

REGOLAMENTO

INFO: 2-5 GIOCATORI (9 UNENDO DUE MAZZI)
55 CARTE
PERDE IL PIÙ **FATTO!**

COME FUNZIONA?

Si posiziona il mazzo al centro a faccia in giù, ogni giocatore per concludere il suo turno deve pescare una carta.



CARTE DA EVITARE:

Carte **FATTO!**, chi ha la sfortuna di pescare una di queste carte è fatto e viene eliminato.



CARTE DA RICERCARE:

Carte **CARTINA**, sono le uniche carte in grado di annullare le carte **FATTO!**

TUTTE LE ALTRE CARTE

Servono per diminuire le probabilità di pescare una carta **FATTO!**.

Le funzioni di ogni carta sono scritte sulla carta stessa, si prosegue a giocare e pescare finché non rimarrà l'ultimo giocatore: l'unico sano in mezzo ad un branco di fattoni, il vincitore

TURNI DI GIOCO

Inizia quando il giocatore precedente pesca una carta e finisce quando la peschi tu.

Ad ogni turno puoi decidere se:

- Giocare quante carte preferisci tra quelle in mano seguendo le istruzioni scritte su ognuna
- Non giocare alcuna carta e pescare dal mazzo.

Ogni carta che si vuole giocare va posizionata in cima alla pila delle carte usate a faccia in su.

MAZZO SFIDA

Le carte sfida sono le carte con il retro viola.

Le carte sfida possono sostituire le **CARTINE**. Il mazzo sfida si posiziona a faccia in giù di fianco al mazzo di gioco. Quando un giocatore pesca una carta **FATTO!** non viene direttamente eliminato ma ha la possibilità di pescare una carta dal mazzo sfida e svolgere la sfida indicata sulla carta:

SFIDA SUPERATA:

Scarta la carta sfida e riposiziona la carta **FATTO!** all'interno del mazzo di gioco dove preferisci. CONTINUI A GIOCARE.

SFIDA NON SUPERATA:

SEI FATTO! Devi lasciare il gioco, scarta le carte che hai in mano e cerca di riprendersi!

2 DIVERSI METODI DI GIOCO:

• CON "CARTINE" NEL MAZZO DI GIOCO:

Quando peschi una carta **FATTO!** decidi se utilizzare una cartina (se ce l'hai!) o svolgere una sfida. RICORDA: se decidi di svolgere una sfida e perdi **SEI FATTO!**

Non puoi utilizzare una cartina per salvarsi

• SENZA "CARTINE" NEL MAZZO DI GIOCO:

Quando peschi una carta **FATTO!** devi per forza svolgere una sfida per avere la possibilità di salvarsi.

⚠ IMPORTANTE:

- Se su una carta SFIDA è presente il simbolo 3+ significa che quel tipo di sfida si può fare solo se ci sono ancora in gioco almeno 3 giocatori. Se i giocatori non sono abbastanza scarta questa carta e pescane un'altra.
- Spesso per effettuare le sfide indicate sulle CARTE SFIDA c'è bisogno di più giocatori o di un giocatore testimone, potranno partecipare alle sfide anche i giocatori eliminati.
- Se le carte sfida dovessero terminare, recuperate dagli scarti, rimescolate e riposizionate il mazzo sfida a testa in giù sul piano di gioco.

PREPARAZIONE

- 1 Rimuovete tutte le carte **FATTO!** e **CARTINA** dal mazzo.
- 2 Mescolate tutte le altre carte che rimangono del mazzo di gioco e procedete distribuendo ad ogni giocatore:
 - 5 CARTE x 5 GIOCATORI
 - 6 CARTE x 3/4 GIOCATORI
 - 7 CARTE x 2 GIOCATORI
- 3 Distribuite una carta **CARTINA** ad ogni giocatore e aggiungete le restanti al mazzo di gioco.
- 4 Aggiungete al mazzo di gioco un numero di carte **FATTO!** pari al numero di giocatori meno uno, in modo tale che rimanga solo una persona sana alla fine della partita.
- 5 Rimescolate il mazzo con l'aggiunta del giusto numero di carte **FATTO!** e con le restanti carte **CARTINA** e posizionatelo al centro. In qualche modo decidete chi sarà il primo ad iniziare e anche se procedere in senso orario o antiorario. BUONA PARTITA FATTONI!

ESEMPIO DI GIOCO



LUCA

Deve pescare, ma ha paura di pescare una carta **FATTO!**. Decide di giocare una carta **PREVISIONE** per spiare le prossime tre carte del mazzo di pesca.



LUCA

Gioca quindi una carta **PASSA** per passare il turno a Sara senza pescare.

SARA

Gioca una carta **STOP** per annullare l'azione di Luca



LUCA

Gioca una carta **IMPASTA** per mischiare il mazzo di gioco e apprestarsi a pescare sperando di non pescare una carta **FATTO!**



LUCA

Pesca una carta dal **MAZZO SFIDA**. Qui potrà dimostrare di essere sobrio... Oppure avrà ragione la carta?

...LUCA è proprio un fattone, FALLISCE LA SFIDA...

LUCA VIENE ELIMINATO

SMETTELÀ DI LEGGERE!

ROLLATEVENE UNA E INIZIATE A GIOCARE!

SE AVETE QUALCHE DUBBIO SU UNA CARTA SPECIFICA, GIRATE QUESTO FOGLIO. →

GUIDA ALLE CARTE



SEI FATTO! x4

La carta meno simpatica del gioco, se la peschi e non hai CARTINE sei fatto, hai perso e devi posizionare questa carta più le tue carte nella pila delle carte usate



PREVISIONE x6

Hai il permesso di spiare segretamente le prossime 3 carte del mazzo di gioco.



CARTINA x6

La cura alla fattanza, l'unica carta a portarti salvare quando peschi una carta **FATTO**... Se succede, scarta questa carta e riposiziona la carta **FATTO** DOVE VUOI all'interno del mazzo da gioco.



STOP x6

Ogni carta STOP ha il potere di annullare qualsiasi carta, anche un'altra carta STOP. Si può giocare in qualsiasi momento per difendersi o difendere bruciando le carte degli avversari le quali verranno posizionate nella pila delle carte usate.



GRAZIE x4

Ruba alla cieca una carta di un giocatore a tua scelta.



PASSA x5

Questa carta ti permette di saltare un turno di gioco, se vuoi saltarne 2 dovrà usare 2 di queste carte.



SPECCHIO x2

Utilizza questa carta quando un avversario decide di svolgere un'azione contro di te, per annullare la sua carta o trarne profitto.

ESEMPI:



Carta SPECCHIO su carta STOP o PASSA: annulla entrambe

Carta SPECCHIO su carta BASTARDA: svolge due turni l'avversario

Carta SPECCHIO su carta BIANCA o combinazione: ribalta l'effetto sull'avversario

Carta SPECCHIO su carta AIUTO o GRAZIE: ribalta l'effetto sul tuo avversario

AIUTO x3

Utilizza questa carta per girare una carta casuale dalla mano di un tuo avversario ed usarne l'effetto, se possibile. Altrimenti dovrà essere lasciata nella pila delle carte usate senza essere utilizzata.



CARTE BIANCHE x9

Una carta bianca singola può essere utilizzata per richiedere una carta dalla mano di un tuo avversario, sarà lui a scegliere quale.

Una COMBINAZIONE x3 CARTE BIANCHE ti darà la possibilità di richiedere la carta che desideri ad un avversario, se è presente tra quelle nella sua mano sarà obbligato a sartela, altrimenti la combinazione non avrà effetto e dovrà bruciare le 3 carte usate.

