

BLUE LION

Gioco per 2 giocatori da 8 anni in su - durata circa 15 minuti

Parigi - Il Louvre ospita una mostra dei più famosi diamanti di tutto il mondo.

Tra di essi il Blue Lion, chiamato anche l'Occhio Blu, un diamante dalla purezza e dal colore unici, viene presentato al pubblico. Questo diamante ovviamente attrae i ladri più famosi... ma fortunatamente la polizia cercherà di proteggerlo.

Componenti

6 tessere fronte retro che mostrano Lupin III, Fujiko, l'Ispezzore Zenigata e il Blue Lion. Ogni soggetto è rappresentato tre volte con un'altro soggetto sul retro. (Ad esempio sul retro delle tre tessere che mostrano Fujiko, troverete una volta Lupin III, una volta l'ispezzore e una volta il Blue Lion).

14 piccoli diamanti che rappresentano i punti vittoria

Regole

Scopo del gioco

Ognuno dei giocatori gioca uno dei due ladri (Lupin III e Fujiko). Vince il gioco colui o colei che riesce a raccogliere 7 diamanti.

Per prendere i diamanti e quindi i punti vittoria dovete creare combinazioni di tre tessere



Lupin III ruba un diamante dalla mostra e prende due punti vittoria (2 diamanti)



Lupin III viene interrogato dalla polizia. Fujiko guadagna un punto (1 diamante)



Fujiko ruba un diamante dalla mostra e prende due punti vittoria (2 diamanti)



Fujiko viene interrogata dalla polizia. Lupin III guadagna un punto (1 diamante)



E' il furto del secolo. Rubi il famoso Blue Lion.
Il giocatore che crea questa combinazione guadagna 3 punti vittoria (3 diamanti)

Come si gioca

1) Preparare le tessere

Prima di iniziare assegnate i personaggi, Lupin III e Fujiko. Decidete chi inizia il gioco.

Il giocatore che inizia mescola le tessere e le lancia in aria (se possibile con rotazione).

Si inizia il gioco con le illustrazioni che cadono a faccia in su (questo modo di iniziare può essere variato se lo desiderate)

2) Formare una linea con le sei tessere

Il primo giocatore prende una tessera di sua scelta e la mette in mezzo al tavolo, come punto di partenza della linea. (Il giocatore può scegliere se vuole mettere la tessera con la figura visibile o se vuole girare la tessera senza aver però visto preventivamente cosa c'è sotto. Se decide di girarla la mette girata)

Ora i giocatori alternativamente mettono una delle altre tessere ad uno qualunque dei due lati.

(I giocatori possono sempre scegliere se mettere la tessera così com'è o se girarla, sempre senza aver visto preventivamente il lato opposto.)

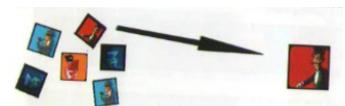
I giocatori che scelgono di girare la tessera devono sempre scegliere PRIMA il lato della linea alla quale vogliono aggiungere la tessera e POI girare la tessera e posizionarla.

Si continua in questo modo fino a quando non si ha una linea di 6 tessere.

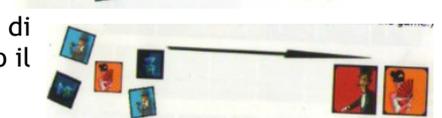
Importante:

Se un giocatore non vuole mettere una tessera, può passare, ma in questo caso a nessun altro in questo gioco sarà permesso passare.

Esempio: il primo giocatore decide di mettere la sua tessera al centro senza girarla

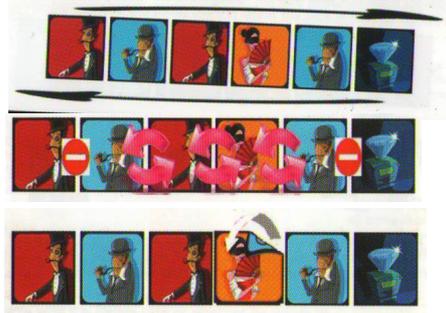


Esempio: Il secondo giocatore decide di mettere la tessera con il diamante a destra di Lupin III e poi la gira. Scopre Fujiko dall'altro lato. (Nota: Ricordatevi che il fronte o il retro della tessera vi aiutano per vincere il gioco)



3) Appena la linea delle tessere è completa.

Non appena la linea delle tessere è stabilita, durante il suo turno il giocatore può fare una delle seguenti tre cose:



a) muovere una tessera da un'estremità all'altra della linea SENZA girarla

b) scambiare fra loro due tessere adiacenti, ESCLUSE quelle alle estremità

c) girare una qualunque delle tessere SENZA aver visto preventivamente il retro della tessera

Come vincere il gioco

Se durante la fase 2 o la fase 3 si crea una delle combinazioni menzionate sopra, il giocatore interessato prende i corrispondenti punti vittoria (in forma di diamanti)

Attenzione: se create una combinazione che interessa il vostro avversario, lui prenderà i diamanti/punti vittoria. Quindi siate cauti!

Esempio: Lupin III è interrogato dalla polizia.



Fujiko riceve un diamante (1 punto vittoria), perfino se è stato lo stesso Lupin III a creare la combinazione.

N.B. Una volta creata una combinazione, la tessera al centro della combinazione viene momentaneamente messa fuori gioco (SENZA girarla)



Il giocatore successivo gioca ora con 5 tessere soltanto invece di 6.

Esempio: la tessera Lupin III viene messa da parte. Il giocatore di turno decide di girare la tessera dell'ispettore, rivelando il Blue Lion.



Il giocatore termina il suo turno rimettendo la tessera che era stata scartata ad una delle estremità della linea. Il giocatore nel fare questo può decidere, sempre senza guardarla preventivamente, di girare la tessera subito prima di posizionarla.



Importante: nessuno riceve punti vittoria se una combinazione si forma in questa maniera, cioè rimettendo nella linea una delle tessere che stava fuori.

Fine del Gioco

Il gioco finisce quando uno dei giocatori ha 7 o più punti vittoria (diamanti)

Casi particolari

Cosa accade se un giocatore crea due combinazioni nello stesso momento?

In questo caso il giocatore riceve i punti vittoria per entrambe le combinazioni. Le due tessere centrali delle due combinazioni vengono entrambe messe da parte e il giocatore successivo giocherà con solo 4 tessere. Dopodiché sistemerà le due tessere ai lati della linea, dove vuole, girandole o meno prima di metterle. Anche in questo caso nessuno segna punti se si formano delle combinazioni mettendo in gioco le tessere che erano fuori.

Cosa accade se un giocatore crea una combinazione, giocando con solo 5 tessere?

In questo caso, il giocatore riceve i punti vittoria, la tessera centrale viene messa momentaneamente fuori dal gioco e poi la tessera che era fuori dal turno precedente viene rimessa in gioco ad una delle estremità, girandola o meno prima di sistemarla.

Regola generale

Non si può fare immediatamente dopo la stessa mossa fatta dal giocatore precedente.

Non si può cioè annullare una mossa con una mossa uguale e contraria.