

NICHTLUSTIG (“nient’affatto divertente”)

INTRO

...Quando arriva la morte su un personaggio annulla tutti i punti vinti e se hai un Lemming perdi lui per primo.

Queste carte (i Lemming) danno il maggior numero di punti, però quando arriva la morte loro gridano ad alta voce “QUI” e sono perduti.

Gli Yeti che non vogliono stare da soli danno molti punti solo se se ne posseggono di più, se stanno in compagnia

Mentre per i professori si sa solo alla fine quanti punti danno. I loro punti vengono gettati con un dado alla fine del gioco e po ci sono altre carte speciali che modificano il gioco “Turbolenze” ma qualcuno non lo troveranno divertenti.

MATERIALE DI GIOCO

25 carte

5 carte morte e 1 carta cane della morte

6 carte speciali

PREPARAZIONE DEL GIOCO

sistemare le 25 carte di gioco, Rietman, Yeti, Lemming, Dinosauri e Professori vengono messe al centro del tavolo in 5 righe e 5 colonne come in figura.

Le 6 carte morte vengono messe una sotto l'altra e le 6 carte speciali papera, macchina del tempo, clown, robot, ufo e il killer virus vengono messe nella parte sinistra. I 7 dadi vengono messi pure lì a disposizione.

Per prendere il signor Riebman, lo Yeti o i Lemming bisogna gettare con i dadi i rispettivi numeri che sono sulla carta che devono essere del colore corrispondente.

Per il signor Riebman si ha bisogno di un paio di dadi neri, per lo Yeti un paio di rossi e per i Lemming un paio di bianchi.

Per il Professore si ha bisogno di tre dadi di colori differenti, per i Dinosauri si ha bisogno di somme maggiori di gettata.

Il totale dei 6 dadi deve fare la somma scritta su ogni carta o più.

Sulle carte morte è rappresentato un dado di colore rosa. Queste carte bisogna evitarle perchè potrebbero annullare punti.

COME SI GIOCA

Chi tira un dado con il maggior numero di punti può iniziare il gioco.

E poi i giocatori giocheranno in senso orario da chi ha vinto in poi.

Chi è di turno getta i 7 dadi.

Invece del 6 sul dado c'è un simbolo che corrisponde ad una carta speciale. Ogni simbolo ha valore di zero nella gettata dei dadi.

ATTENZIONE: il dado rosa ha un significato particolare e deve essere sempre osservato separatamente dagli altri 6 dadi.

Il giocatore può al suo turno gettare i dadi (tutti e 7) fino a tre volte. In ogni gettata può mettere da parte dadi quanti ne vuole e ritirare gli altri. I dadi che vengono messi da parte non possono essere rimessi in gioco nella seconda e terza gettata.

Se il giocatore dopo la sua ultima gettata riesca ad avere le combinazioni corrispondenti alle carte al centro del tavolo (oppure corrispondenti ad una delle carte degli altri giocatori nel caso che non siano ancora valorizzate) può prendere la carta corrispondente.

Può succedere che un giocatore dopo aver gettato i dadi può ottenere il numero relativo a più carte.

Ma può usare il singolo dado una sola volta.

Le carte prese si appoggiano davanti a sè, scoperte. Per il tempo che queste carte non sono ancora valorizzate, possono essere prese anche dagli altri giocatori.

In una tirata di dadi il giocatore può prendere non solo le carte al centro ma anche quelle scoperte davanti agli altri.

VALORIZZARE LE CARTE

Dopo che un giocatore ha gettato i suoi dadi viene fatta la valorizzazione delle carte con il dado rosa. Tutti i giocatori (non solo chi ha tirato i dadi) valorizzano le loro carte in punteggio a seconda dei punti del dado rosa. Se il dado rosa dà 3 punti allora tutti i giocatori dovranno valorizzare le carte dove ci sono i 3 sopra (le altre carte stanno in aspettativa per il prossimo giocatore). La carta si intende valorizzata girandola dalla parte dei fumetti.

Dopo averle girate in basso a destra c'è il valore in punti della carta (Riebman vale “2”, gli Yeti valgono “1” se da soli, invece valgono “3” se se ne possiedono più di due, i Dinosauri valgono “3”, i Lemming “4” mentre il professore vale “?” perchè il punteggio si deciderà alla fine).

Le carte valorizzate non si possono più perdere.

NOTA: Dopo questa valorizzazione diventerà sempre più difficile vincere delle carte perchè le carte di un paio di dadi tutte valorizzate non si possono più prendere.

Ognuno può gettare i dadi tre volte. Dopo che un giocatore ha gettato i dadi, al massimo tre volte, per **prima cosa** si farà la valorizzazione delle carte per tutti i giocatori a seconda del punteggio del dado rosa e **solo dopo** che tutti hanno valorizzato allora **il giocatore attivo del turno può scegliere che carte prendere a terra**.

Le carte che sono state appena vinte non possono essere valorizzate subito ma si aspetta il successivo dado rosa.

Dopo che un giocatore ha completato il suo turno e ha gettato i dadi come più preferiva, solo allora si potrà valorizzare.

I DINOSAURI:

Per prendere le carte dinosauro la somma dei dadi deve fare almeno il numero che è sulla carta (la carta dinosauro "24" si prende se si fa almeno 24 di punteggio somma. I simboli sui dadi hanno valore "zero" e **il dado rosa non conta nella somma.**

I dinosauri sono carte sicure dalla morte (infatti sono già estinti)

Chi con una gettata di dadi raggiunge il punteggio per un dinosauro può prenderla e girarla subito dal lato del fumetto. Ed è già valorizzata.

Ad ogni gettata di dadi si può prendere solo UNA carta dinosauro.

I dinosauri sono molto attraenti sia perchè vengono subito valorizzati e sia perchè sono sicuri dalla morte e dal cane della morte.

LE CARTE DELLA MORTE

Da queste carte può derivare un pericolo per i giocatori, anzi per tutte le carte valorizzate.

Alla fine della giocata il giocatore deve, dopo la valorizzazione, prendere almeno una carta dal tavolo o da uno degli altri giocatori. Se non c'è la carta libera allora è costretto a prendere la carta della morte che corrisponde al numero del dado rosa che è uscito. Se sul dado c'è il barboncino della morte allora il giocatore deve prendere quella carta lì.

Il cane ha la stessa funzione della morte - sulla carte dice "rende i punti non validi" o "annulla i punti".

Quando viene gettato il dado rosa con il cane non si fa la valorizzazione. Nessuno può girare le carte e valorizzarle.

Chi deve prendere la morte o il cane della morte (perchè non riesce a prendere altre carte) deve mettere la carta subito girata su una delle sue carte Lemming valorizzate.

Questo annulla i punti di questa carta.

Chi non avesse Lemming valorizzati può scegliere su quale carta valorizzata in suo possesso posizionare la morte.

ATTENZIONE: I dinosauri non possono essere coperti dalla morte.

Se un giocatore durante la durata del gioco dovesse prendere una morte o il cane della morte che si trova sulla carta degli altri giocatori è una fortuna per quel giocatore. Quell'altra carta diventa di nuovo valorizzata.

Se un giocatore non ha carte valorizzate davanti a sé oltre i dinosauri, cioè carte che non possono morire e dovesse ricevere una carta della morte o il cane della morte, deve metterla con la faccia verso l'altro (scoperta). Carte della morte o il cane che alla fine del gioco è scoperta vale come un punto negativo.

Verranno coperte dalle carte della morte o dal cane della morte solo carte valorizzate.

Se ad un giocatore dovessero capitare di prendere una carta della morte o del cane, e quella carta dovesse essere già davanti a lui, allora deve prenderne un'altra carta della morte. Se non ce ne fossero più deve prendere una morte qualsiasi da uno degli altri giocatori.

Chi alla fine delle gettate di dadi ha tra i suoi dadi uno o più "simboli" riceve quelle carte "speciali" corrispondenti e le mette davanti a sé scoperte. Se questa carta speciale dovessero essere già in possesso di altri giocatori allora prende la carta speciale dagli altri giocatori

LE CARTE SPECIALI

positive: papera, macchina del tempo, clown

Chi dopo aver gettato i dadi avesse una carta speciale può usarla una volta nel suo turno.

Come si può usare questa carta c'è scritto sulla carta stessa.

papera: dopo la terza gettata di dadi puoi gettarli una quarta volta tutti i dadi che non hai messo da parte.

la macchina del tempo: puoi aggiungere due punti alla somma dei dadi che hai gettato per prendere una carta dinosauro.

clown: se devi prendere una carta della morte puoi giocare il clown per non prenderla.

Una volta usate le carte speciali vanno rimesse al centro del tavolo.

Se non usi la carta speciale la potrai usare al tuo turno successivo se nel frattempo nessuno degli altri giocatori non te l'hanno presa.

Se un giocatore usa una carta speciale dopo la sua gettata mette la carta di nuovo al centro del tavolo.

Se la carta non viene usata il giocatore si può riprendere la carta dal centro del tavolo nel caso che non venga pescata da uno degli altri. Un giocatore può tenersi la carta e usarla in una gettata successiva se non l'ha usata in questo giro e non viene presa da un altro giocatore.

negative:

Il giocatore che è in possesso killer virus, robot o dell'ufo deve giocare queste carte quando lui è di turno e poi rimetterle al

centro del tavolo.

come queste carte vanno usate è scritto sulle carte stesse:

robot: quando devi gettare i dadi puoi gettarli solo due volte e non tre

killer virus: alla fine della tua gettata di dadi devi prendere la morte anche se prendi un'altra carta sul tavolo. Nel caso che tu non potessi prendere altre carte prendi solo una morte.

ufo: sei stato rapito dagli alieni e salti un turno.

altre spiegazioni:

chi ha l'ufo lascia correre un giro e non partecipa alla giocata per quel turno e rimette la carta al centro.

Altre carte speciali anche le negative del giocatore non vengono giocate e rimangono davanti a lui.

il robot non lascia usare la papera perchè non lascia gettare i dadi la terza volta.

chi è in possesso del killer virus riceve alla fine della sua gettata di dadi la carta della morte corrispondente al dado rosa.

CHIARIMENTI:

le carte speciali non sono carte di mira che si giocano da prendere.

Chi prende nella sua gettata SOLO una carta speciale non è difeso dalla morte (se non prendi altre carte con le combinazioni di dadi devi prendere anche la morte, oltre la carta speciale) per evitare ciò il giocatore deve riuscire a prendere una delle altre carte.

FINE DEL GIOCO:

il gioco finisce quando dopo una gettata di dadi restano solo 5 carte o meno.

Si comincia con il conteggio finale dei punti. Ogni giocatore conta i suoi punti vittoria.

Ogni Lemming valorizzato vale 4 punti.

Lo Yeti valorizzato vale 3 punti se il giocatore ha almeno due Yeti valorizzati, altrimenti un solo Yeti vale 1 punto.
(2 Yeti valorizzati e 1 Yeti non valorizzato valgono $3+1=4$ punti)

Ogni Riebmänn valorizzato vale 2 punti

Il Dinosaurio vale 1,2,3,4 o 5 punti

Chi ha uno o più professori valorizzati, per verificare i punti, deve ancora lanciare i dadi; il giocatore lancia tanti dadi quanti professori valorizzati ha. **Il valore maggiore dei dadi tirati dà il valore totale per tutti i professori insieme:** "Non si sa mai cosa esce dagli esperimenti dei Professori".

VEDI LA SPIEGAZIONE DEL CALCOLO DEI PUNTI TOTALI NELLA FIGURA DEL REGOLAMENTO.

osservazione/consiglio/tip:

per indicare i punti dei professori si può mettere il dado sulle carte professori con la faccia del dado che ne indica il valore.

Tutte le carte di gioco (di mira - le 25 carte del tavolo) che non sono state valorizzate valgono **1 punto**.

tutte le carte coperte dalla morte valgono punti **ZERO**.

anche le carte speciali non contano per il punteggio.

Le carte della morte e del cane della morte che sono ancora scoperte contano anche loro **1 punto ma in negativo**

Chi ha il maggior numero di punti vince il gioco.

A pari punti vince chi ha il minor numero di carte morte.

So werden die Karten ausgelegt:



SETTAGGIO DEL GIOCO

Beispiel für eine Wertung:

Der Spieler hat am Ende die folgenden Karten vor sich liegen:



CONTEGGIO DEI PUNTI