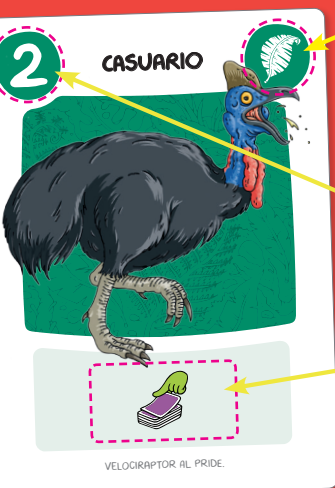


## CARTE BESTIA



### BIOMA

Le Bestie (e le Sfide) appartengono a 5 biomi/colori differenti:



Il simbolo  indica che la Bestia non appartiene a nessun bioma.

### FORZA

La somma della Forza delle vostre Bestie in gioco serve per determinare il vincitore della Sfida.

### ABILITÀ

Ogni Bestia ha un'abilità indicata da un simbolo o da un testo. Trovate la spiegazione dei simboli sulle carte Aiuto.

## CARTE SFIDA



# BARBASCURAX

# BESTIE BASTARDE

QUI TI SPIEGHIAMO COME SI GIOCA. APRI E LEGGI, SE SEI CAPACE.



Responsabile del progetto e Grafica: Paolo Veronica - Autore: Michele Paladini - Illustratore: Enrico Macchiavello - Testi: Barbascura X, Jacopo de Luca  
Playtest: Gabriele Tosi, Stefania Smargiassi, Marica Principato Trosso, Matteo Contessi aka Coltello, Tommaso Mondadori, Alberto Parisi, Elia Lombardi, Chiara Lucchi, Davide Bedei.



## PREPARAZIONE (DOVE METTERE COSA)

- Mescolate le carte Bestia per formare il mazzo delle Bestie e mettetelo sul tavolo.
- Ogni persona pesca 5 carte Bestia dal mazzo e 2 carte Piccantelle **scelte a caso** (sono i vostri obiettivi segreti!), poi prende 1 carta Aiuto. Rimettete nella scatola le Piccantelle non utilizzate.
- Formate il mazzo delle Sfide in ordine **crescente** di punti, prendendo **casualmente** 6 carte Sfida (senza guardare il bioma!): due **2** in cima, poi due **3**, poi due **4** sul fondo. Mettete il mazzo sul tavolo, poi rivelate la prima carta (sarà la vostra prima Sfida!). Rimettete nella scatola le Sfide non utilizzate.
- Litigate per scegliere chi di voi è la persona più rissosa e dategli la carta Capobranco.
- Mescolate le carte Merda (💩) per formare il mazzo delle Merde e mettetelo sul tavolo.

## PANORAMICA (RIASSUNTINO SU COSA DEVI FARE)

Giocate Bestie dalla vostra mano, attivate le loro abilità e cercate di avere più Forza dei vostri rivali. Il più forte vince la Sfida. Dopo sei Sfide la partita è finita e chi ha più **punti** vince. Facile? Non per te.

## COME SI GIOCA? (LEGGI BENE ALTRIMENTI NON CAPISCI)

La partita è divisa in **sei** Sfide, ognuna da risolvere come segue:

### 1. GIOCATE UNA O DUE BESTIE

Partendo dal Capobranco e proseguendo in senso orario, ogni persona sceglie e gioca dalla propria mano **una o due** carte Bestia. Le carte devono essere giocate **coperte** (vedi esempio a destra).

### 2. ATTIVATE LE ABILITÀ DELLE BESTIE

Rivelate **contemporaneamente** le Bestie che avete giocato poi, partendo dal Capobranco e proseguendo in senso orario, ogni persona svolge il proprio turno attivando tutte le abilità delle sue Bestie **in gioco**, nell'ordine che preferisce (vedi esempio a destra).

### 3. CHI HA PIÙ FORZA VINCE LA SFIDA

Dopo che tutti hanno svolto il loro turno, sommate la Forza delle vostre Bestie **ancora in gioco** e aggiungete l'eventuale **Bonus Bioma** (vedi sotto). Chi ha la somma più alta vince la Sfida: prende la carta Sfida rivelata e la aggiunge alla sua Mucchia (vedi esempio a destra).

**SE LA FORZA È PARI?** In caso di parità per la somma più alta, vince chi ha più Bestie dello stesso bioma della Sfida. In caso di ulteriore parità, il Capobranco decide chi tra le persone in parità vince la Sfida.

**BONUS BIOMA.** Avete in gioco **almeno una** carta Bestia dello stesso bioma della Sfida?

Aggiungete **+1** alla vostra Forza se ne avete **una** oppure **+3** se ne avete **due o più**.

### 4. PESCA 2 BESTIE DAL MAZZO

Ogni persona pesca 2 nuove carte dal mazzo delle Bestie. Se non ci sono più carte nel mazzo, rimescolate gli scarti e formate un nuovo mazzo da cui pescare.

**MAX 6 CARTE!** Se dopo aver pescato, avete più di 6 carte in mano, dovete scartare fino ad averne 6.

### 5. SCEGLIETE IL NUOVO CAPOBRANCO

La carta Capobranco passa a chi ha **meno punti** nella propria Mucchia. In caso di parità, l'attuale Capobranco sceglie a chi dare la carta (anche a se stesso!).

### 6. UNA NUOVA SFIDA

Se ci sono ancora carte nel mazzo delle Sfide, rivelate quella in cima al mazzo e iniziate una nuova Sfida. Se avete risolto la sesta e ultima Sfida, la partita è terminata.

## FINE DELLA PARTITA (TANTO NON HAI VINTO)

Dopo aver risolto la sesta Sfida, rivelate le vostre carte Piccantelle. Per ognuna, se avete soddisfatto l'obiettivo indicato nel testo, aggiungetela alla vostra Mucchia. Sommate i punti presenti nella vostra Mucchia (Sfide + Piccantelle) e sottraete le **Merde**... chi ha più **punti** vince la partita!

**IN CASO DI PARITÀ CHI VINCE?** Chi ha più carte Merda nella propria Mucchia. In caso di ulteriore parità, chi ha più carte in mano. Altrimenti la vittoria è condivisa.

## - PREPARAZIONE: TI AIUTO CON I DISEGNI -



## BESTIE IN GIOCO

Area davanti a ogni persona dove giocare le carte Bestia



## - COME SI GIOCA? UN ESEMPIO, CHE TI VEDO IN DIFFICOLTÀ -

ES. "GIOCATE UNA O DUE BESTIE"



Nina, Rino e Lena si sfidano nel bioma **3** per 3 punti.

Nina è Capobranco, quindi è prima e gioca una sola Bestia coperta.

Poi Rino gioca 2 Bestie, una coperta e il Drago di Komodo visibile a causa della sua abilità (👁️).

Infine Lena gioca 2 Bestie coperte.

ES. "ATTIVATE LE ABILITÀ DELLE BESTIE"



Nina è Capobranco, quindi è la prima ad attivare le abilità. Ha giocato la Mantide con cui **distrugge** il Drago di Komodo. Poi gioca il Babirusa **dalla mano** (👉).

Rino, senza più il Drago, attiva la Giraffa (👉) e gioca lo Scimpanzé **dalla mano**: con la sua abilità sceglie di **tirare** 1 **Merda** nella Mucchia di Nina (👉) e 1 in quella di Lena (👉).

Lena avrebbe voluto rubare il Drago, ma essendo già stato distrutto **rubare** il Babirusa (👉), poi con l'abilità dell'Onisco **scarta** la **Merda** appena ricevuta da Rino.

ES. "CHI HA PIÙ FORZA VINCE LA SFIDA"

La Forza di Nina è pari a quella della Mantide, cioè **2**. Rino ha Forza **3** (2 Giraffa + 1 Scimpanzé). Lena ha Forza **8** (1 Granchio + 1 Onisco + 3 Babirusa + 3 del Bonus Bioma 🌿), prende la carta Sfida e l'aggiunge alla sua Mucchia.