

Obiettivo del gioco

Ogni giocatore ha una squadra di paintball formata da 6 membri per squadra. Dovete provare a colpire gli altri giocatori con la vostra sfera nel giusto momento e fare in modo che gli altri non vi colpiscano.

Attenzione alla polizia!

Il giocatore che, alla fine del gioco ha la maggior parte dei membri di squadra scoperti è il vincitore.

Regole per 6 giocatori

Preparazione



Ogni giocatore sceglie un colore. Dispone i suoi 6 membri di squadra corrispondenti davanti a lui sul tavolo. Le carte azione, riconoscibili perchè di formato leggermente più piccolo, sono divise in 6 mazzi uguali. Ogni giocatore ottiene 1 mazzo e lo mette coperto vicino ai suoi membri di squadra. Le 6 sfere devono essere messe al centro del tavolo davanti alle proprie carte. Ogni sfera è messa esattamente davanti alla squadra corrispondente.

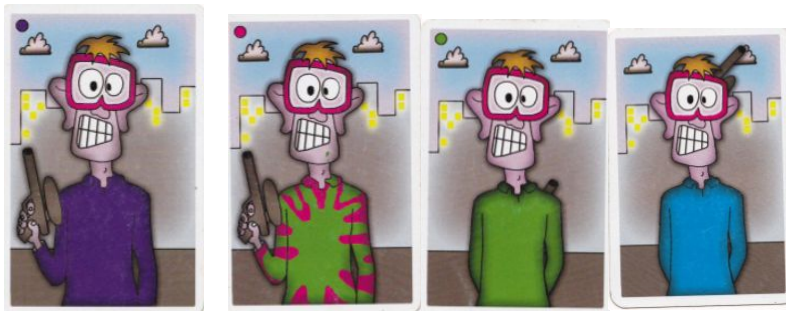
Turni

1. Il più giovane giocatore comincia. Gira la prima carta del suo mazzo con girata "educata", verso l'esterno, ponendo la carta in un mazzo di carte scoperte davanti a lui. Un mazzo per ogni giocatore sia di pescata sia di carte scoperte.
2. Dopo che la carta è girata, i giocatori dovrebbero reagire ad essa il più rapidamente possibile. Le loro reazioni dipendono dalle immagini, stampate sulle carte. Dopodiché tocca al giocatore seduto alla sinistra di chi ha cominciato.

Le Carte

Quando un giocatore gira una carta, i giocatori si troveranno in alcune situazioni. Queste situazioni dipendono da cosa è stampato sulle carte.

Giocatori di Paintball : singole figure con in mano un'arma (anche nascosta)



Se viene girato un giocatore di paintball, esempio il viola , tutti i giocatori possono prendere la **propria sfera** e provare a colpire il giocatore della squadra viola!

Il "giocatore" viola; può provare ad impedire questo togliendo le sfere agli avversari.

Se riesce a prendere più della metà delle sfere, niente accadrà.

Se almeno la metà delle sfere colpisce il giocatore, egli dovrà girare coperto uno dei suoi membri di squadra.

Queste regole si applicano ai giocatori di paintball di tutti i colori.

Il giocatore di paintball che esce raffigurato sulla carta è **il bersaglio**

Nota! I giocatori di Paintball assomigliano molto ai passanti. A differenza del passante, un giocatore di paintball trasporta una pistola.

A volte è ben nascosta.

A volte c'è una macchia enorme su un giocatore di paintball, di un colore differente dal suo. In questo caso dovete osservare molto bene per capire a quale squadra questo giocatore appartiene. Non sbagliate! Nella figura sopra il colore giusto è il rosa.

Passanti



Purtroppo, assomigliano molto ai giocatori di paintball. Ciò rende il gioco abbastanza difficile. Persino portano gli stessi occhiali! Se una carta passante viene girata , ai giocatori non sono permesse reazioni. Se un giocatore tocca una sfera, deve girare coperto uno dei suoi membri di squadra.

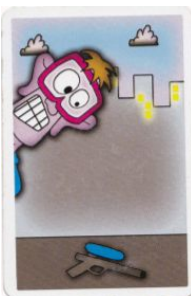
Duello



Ci sono carte nel gioco con un'immagine di due giocatori di paintball. Se questa carta è girata, un duello deve essere combattuto fra i due giocatori con i colori stampati sulle carte. Entrambi i giocatori prendono le loro sfere il più rapidamente possibile e le gettano l'un l'altro. Il giocatore che colpisce il suo avversario per primo, vince il duello. L'altro giocatore deve girare uno dei suoi membri di squadra. Se c'è un dubbio circa chi è il vincitore del duello, gli altri giocatori decideranno chi vince.

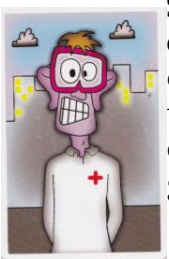
Anche in questo caso ci possono essere duellanti con la maglia macchiata.

Perdita dell'arma



Ops al giocatore blu è caduta la sua pistola! Gli altri giocatori possono provare a prenderla togliendo dal tavolo la sfera blu. Se uno di loro riesce, il giocatore blu deve girare coperto uno dei suoi membri di squadra. Il giocatore che ha preso la pistola blu (cioè la sfera) può sparare. Cerca di colpire con questa sfera un qualunque altro giocatore tranne quello blu. Se la sfera colpisce un giocatore, anche questo giocatore copre un membro di squadra. Subito dopo la sfera viene restituita al giocatore che aveva perso la pistola. Il giocatore blu può impedire tutto il questo prendendo per primo la sfera. In quel caso, niente accade.

Medico



Se una carta del medico è girata, tutti i giocatori devono prendere le loro sfere e appoggiarle prima degli altri sulla carta del medico. Il giocatore che fa questo per primo può rigirare scoperto e quindi rimettere di nuovo in gioco uno dei suoi membri di squadra che erano coperti. Se non ne ha nessuno coperto non succede niente ma ha tolto ad un altro giocatore la possibilità di guarire.

Polizia!



Il Paintball in strada è un gioco illegale! Se la carta girata ha un elicottero della polizia stampato sopra, ai giocatori non sono permesse reazioni! Se un giocatore tocca una o più sfere, uno dei suoi membri di squadra sarà arrestato. Questa carta sarà rimossa dal gioco e non può essere rimessa in gioco con il medico

Nota: l'elicottero non è sempre chiaramente visibile. Ad esempio vi è un elicottero anche nella carta Duello sopra raffigurata.. ve ne eravate accorti?

Nota Generale:

Ogni volta che un giocatore tocca la sua sfera quando non è permesso, o tocca la sfera errata, deve girare coperto uno dei suoi membri di squadra.

Regole di comportamento

- I giocatori devono tenere le mani sotto il tavolo quando viene girata una carta e poi agire;
- I giocatori non possono togliersi dalle loro sedie nel tentativo d'evitare una sfera. Sono permessi movimenti da un lato all'altro, mentre sono seduti sulle loro sedie.
- Una sfera deve colpire sempre un giocatore. Se esso non avviene non conta

Giocatori eliminati

Quando tutti i membri di squadra di un giocatore sono eliminati, il gioco si concluderà per questo giocatore. La sua sfera sarà rimossa dal gioco. Gli altri giocatori continuano a giocare. Se qualunque carta con il colore del giocatore eliminato è girata, ai giocatori non sono permesse reazioni. Se qualcuno tocca una sfera, deve girare coperto un membro di squadra.

Fine del gioco

Quando tutte le carte sono giocate, il gioco si conclude. Il gioco inoltre si concluderà anche se rimangono solo due giocatori. Il giocatore con la maggior parte dei membri di squadra ancora scoperti è il vincitore del gioco. Se più di un giocatore ha lo stesso numero di giocatori, il giocatore con meno membri di squadra arrestati vince il gioco. Se ancora sono in pari quei giocatori vincono il gioco insieme.

Il gioco in più round

Street Paintball non è un gioco lungo. È possibile giocare più di un round e tenere i conti. Dopo una partita il vincitore riceve una quantità di punti pari al numero dei membri rimasti scoperti. Il giocatore con la maggior parte dei punti dopo 3 giochi è il vincitore.

Giocare in 3/4/5 giocatori

In un gioco con 3, 4 o 5 giocatori le carte e le sfere devono essere rimossi dal gioco:

Gioco con 5 giocatori: togliere a) le carte con un puntino viola nell'angolo di sinistra superiore, b) i membri di squadra viola e c) la sfera viola.

Gioco con 4 giocatori: togliere a) le carte con un puntino viola e rosa nell'angolo di sinistra superiore, b) i membri di squadra viola e rosa e c) la sfera viola e quella rosa.

Gioco con 3 giocatori: togliere a) le carte con un puntino viola, rosa e verde nell'angolo di sinistra superiore, b) i membri di squadra viola, rosa, verdi e c) la sfera viola, quella rosa e quella verde.

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.



**Associazione
GIOCOVUNQUE**

www.giocovunque.it