



Drop Site

Progettato da Dennis Hoyle
2-4 Giocatori / 20 minuti / 8 +

La crisi naturale, politica ed economica minaccia la vita di milioni di persone ogni anno.

Vuoi aiutarli. Ma potrebbe essere difficile raggiungere le persone con le forniture di cui hanno bisogno per sopravvivere.

I paracadute con gli aiuti cadono (rapidamente) in diversi luoghi.

I giocatori devono fare del loro meglio per prevedere il momento in cui la spedizione atterrerà. I pronostici sono rappresentati dalle carte che i giocatori possono nascondere nella propria riserva con la speranza che alla fine della partita alcune carte coincidano con quelle al centro del tavolo.

I giocatori otterranno punti vittoria per ogni carta indovinata e perderanno 2 punti vittoria per ogni carta sbagliata.

PREPARAZIONE

- Le carte di ricambio (senza numeri). Sono riposte nel caso in cui non sia stata smarrita nessuna carta;
- Mischiare il mazzo;
- Posizionare la carta superiore del mazzo girata accanto al mazzo stesso, questo sarà il primo punto di consegna;
- Ogni giocatore riceve 5 carte.

Turno

Fase 1: Scegliere un'opzione:

- Creare un sito di consegna;
- Aggiungere una carta ad un sito stabilito una lettera ad un sito stabilito
- Nascondere una scheda nella propria "riserva"

Fase 2: Pescare 1 carta

OPZIONI DELLA FASE 1

Creare un sito di consegna

- Giocare una carta di qualsiasi valore accanto a un sito di consegna esistente.



Aggiungi una carta a un sito stabilito

- La prima carta del sito non avere valore zero.
- Il valore della carta giocata deve essere inferiore alla carta superiore del sito.

- Se una carta può essere giocata su 2 siti
 - Se sono lo stesso valore - scegliere una dei due;
 - Se sono di valore diverso – scegliere quello del valore più basso.

NASCONDERE UNA CARTA NELLA "RISERVA"

- Metti una carta a faccia in giù nella tua area di gioco;
- Le carte messe nella “riserva” non possono essere guardate fino a fine giro;
- Non c'è nessun limite al numero di carte che possono essere messe nella riserva.

FINE DEL ROUND

Può terminare in due modi:

- Ci sono 6/7/8 siti di consegna con 2/3/4 giocatori;
- L'ultima carta del mazzo è presa.

PUNTEGGIO DELLE CARTE NELLA RISERVA

Valore carta riserva = valore sito

punti vittoria = puntini rossi

I punti vittoria si sommano per ogni carta coincidente

Le carte che non coincidono con nessun sito

-2 punti vittoria per ogni carta

Valore della carta



Punti vittoria



Poi mescolare le carte e iniziare un nuovo ciclo

Fine della partita

Quando un giocatore raggiunge i 100 Punti Vittoria è il vincitore

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