ciascun agente non può eseguire più di un'azione per turno, quindi il massimo numero di azioni che puoi giocare è 4. Non sei obbligato a giocare azioni se non vuoi.

Le azioni col simbolo  possono essere giocate solo su agenti che siano **dentro** l'edificio; quelle col simbolo  solo su agenti che siano **fuori**. All'inizio del gioco tutti gli agenti sono dentro l'edificio, ma nel corso del gioco possono uscire grazie a certe azioni. Gli agenti dentro l'edificio mostrano il lato colorato. Quando un agente esce fuori, giralo sul lato con il fondo grigio.

Quando hai finito di giocare azioni (perché non puoi o non vuoi giocare altre), scarta le azioni giocate in questo turno (eccezione: *Tagliare*), e passa alla fase successiva.

ESEMPIO:



FUORI DENTRO DENTRO DENTRO

1. Ale gioca l'azione **Analizzare** su uno dei suoi agenti dentro l'edificio.



2. Poi, Ale gioca **Intercettare** sul suo unico agente fuori.



3. Ale ora gioca un altro **Analizzare** su un agente dentro. Potrebbe giocare un'ultima azione sul rimanente agente che si trova dentro...



4. ...ma decide invece di concludere la fase, e scarta le azioni giocate.

Il jolly

Puoi giocare 2 carte qualsiasi come jolly per effettuare un'azione *Analizzare* oppure *Uscire* (per una descrizione,

vedi il paragrafo *Le azioni*). Gioca le 2 carte come al solito sopra uno dei tuoi agenti ancora dentro, dichiarando quale delle 2 azioni (*Analizzare* o *Uscire*) intendi eseguire. Esegui quindi l'azione, e per questo turno l'agente non potrà effettuare altre. Puoi giocare anche più di un jolly a turno.

Attenzione: è possibile giocare jolly solo fintanto che il countdown segna almeno 4. Se il countdown segna 3, 2 o 1, non è più possibile giocare jolly.

Le Azioni

Dentro l'edificio



Analizzare: guarda in segreto 1 cavo della combinazione, poi rimettilo coperto al suo posto. Questa azione può anche essere giocata con il jolly (2 carte qualunque).



Tagliare: l'agente si prepara a tagliare un cavo della bomba, del colore indicato sulla carta. Aniché essere scartata, alla fine della fase questa azione viene spostata **sotto** all'agente.

Ogni agente può avere sotto di sé anche più di un *Tagliare*. **Sotto ai tuoi agenti non possono mai esserci in totale più di 4 *Tagliare*.** Un *Tagliare* che si trova sotto un agente può essere scartato e sostituito in un turno successivo con un nuovo *Tagliare* assegnato allo stesso agente. (Se hai già un totale di 4 *Tagliare* sotto ai tuoi agenti, puoi giocare un altro *Tagliare* solo su un agente che abbia già almeno un *Tagliare*, in modo da scartare quello vecchio, e sostituirlo con quello appena giocato.)

ESEMPIO:



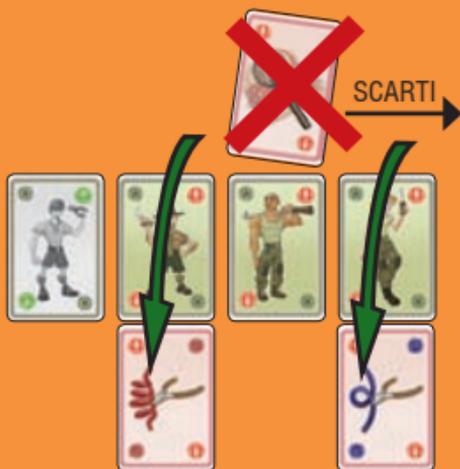
1. Ale gioca un **Tagliare** (cavo rosso).



2. Poi Ale gioca un **Analizzare** e guarda un cavo della combinazione in segreto, senza farlo vedere agli altri.



3. Ora Ale gioca un altro **Tagliare** (questa volta cavo blu).



4. Ale conclude la fase scartando **Analizzare** e spostando i 2 **Tagliare** sotto gli agenti.



Uscire: l'agente esce dall'edificio. La carta agente va girata sul lato col fondo grigio. Tutti gli eventuali *Tagliare* sotto l'agente vengono scartati. Questa azione può anche essere giocata con il jolly (2 carte qualunque).

Fuori dall'edificio



Intercettare: guarda in segreto la mano di un giocatore a tua scelta, prendi 1 carta e aggiungila alla tua mano. Poi l'avversario riprende le sue carte e ne pesca una nuova dal mazzo, rimpiazzando così la carta appena persa.



Timer: elimina **una** carta countdown dalla cima, scoprendo la successiva. Il tempo scorre!



Doppio Timer: elimina **due** carte countdown dalla cima.



Allarme: tutti i giocatori, compreso chi gioca quest'azione, scelgono 1 proprio agente tra quelli ancora dentro. Questi agenti escono immediatamente dall'edificio (girateli sul dorso). Eventuali *Tagliare* sotto agli agenti così usciti vengono scartati. (Se hai tutti gli agenti fuori dall'edificio, ignora l'*Allarme*.)



Rientrare: l'agente rientra nell'edificio. La sua carta va rigirata sul lato colorato. Quest'azione non può essere giocata da chi ha la mascotte René (vedi il paragrafo *La mascotte René*).



Bypass: scegli 1 cavo della combinazione, mostralo a tutti, poi eliminalo dal gioco. Sostituiscilo col primo cavo dei rimanenti non utilizzati, mettendolo però a faccia in su. Il nuovo cavo rimane scoperto e non può più essere cambiato per il resto della partita.

ESEMPIO:

- 1.**  **CAVI RIMANENTI** > 
COMBINAZIONE
 - 2.**  **CAVO ELIMINATO** > 
 - 3.**  **NUOVO CAVO** 
1. *Combinazione e cavi rimanenti.*
2. *Dopo aver giocato un **Bypass**, Ale sceglie un cavo della combinazione, lo mostra e lo rimuove dal gioco.*
3. *Ale pesca un nuovo cavo e lo mette a faccia in su nella combinazione.*

3. Disinnescare

Per tentare di disinnescare la bomba i tuoi agenti devono avere 4 *Tagliare*. Per avere successo, i colori dei *Tagliare* devono corrispondere alla combinazione dei cavi, altrimenti la bomba esplode!

Se vuoi provare a disinnescare la bomba, puoi dichiararlo in questa fase (purché tu non abbia la mascotte René, vedi il paragrafo relativo). Se provi a disinnescare la bomba, la partita termina: vedi *Fine della partita*.

Suggerimenti: per capire quale sia l'esatta combinazione di colori devi usare le azioni Analizzare e Bypass. Puoi dedurla dalle scelte degli altri giocatori, anche se... qualcuno potrebbe bluffare, giocando Tagliare sbagliati apposta! Dover ricordare a memoria il colore dei cavi nascosti aggiunge un po' di pepe al gioco, ma se preferite semplificare le cose, potete dare a ogni giocatore la possibilità di annotare con carta e penna le proprie informazioni.

4. Scartare

Se hai più di 4 carte in mano, devi scartare quelle in eccesso così da avere al massimo 4 carte. Scarta le carte in una apposita pila degli scarti.

La mascotte René



La mascotte René viene affidata al giocatore che ha il maggior numero di agenti fuori. Egli ne diventa proprietario e la tiene scoperta davanti a sé. Se un

altro giocatore riesce in seguito a portare fuori almeno tanti agenti quanti quelli del proprietario della mascotte, la riceve subito e ne diventa il nuovo proprietario. (In altre parole, se più giocatori hanno lo stesso numero di agenti fuori, la mascotte va a chi è uscito per ultimo.)

Chi ha la mascotte non può provare a disinnescare la bomba, né far *Rientrare* un proprio agente.

Attenzione: l'azione *Allarme* non conta per l'attribuzione della mascotte, e non ne cambia il proprietario.

Fine della partita

La partita termina in uno dei seguenti casi:

1. l'ultima carta countdown (quella con l'1) viene rimossa dal gioco: la bomba esplode! (vedi *La bomba esplode!*).

2. qualcuno prova a disinnescare la bomba.

Se provi a disinnescare la bomba, si rivelano tutti i cavi della combinazione, e si confrontano con i Tagliare dei tuoi agenti. Se la combinazione dei colori dei Tagliare corrisponde a quella dei cavi **la bomba è disinnescata con successo e vinci la partita!** In caso contrario, la bomba esplode! (vedi *La bomba esplode!*)

Perché il disinnescamento abbia successo, non conta l'ordine con cui appaiono i colori: è sufficiente che i 4 colori dei *Tagliare* siano gli stessi dei 4 cavi della combinazione.

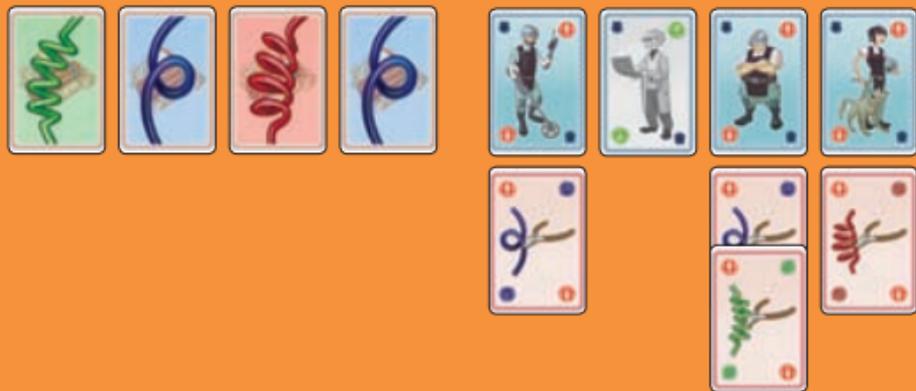
La bomba esplode!

In qualunque caso la bomba esplode, vinci se in quel momento possiedi la mascotte René!

ESEMPIO:



Bea dichiara di voler disinnescare la bomba, ritenendo di aver ottenuto la giusta combinazione di Tagliare. La combinazione viene rivelata e si confrontano i cavi con i Tagliare di Bea: due blu, un verde e un rosso... La combinazione corrisponde e Bea vince la partita!



Variante a punti

Potete prolungare le vostre sfide, giocando alcune partite di fila. In questo caso, munitevi di carta e penna. Al termine di ogni partita, se il vincitore ha disinnescato la bomba, egli riceve tanti punti quanti ne segna in quel momento il countdown, e gli altri zero. Se invece la bomba è esplosa, il proprietario della Mascotte fa 3 punti, e gli altri zero. Le partite proseguono così, finché uno dei giocatori non arriva a 10 punti, vincendo la sfida.



Ideazione: Andrea Guerrieri, Andrea Mambrini, Roberto Pancrazi

Illustrazioni & grafica: Andrea Guerrieri

Design: Roberta Barletta

Un ringraziamento alla giuria di Gioco Inedito, presieduta da Luigi Ferrini e coordinata da Daniele Boschi; ad Andrés J. Voicu, Paola Lamberti; ai playtester da Vinci, ai loro gruppi di gioco, e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.

Gli autori desiderano ringraziare: Roberto Cangì, Federico Valeri, Francesco Bigiarini, Adele Cioni e tutti gli amici dell'Allegra Brigata.



Copyright © MMX - dV Giochi
daVinci Editrice S.r.l.

Via Bozza, 8 I-06073 Corciano (PG)
www.dvgiochi.com - info@dvgiochi.com
Tutti i diritti riservati.

Sponsorizzato e fabbricato da Cartamundi  **Cartamundi**
A heart for cards



Lucca Comics & Games S.r.l.
Via della Cavallerizza, 11 – 55100 Lucca (Italy)
Presidente: Francesco Caredio
Amm. Delegato: Massimo di Grazia



Direttore: Renato Genovese
Vice Direttore e Coordinatore Games: Emanuele Vietina
www.luccacomicsandgames.com
giocoinedito@luccacomicsandgames.com

Coordinatori del progetto: Domenico Di Giorgio, Daniele Boschi

Lucca Games XXIV Edizione

"Kaboom" è il gioco vincitore del premio **Gioco Inedito** 2009, organizzato da **Lucca Comics & Games** - rassegna internazionale del fumetto, dell'illustrazione, del gioco e dell'immaginario fantastico - e **daVinci Editrice**, leader nella produzione di giochi da tavolo per famiglie a marchio **dV Giochi**. **Gioco Inedito** è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del vincitore a cura di **Lucca Comics & Games** e **daVinci Editrice**. L'edizione 2009, vinta da "Kaboom", aveva per tema "15 minuti".

Dal 1966 Lucca è la "Capitale Italiana del Fumetto" ed ospita l'evento italiano più importante e coinvolgente dedicato alle "nuvole parlanti". Dal 1993, con "Lucca Games", è diventata una delle capitali mondiali del gioco, del videogame e del mondo Fantasy. Un'intera città trasformata per accogliere gli oltre 140.000 visitatori di questo grande Festival.

In questo universo prospera il premio per il Miglior **Gioco Inedito**, da tempo frutto della collaborazione fra **Lucca Comics & Games** e **daVinci Editrice**. Collaborazione rinnovata e rafforzata, grazie all'ingresso in scena di un nuovo prestigiosissimo partner al loro fianco: **RCS Quotidiani - div. La Gazzetta dello Sport**. Un'occasione sempre più ghiotta per tutti gli autori di giochi italiani, che assicura il lancio del prototipo vincitore con sempre maggiore risalto.

Un profilo sempre più alto per il concorso che da 15 anni vede a Lucca Games protagonisti gli autori di giochi e che da 6 anni ha pubblicato, oltre "Kaboom!" anche "Lucca Città", "F.A.T.A.", "Borneo", "Amerigo" e "Turandot".

Trovi tutte le informazioni riguardanti il concorso sul sito:

www.giocoinedito.com

