

SECONDA CHANCE

Un gioco di Uwe Rosenberg per 1-6 giocatori dagli 8 anni in su, della durata di 10-15 minuti.

OBIETTIVO | Come si vince?

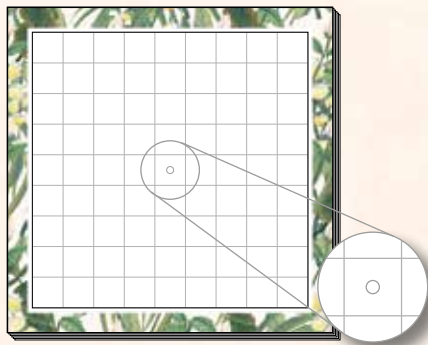
Disegnate le Tessere sulla vostra Griglia per riempirla il più possibile! Alla fine della partita, il giocatore con il minor numero di spazi vuoti è il vincitore.

PANORAMICA | Quale carta scegliere?

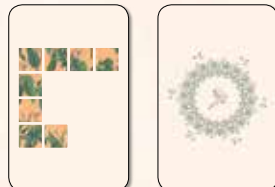
Ogni round potete scegliere una delle due carte Tessera rivelate. Disegnate una delle due Tessere nella vostra Griglia ma se non ci riuscite avrete una Seconda Chance: una nuova carta Tessera solo per voi. Se riuscite ad incastrarla nella Griglia continuate a giocare, altrimenti siete eliminati!

COMPONENTI | Cosa contiene la scatola?

- Blocchetto dei fogli Griglia



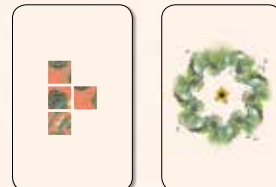
- 13 carte Tessera Iniziale (da 8 quadrati)



(fronte) (retro)

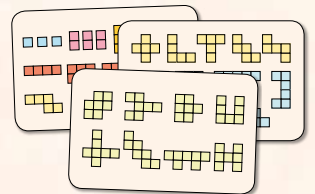
(Lo Spazio Centrale è indicato con un cerchio).

- 40 carte Tessera (da 1 a 7 quadrati)



(fronte) (retro)

- 3 carte Riepilogo



(Fronte e retro sono uguali)

Potete utilizzare le carte Riepilogo e l'interno della scatola per controllare quali carte Tessera sono ancora in gioco.

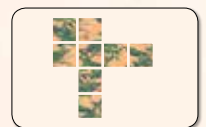
PREPARAZIONE | Come si inizia?

Ogni giocatore prende una matita e un foglio Griglia.

Un giocatore mescola le 13 carte Tessera Iniziale e ne distribuisce una ad ogni giocatore. Tutti i giocatori disegnano la propria Tessera Iniziale nella Griglia, in modo che un quadrato occupi la casella dello Spazio Centrale, indicato con un cerchio.

Quando tutti i giocatori hanno disegnato le proprie Tessere Iniziali, riponete le carte Tessera Iniziale nella scatola: non verranno più utilizzate in questa partita.

Mescolate le carte Tessera e piazzatele a faccia in giù formando un Mazzo al centro del tavolo.



Potete ruotare o rendere speculare la carta Tessera Iniziale.

SVOLGIMENTO | Come si gioca?

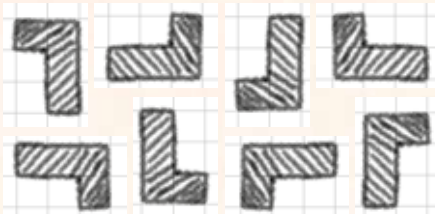
All'inizio di ogni round, un giocatore rivela **due** carte dal Mazzo. Ogni giocatore sceglie poi **una** carta Tessera e disegna sulla propria Griglia la Tessera raffigurata sulla carta. Più giocatori possono scegliere la stessa carta.

Non appena tutti i giocatori hanno disegnato la Tessera sulla propria Griglia, un giocatore rivela due nuove carte dal Mazzo e le piazza sopra alle precedenti.

REGOLE DELLE TESSERE | Cos'è importante?

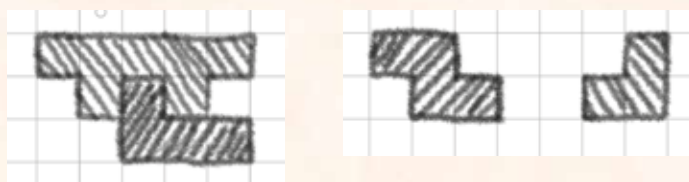
Potete ...

- ✓ ruotare e rendere speculari le Tessere.



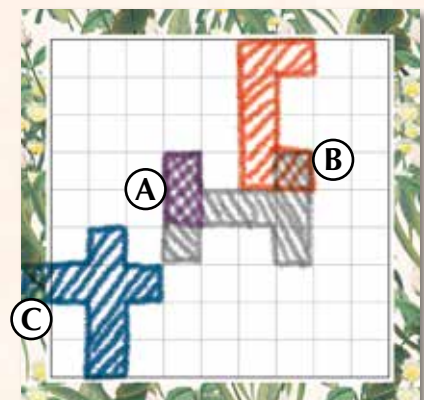
Potete disegnare questa Tessera in otto modi diversi.

- ✓ disegnare le Tessere in modo che siano **adiacenti** o **separate**.



Non potete ...

- ✗ cambiare la posizione delle Tessere già disegnate.
- ✗ disegnare le Tessere **una sopra all'altra** (A) o **sovrapposte** (B).
- ✗ disegnare Tessere che **escono** dalla Griglia (C).



SECONDA CHANCE | Cosa succede se una Tessera non si incastra nella Griglia?

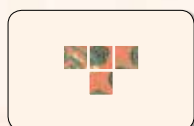
Se **non potete** disegnare nella Griglia nessuna delle due Tessere rivelate, aspettate che tutti gli altri giocatori abbiano disegnato la propria. Rivelate ora una nuova carta Tessera solo per voi: questa è la vostra **Seconda Chance**.

Suggerimento: Quando state per disegnare la Tessera della Seconda Chance, disegnate prima i contorni e solo dopo annerite tutte le caselle. In questo modo eviterete, più avanti nella partita, di fare errori o creare confusione nella Griglia.

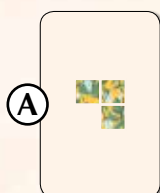
CASO A | Si incastra!

Disegnate la Tessera nella Griglia e continuate a giocare il prossimo round.

Potete avere **più di una** Seconda Chance durante la partita.

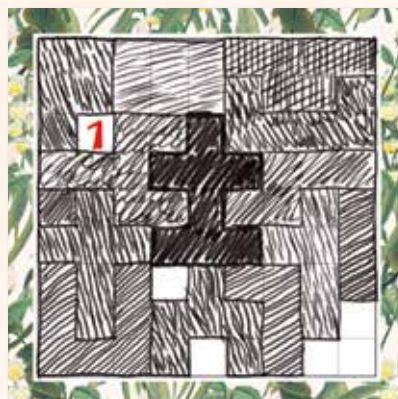


Lucrezia non può disegnare nella sua Griglia nessuna delle due Tessere rivelate. Ha la sua Seconda Chance, una Tessera che si incastra e che disegna nella Griglia.



CASO B | Non si incastra!

Se non potete disegnare la Tessera, siete eliminati dalla partita in corso. Più giocatori possono essere eliminati nello stesso round. I giocatori che vengono eliminati per primi in ogni partita scrivono il numero "1" in una casella vuota. Questo numero "1" ha due scopi: **riempire** uno spazio vuoto e **risolvere pareggi** alla fine della partita.

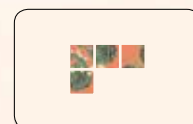


Viene quindi eliminato dalla partita in corso ed essendo il primo giocatore ad essere eliminato scrive il numero 1 in una casella vuota.

Paolo non può disegnare nella sua Griglia nessuna delle due Tessere rivelate ma ...



Non riesce nemmeno ad incastrare la sua Seconda Chance!



Anche se sei stato eliminato per primo, puoi ancora vincere la partita.

La tua Seconda Chance verrà **scartata** e **non** sarà più utilizzabile dagli altri giocatori.

FINE DELLA PARTITA | Chi ha vinto?

La partita può terminare in tre differenti modi:

- 1) Tutti i giocatori sono stati eliminati.
- 2) Finiscono le carte del Mazza.
- 3) Uno o più giocatori riempiono completamente la propria Griglia.

Se non potete rivelare le due nuove carte Tessera per il prossimo round oppure se tutti i giocatori sono stati eliminati, la partita termina.

Se non ci sono abbastanza carte Tessera per dare una Seconda Chance a tutti i giocatori che ne devono avere una, il gioco termina e **nessuno** ottiene la sua Seconda Chance.

Contate tutti gli spazi vuoti. Il giocatore con meno caselle vuote è il vincitore! In caso di pareggio, vince il giocatore o i giocatori che hanno il numero "1" sulla propria Griglia.

Se uno o più giocatori hanno **riempito completamente** la propria Griglia, la partita termina immediatamente. Tutti i giocatori che hanno riempito completamente la propria Griglia vincono la partita.



Paolo

Paolo è stato eliminato per primo e ha cinque caselle vuote, Enrico ne ha sette e Lucrezia ne ha cinque.



Lucrezia

Nonostante Paolo e Lucrezia abbiano entrambi lo stesso numero di caselle vuote, Paolo vince grazie al numero 1 presente sulla sua Griglia, ottenuto perché è stato eliminato per primo.



Enrico

MODALITÀ IN SOLITARIO | Posso giocare da solo?

Gioca tre partite consecutive e somma le caselle rimaste vuote nelle tre Griglie.

Il tuo obiettivo è quello di avere meno di dieci caselle vuote.

Se vieni eliminato in una partita in solitario **non** ottieni la possibilità di scrivere il numero "1".

Autore: Uwe Rosenberg

Illustratore: Max Prentis

Grafica: Christof Tisch

Sviluppo: Julian Steindorfer,
Roman Rybiczka

Traduzione: Roman Rybiczka,
T.R. Knight



© 2019

Edition Spielwiese,
Tutti i diritti riservati
Simon-Dach-Straße 21
D-10245 Berlin
www.edition-spielwiese.de



www.msedizioni.it
facebook.com/MSEdizioni

Edizione Italiana a cura di
MS Edizioni/Magic Store Srl

Coordinamento Editoriale:
Andrea Mazzolani.

Layout: Paolo Veronica.

Traduzione: Lucrezia Magnani.

Editing: Paolo Veronica, Enrico Emiliani.