



per 3-8 giocatori da 12 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Settembre 2003



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

NOTA. *La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.*

Tutti i diritti sul gioco "Give Me the Brain" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Benvenuti nel ristorante fast-food dei dannati. Voi e i vostri amici non-morti lavorate in questo odioso negozio da quando vi siete risvegliati dalla tomba, e avete notato che l'Inferno era più divertente della terra. E' bello avere un cervello per potersi muovere liberamente.

Cosa Trovate nella Scatola: in questo gioco ci sono 112 carte e il regolamento.

Di Cosa Avete Bisogno: dovete procurarvi un dado a 6 facce, che rappresenta il Cervello. Rubatelo da un gioco che non avete mai utilizzato.

Come Vincere: le carte rappresentano i lavori che dovete fare per portare a termine la giornata lavorativa. Per vincere, dovrete semplicemente cercare di terminare tutte le carte che avete in mano.

Come Iniziare: il mazziere mescola tutte le carte e ne distribuisce 7 ad ogni giocatore. Poi, piazza il mazzo restante al centro del tavolo, lasciando a fianco uno spazio per mettere gli scarti. Se il mazzo dovesse terminare, il mazziere rimescolerà gli scarti in modo da formare un nuovo mazzo delle pescate. Non dovrà essere riformato il mazzo delle pescate fino a che questo non sarà terminato completamente, perché alcune carte vi permettono di pescare dal mazzo degli scarti. Il Cervello inizia sul pavimento, e la partita comincia con il round delle offerte.

Fare le Offerte: nel gioco, il Cervello ha due stati: può trovarsi sul pavimento (al centro del tavolo) oppure può appartenere a qualche giocatore. Se si trova sul pavimento, i giocatori dovranno fare delle offerte per accaparrarselo. Quando il Cervello è posseduto da qualcuno, la partita prosegue normalmente.

Le offerte iniziano dal giocatore che ha appena perso il Cervello. All'inizio della partita, l'offerta parte da un giocatore scelto a caso. Procedendo in senso orario intorno al tavolo, ogni giocatore può giocare una carta Offerta oppure passare. Le offerte proseguono per un solo giro intorno al tavolo, quindi avrete solo una possibilità di prendere il Cervello.

Al termine dell'asta, tutte le carte offerte verranno scartate, anche quelle dei giocatori che non sono riusciti a prendere il Cervello. Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta, può prendere il Cervello ed iniziare il turno seguente.

Ci sono 30 carte Offerta, numerate da 1 a 30. Le carte dalla 1 alla 4 contengono anche il valore "31". Queste carte valgono effettivamente 31, ma solo se giocate dalla persona che possiede in quel momento il Cervello.

Potete usare qualunque carta Offerta, anche di valore inferiore a quello dell'ultima offerta, solo per liberarvi di una carta. E' anche possibile passare invece di fare un'offerta.

Nessuna Offerta: se nessuno ha offerto una carta, il Cervello resta sul pavimento e tutti i giocatori dovranno pescare una carta, iniziano da chi ha cominciato l'asta. Poi, le offerte ricominciano dal giocatore che aveva iniziato quella precedente.

Ordine di Gioco: il giocatore che è riuscito a prendere il Cervello, inizierà il turno successivo. Poi, la partita continuerà in senso orario fino a che il Cervello non finirà nuovamente sul pavimento.

La perdita del Cervello, interrompe il turno per far iniziare una nuova asta.

In Ogni Turno: quando è il vostro turno, dovrete giocare almeno una carta Lavoro, oppure decidere di vagabondare ("Loafing"). In questo caso, sarete costretti ad aumentare la vostra mano di carte.

Giocare le Carte Lavoro: per essere giocata, una carta Lavoro richiede una o due mani, come esposto sulla carta. In ogni turno avete a disposizione fino a due mani. Questo significa che potrete giocare una carta Lavoro che richiede due mani, oppure due carte Lavoro che richiedono una mano ognuna.

Se giocate la carta "Extra Hand", in ogni turno potrete usare fino a tre mani, e se avete entrambe le carte "Extra Hand", potete usare fino a quattro mani.

Nota: non confondete le mani che dovete spendere ogni turno con la vostra mano di carte.

Istruzioni: ogni volta che giocate una carta Lavoro, dovete seguirne le istruzioni in essa contenute; alcune di queste istruzioni sono a voi favorevoli, ed altre invece sono di impaccio, ma tutte fanno qualche cosa. Alcune carte possono sembrare terribili, ma se usate in particolari situazioni sono estremamente potenti. Altre sembrano terribili e lo sono veramente.

Loafing: se non potete, oppure decidete di non giocare una carta, siete obbligati a fare un Loafing. Avete due possibilità di Loafing: potete pescare una carta, oppure scartare la vostra intera mano di carte e pescarne altrettante più una. In entrambi casi, la vostra mano verrà incrementata di una carta.

Hai Bisogno del Cervello ? alcune carte Lavoro richiedono il possesso del Cervello. Queste carte Lavoro sono rosa e presentano il disegno del Cervello nella parte in basso a sinistra della carta. Se una carta Lavoro richiede il Cervello, potete utilizzarla solo se avete effettivamente il Cervello (ci sono delle eccezioni a questa regola, ma le scoprirete giocando).

Test sulla Perdita del Cervello: ogni volta che giocate una carta che richiede il Cervello, dovete lanciare il dado (questa azione è lo "Skill Level") e compararne il risultato con il valore indicato sulla carta, sotto il disegno del Cervello. Il lancio del dado dovrà essere fatto dopo aver terminato di eseguire le istruzioni presenti sulla carta giocata. Se il risultato è uguale o maggiore dal valore indicato, potete tenere il Cervello, e la partita proseguirà normalmente. Altrimenti, il Cervello cade sul pavimento.

Quando perdete il Cervello, il vostro turno termina immediatamente ed inizia un round delle offerte. A meno che non è indicato diversamente, la prima offerta verrà fatta dal giocatore che ha appena perso il Cervello.

Come Vincere: lo scopo del gioco è quello essere il primo giocatore a terminare tutte le carte della propria mano. Per poter vincere però, dovrete prima seguire le istruzioni della vostra ultima carta utilizzata; quindi per esempio, una carta che vi dice di scartare la vostra mano e di pescare quattro nuove carte non vi permetterà di vincere.

Istruzioni Impossibili: è possibile che vi venga richiesta un'istruzione che non potete eseguire, come ad esempio pescare una carta dagli scarti quando non ci sono ancora degli scarti, oppure di passare una carta quando non avete temporaneamente carte in mano. In questo caso dovrete semplicemente ignorare le istruzioni impossibili.

Ordine dei Mazzi: l'ordine del mazzo degli scarti non è importante.

Oggetti: in gioco ci sono otto carte Lavoro che sono degli oggetti. Queste carte contengono la scritta "Object", e una volta utilizzate, solitamente restano in gioco sul tavolo di fronte al proprietario. Qualunque testo scritto su queste carte è applicabile solo quando l'oggetto si trova sul tavolo, e non mentre la carta si trova ancora in mano al giocatore.

Ci sono altre tre carte che pur non essendo degli Oggetti, restano in gioco. Le carte sul tavolo non contano mai come parte della mano di un giocatore, e ciò significa che potete vincere la partita pur avendone alcune di queste sul tavolo.

Traduzione delle carte Rosa

“Feel My Pain” – (1)

“Senti il Mio Dolore”

Piazzate una carta della vostra mano, coperta, sopra al mazzo delle pescate.

“How Special is That Sauce?” – (1)

“Cos’ha di Speciale Questa Salsa”

Guardate la mano di carte di un avversario e rubategli una carta.

“I’d Like That With No Bun” – (1)

“Lo Preferivo Senza Cipolle”

Piazzate questa carta nella mano di un altro giocatore.

“It’s For You” – (2)

“Questo è per Te”

Pescate una carta, guardatela e poi passatela ad un avversario.

“Keep the Tip!” – (2)

“Resta in Testa!”

Pescate una carta e poi scartatene un’altra.

“You! Slacker!” – (2)

“Fannullone!”

Fate pescare 2 nuove carte ad un avversario.

Blindfold – (1)

Impulsivo

Una volta giocata, lasciate questa carta di fronte a voi sul tavolo. Non potete giocare carte Offerta. Se fate un “loafing”, potete passare questa carta a qualunque altro giocatore.

Brain Storm! – (2)

Attacco di Pazzia!

Ogni giocatore piazza una carta della sua mano in un mazzo temporaneo. Questo mazzo viene poi mescolato, e queste carte sono ridistribuite a caso, una ad ogni giocatore.

Breakfast Rush – (3)

Colazione Veloce

Ogni giocatore pesca una carta, iniziando da voi.

Extra Hand – (2)

Mano Aggiuntiva

Una volta giocata, lasciate questa carta di fronte a voi sul tavolo. Avete una mano in più da utilizzare ogni turno (incluso il turno in cui avete utilizzato questa carta).

Fast Food Fight! – (2)

Combattimento nel Fast Food!

Ogni giocatore passa una carta della propria mano all’avversario di sinistra.

Graveyard Shift – (1)

Turno di Notte

Iniziando dall’avversario alla vostra sinistra, se un giocatore ha in mano meno di 2 carte dovrà pescarne di nuove fino ad averne in mano 2. Poi, ognuno passa due delle sue carte all’avversario di sinistra.

Lucky Dice – (1)

Dadi Fortunati

Una volta giocata, lasciate questa carta di fronte a voi sul tavolo. Quando farete un test per vedere se perdete il Cervello, potete lanciare due volte il dado e scegliere quello che volete.

Lunch Rush – (2)

Pranzo Veloce

Ogni giocatore deve scartare una carta. Se in questo modo più di un giocatore potrebbe vincere, decidete voi quale.

Mop – (1)

Scopa

Una volta giocata, lasciate questa carta di fronte a voi sul tavolo. Fino a che avete questa carta di fronte a voi, non potrete vincere. Se fate un “loafing”, allora potete passare questa carta al vostro avversario di destra.

Mission Creep – (1)

Missione Furtiva

Tutti gli oggetti sul tavolo passano al rispettivo giocatore verso destra.

Mystery of the Shake Machine – (1)

Il Mistero dello Sbattitore

Scambiate tra di loro le carte che hanno in mano due avversari.

Piece of String – (1)*Pezzo di Spago*

Una volta giocata, lasciate questa carta di fronte a voi sul tavolo. Se un qualunque giocatore utilizza la carta “Butterfingers!”, “Look a Monkey!”, “Whups!” oppure “Sharing is Caring”, potete scartare questa carta e lasciare il Cervello dove si trova.

Sharing is Caring – (2)*La Condivisione dei Beni è un Piacere*

Se avete il Cervello, datelo ad un altro giocatore.

Se non avete il Cervello, prendetelo da chi lo possiede.

Snack Attack – (2)*Attacco allo Spuntino*

Ogni giocatore passa una carta al suo avversario di destra.

That's NOT Mayonnaise – (1)*Non è Maionese*

Piazza questa carta sopra al mazzo delle pescate, coperta o scoperta.

The Great Equalizer – (1)*Il Grande Equalizzatore*

Contate le carte che avete in mano, escludendo questa.

Iniziando dall'avversario alla vostra sinistra, ogni giocatore con meno carte in mano di voi dovrà pescarne una, mentre il giocatore con più carte di voi dovrà scartarne una.

Thinking Cap – (1)*Berretto Pensante*

Tenete questa carta di fronte a voi sul tavolo. Aggiungete +2 ai prossimi lanci per vedere se dovete perdere il Cervello (es. se ottenete un '5', trattatelo come se fosse un '7').

This Remind Me Work – (1)*Questo mi Ricorda il Lavoro*

Scambiate la vostra mano di carte con quella di un avversario.

Work Sucks – (2)*Leccapiedi*

Scartate la vostra mano di carte e pescate quattro nuove carte.

Traduzione delle carte Gialle

“I’ll Have Someone Bring That ...” – (1)

“Cercavo Qualcuno che te lo Portasse”

Piazzate questa carta nella mano di un avversario.

“Is This Meat Vegetarian?” – (3)

“Questo è Cibo Vegetariano?”

Il vostro avversario di destra è perplesso, e deve pescare una carta.

“Who, Me ?” – (2)

“Chi, lo ?”

Pescate 2 carte.

A Cunning Plan That Cannot Fail – (1)

Una Furba Pianificazione che non Può Fallire

Non è un oggetto. Tenete questa carta di fronte a voi. Quando farete un’offerta per il Cervello, potete giocare questa carta come se fosse di valore 25.5 (Scartatela dopo l’uso).

Are You Still Serving Breakfast? – (3)

Vuoi Ancora Servire la Colazione ?

Il vostro avversario di sinistra è paralizzato, e deve pescare una carta.

Brain Baseball! – (1)

Cervello Come una Palla da Baseball

Il turno corrente termina. Iniziando da voi, il primo giocatore che lanciando un dado ottiene un ‘6’, può prendere il Cervello e fare un altro turno.

Butterfinger! – (4)

Mani di Burro

Il turno attuale termina. Il giocatore che possiede il Cervello lo perde. Le offerte iniziano dall’avversario di sinistra di chi aveva il Cervello.

Dog Brain – (1)

Cervello di Cane

Una volta giocata, lasciate questa carta di fronte a voi sul tavolo. Passando questa carta all’avversario di sinistra, potete usare una carta che richiede il Cervello anche se non lo possedete.

Employee of the Moment

Operaio ad Ore

Il turno attuale termina. Prendete il Cervello, pescate 3 carte e fate un altro turno.

Fly! Be Free! – (2)

Vola! Sii Libero!

Scegliete un avversario. Quel giocatore dovrà scartare una carta.

Gimme That – (2)

Dammelo

Pescate una carta a caso dalla mano di un avversario. Se quel giocatore non ha più carte in mano, allora dovrà pescarne 2.

Health Inspector – (1)

Ispettore Sanitario

Mettete negli scarti tutti gli oggetti presenti sul tavolo. Se non ci sono oggetti, giocare questa carta richiede 2 mani e il Cervello, oltre a superare il test per la perdita del Cervello con un 5 o più.

Locked in the Bathroom – (1)

Rinchiuso nel Bagno

Questo non è un oggetto. Piazzate questa carta di fronte ad un avversario. La prossima volta che il turno spetterà a quel giocatore, egli dovrà saltare il turno e potrà scartare questa carta.

Look! A Monkey! – (3)

Guarda! Una Scimmia!

Prendete il Cervello e pescate una nuova Carta.

Orders From the Boss – (2)

Ordini del Capo

Scegliete un giocatore, anche voi stessi. Scoprite e piazzate negli scarti un numero di carte fino a che non pescherete un lavoro (una carta con la scritta “Job”). Quel giocatore dovrà seguire le istruzioni della carta anche senza avere il Cervello e nel qual caso senza dover testare se perde o meno il Cervello.

Prickly Heat Lamp – (3)

Lampada dei Tropici

Pescate una carta e tremate nervosamente.

Rat Brain – (1)

Cervello di Topo

Una volta giocata, lasciate questa carta di fronte a voi sul tavolo. Passando questa carta all’avversario di destra, potete giocare una carta che richiede il Cervello anche quando non l’avete.

Scrambling Practice – (2)*Ricerca Affannosa*

Scegliete una carta Offerta qualsiasi che si trova nel mazzo degli scarti.

Someone Loses An Eye – (2)*Qualcuno ha Perso un Occhio*

Questo non è un oggetto. Piazzate questa carta di fronte ad un altro giocatore. La prossima volta che il Cervello cade sul pavimento, quel giocatore non potrà fare la sua offerta. Dopo quel round dell'Offerta, scartate questa carta.

This Will Requite a Good ... - (1)*Ciò richiede un Comportamento Delicato*

Scegliete un giocatore, anche voi stessi. Pescate 10 carte dal mazzo e piazzate qualunque oggetto pescato di fronte a quel giocatore.

What's That on the Sneeze Guard? – (2)*Cos'è che hai Starnutito ?*

Scegliete un avversario, il quale vi dovrà passare una delle sue carte. Se quella era l'ultima sua carta in mano, dovrà pescarne di nuove fino a portare la sua mano ad un totale pari al vostro.

Whups! – (6)

Il giocatore che ha il Cervello lo deve passare all'avversario di sinistra.