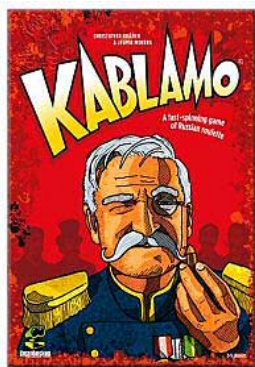


KABLAMO

KABLAMO

INTRODUZIONE

Kablamo è un gioco da tavolo tattico per 2-5 giocatori sulla Roulette Russa. L'obiettivo del gioco è rimanere l'ultimo uomo in vita. Ogni giocatore ha di fronte a sé un Revolver caricato con sei Proiettili. I



Proiettili sono posti a faccia in giù e non possono essere girati. Ogni turno, i giocatori ruotano simultaneamente il Cilindro del proprio Revolver di uno spazio in senso orario, rivelando un Proiettile e risolvono i suoi effetti. Alcuni Proiettili sono Pieni e ti elimineranno dal gioco, altri ti permetteranno di manipolare il gioco in vari modi, come ad esempio muovendo i Proiettili in giro. Per sopravvivere, devi ricordarti la Posizione dei tuoi Proiettili, usare i loro effetti astutamente e, cosa più importante, tenere a mente la Posizione dei Proiettili Pieni che costantemente scambiano Posizione tra Camere di differenti Revolver.

COMPONENTI

Questo gioco include:

- 5 Revolver
- 20 Proiettili Pieni (gialli)
- 67 Proiettili Azione (bianchi)
- 13 Proiettili ad Alta Velocità (rossi)
- 1 Sacco di Munizioni
- 1 Libricino delle Regole

REVOLVER

Un Revolver consiste di parti differenti:

Cilindro

La parte rotante che ospita sei Proiettili. Quando spari, tu ruoti il cilindro di uno spazio in senso orario

Camere

I sei cerchi nel cilindro dove tu piazz i Proiettili. Tu piazz i Proiettili a faccia in giù nel cilindro

Posizione del Martello

La Posizione in cima al cilindro dove tu spari i Proiettili. Quando spari, tu scopri un Proiettile girandolo a faccia in su per rivelarlo, dopo aver fatto ruotare il cilindro.

Posizione Sicura

La Posizione a sinistra del Martello. Solo il proprietario di un Revolver può manipolare un Proiettile in questa Posizione.

PROIETTILI

I Proiettili sono di diversi tipi con differenti effetti:

Proiettili Pieni

Questi Proiettili sono gialli ed esistono in due varianti. Quelli con la scritta "Kablamo" indicano che sei appena stato eliminato dal gioco. Quelli con la scritta "Click" indicano che puoi continuare a giocare.

Proiettili Azione

Questi Proiettili sono bianchi ed esistono in tredici varianti. Hanno tutti degli effetti che può utilizzare per influenzare il gioco. Puoi scegliere di assegnare l'effetto di un Proiettile a te stesso o ad un altro giocatore.

Proiettili ad Alta Velocità

Questi Proiettili sono rossi ed esistono in tredici varianti uniche. Diversamente dagli altri



Proiettili, puoi giocare direttamente dalla tua mano invece di spararli dal Revolver. Oltre a questo, trattali come normali Proiettili Azione.

SETUP

1. Piazza un Revolver di fronte ad ogni giocatore.
2. Metti i Proiettili nella Sacca delle Munizioni.
3. Distribuisci ad ogni giocatore otto Proiettili a caso a faccia in giù.
4. Ogni giocatore piazza sei dei propri Proiettili a faccia in giù nel proprio Revolver, nell'ordine che preferisce. Finché almeno una Camere è vuota nel proprio Revolver, un giocatore può riarrangiare liberamente i Proiettili e può guardarli. Appena tutti i giocatori hanno piazzato il proprio sesto Proiettile, nessuno può guardare o riarrangiare i Proiettili. Nota che il Proiettile nella Posizione Sicura è il primo ad essere sparato.
5. Ogni giocatore piazza i propri due Proiettili rimasti a faccia in giù davanti a sé vicino al Revolver. Questi sono i Proiettili in mano, che chiameremo Proiettili di Scorta. Un giocatore può guardare i propri Proiettili di Scorta in qualsiasi momento.

SEQUENZA DEL TURNO

Tutti i giocatori agiscono simultaneamente durante ogni turno, a meno che qualche effetto non asserisca il contrario. Ogni turno è costituito dalle seguenti fasi:

KABLAMO

Ruotare

Tutti i giocatori ruotano il proprio cilindro di uno spazio in senso orario, muovendo il Proiettile nella Posizione Sicura nella Posizione del martello.

Rivelare

Tutti i giocatori scoprono il Proiettile nella Posizione del martello per rivelarne gli effetti. Una volta che un Proiettile è stato rivelato, è considerato attivo e non può essere rimosso dalla Camere finché non è risolto.

Risolvere

Tutti i giocatori svolgono gli effetti di ogni Proiettile in accordo con l'ordine descritto dal numero stampato su ogni Proiettile. Il numero più basso agisce per primo, il secondo più basso per secondo, e così via. Puoi scegliere di assegnare gli effetti di un Proiettile a te stesso o ad un altro giocatore. Metti i Proiettili utilizzati in una pila degli scarti a meno che non siano Proiettili pieni; questi vengono rimessi nella Sacca delle Munizioni. Per maggiori informazioni riguardo a come risolvere i Proiettili, vedi "Risolvere gli effetti" più sotto.

Ripetere

Se un Proiettile Azione o un Proiettile ad Alta Velocità fanno sì che un altro Proiettile debba essere sparato, sparalo ora. Ruota il cilindro, rivela il Proiettile nella Posizione del martello e risolvi l'effetto. Se diversi giocatori devono sparare Proiettili addizionali, li sparano simultaneamente e risolvono gli effetti usando l'ordine descritto precedentemente. Ripeti questa fase se necessario.

Rimpiazzare

Tutti i giocatori pescano tanti Proiettili dalla Sacca delle Munizioni quante Camere vuote hanno nel Revolver e li aggiungono ai propri Proiettili di Scorta.

Ricaricare

Tutti i giocatori ricaricano le proprie Camere vuote con Proiettili dalla propria Scorta. Se un giocatore non ha sufficienti Proiettili di Scorta, ricarica quante Camere può e lascia le rimanenti vuote. E' libero di scegliere quali lasciare vuote.

Puoi giocare Proiettili ad Alta Velocità dalla tua mano in ogni momento durante il turno.

RISOLVERE GLI EFFETTI

Le seguenti regole devono essere sempre applicate quando si risolvono gli effetti dei Proiettili:

Kablamo - sei morto!

I Proiettili pieni hanno effetto sempre prima degli altri Proiettili. Questo significa che quando hai girato un Kablamo, sei eliminato dal gioco. L'unico modo per neutralizzare un Proiettile pieno è giocare un Proiettile ad Alta Velocità in anticipo. Non si possono neutralizzare i Proiettili pieni retroattivamente.

Esempio: se un giocatore gioca il Proiettile ad Alta Velocità "Marquis of Queensbury rules" all'inizio del turno, tutti i Kablamo sono ignorati in quel turno. Se un giocatore lo gioca dopo che è avvenuta la fase di sparo, tutti i Kablamo già sparati eliminano i giocatori bersaglio. Proiettili aggiuntivi sparati dopo, non elimineranno i giocatori.

Un effetto può essere assegnato a un qualsiasi giocatore

Quando si risolvono gli effetti di un Proiettile Azione o di un Proiettile ad Alta Velocità, il proprietario del Revolver dal quale il Proiettile è stato sparato decide che ne sarà affetto, egli stesso o un altro giocatore. Il giocatore bersaglio può ora decidere come applicarne gli effetti. Non puoi decidere chi sarà il bersaglio di un Proiettile pieno. Esso affliggerà sempre il giocatore proprietario del Revolver in cui si trova.

Esempio: il Proiettile "Test of Honor" ti dice di ricaricare il Revolver di un altro giocatore. Puoi usare questo effetto per te stesso e decidere quale Revolver caricare. Puoi anche assegnare l'effetto ad un altro giocatore, che potrà decidere quale Revolver caricare. Quel giocatore può perfino decidere di ricaricare il tuo Revolver.

Molti effetti possono essere sia negativi che positivi, a seconda delle circostanze. Quindi, qualche volta assegnerai gli effetti di un Proiettile a te, altre volte ad un avversario.

Esempio: il Proiettile "Speed Load" ti dice di ricaricare il tuo Revolver con sei nuovi Proiettili. Nelle fasi iniziali della partita può essere una buona idea scartare in questo modo i Kablamo nel tuo Revolver. Nelle fasi finali del gioco può essere un'idea migliore assegnare l'effetto ad un altro giocatore, in quanto i Kablamo sono rimessi costantemente nella Sacca delle Munizioni e quindi aumenta il rischio di pescare dei Kablamo.

Il proprietario di un Revolver controlla gli effetti

E' il proprietario di un Revolver che controlla gli effetti di un Proiettile sparato da quel Revolver. In altre parole, anche se tu punti il tuo Revolver ad un altro giocatore, tu assigni ancora gli effetti dei Proiettili sparati da quel Revolver. Se la proprietà di un Revolver cambia, il nuovo proprietario controlla gli effetti.

KABLAMO

Esempio: se un giocatore gioca il Proiettile ad Alta Velocità "Lights Out" su di te e un altro giocatore, scambia i Revolver con quel giocatore. Se il tuo nuovo Revolver ha un Proiettile attivo, tu risolvi i suoi effetti, non il vecchio proprietario. Se il tuo vecchio Revolver ha un Proiettile attivo, il nuovo proprietario risolve gli effetti, non tu.

Effetti istantanei

Alcuni effetti dicono di eseguire una certa Azione senza specificare quando farlo. Quando questo accade, esegui immediatamente l'Azione anche se normalmente dovresti eseguire quella Azione durante un'altra fase.

Esempio: il Proiettile "Stockpiling" ti dice di pescare un nuovo Proiettile e ricaricare il tuo Revolver con quello, e dopo pescare un altro Proiettile da tenere come Scorta. Tu non aspetti fino alla fase di Ricarica per fare questo ma lo fai durante la fase di Risoluzione. Se hai diverse Camere vuote, puoi scegliere quale Camera ricaricare. Le Camere rimaste vuote saranno ricaricate normalmente durante la fase di ricarica.

Effetti ritardati

Alcuni effetti non affliggono il bersaglio immediatamente, ma in un momento successivo. Piazza questi Proiettili a faccia in su di fronte al giocatore affetto o nell'angolo superiore del Revolver affetto per essere sicuro di non dimenticare di risolverli. Scartali come al solito quando vengono risolti gli effetti. Alcuni effetti bersagliano dei giocatori mentre altri bersagliano dei Revolver. La differenza sta nel fatto che gli effetti che bersagliano i Revolver rimangono col Revolver senza contare chi possiede il Revolver.

Esempio: se un giocatore gioca il Proiettile "Trigger Malfunction" su di te, piazza quel proiettile nell'angolo superiore del tuo Revolver. Se un giocatore gioca il proiettile "Trigger Happy" su di te, piazza quel proiettile di fronte a te. Quando avrai sparato un Proiettile addizionale com'è detto, scarta il Proiettile con l'effetto ritardato. Se un giocatore gioca il Proiettile ad Alta Velocità "Lights Out" su di te prima che tu abbia sparato il Proiettile addizionale, devi scambiare il Revolver con un altro giocatore. Il Proiettile "Trigger Malfunction" andrà con il tuo vecchio Revolver, ma il Proiettile "Trigger Empty" starà ancora di fronte a te.

Gli effetti ritardati sono cumulativi. Se si assegnano diversi effetti ritardati allo stesso tipo di bersaglio, il bersaglio deve risolverli uno alla volta.

Esempio: se uno o più giocatori assegnano diversi Proiettili "Cylinder Malfunction" a te durante lo stesso turno, piazzali nell'angolo superiore del tuo Revolver uno sopra l'altro. La prossima volta che dovrai sparare, segui le istruzioni su "Cylinder Malfunction" che ti dicono di ruotare il Cylinder in senso antiorario. Dopo di che scarta un Proiettile "Cylinder

Malfunction" dalla cima della pila. Ripeti questa operazione fino a che non hai esaurito la pila.

Se un effetto non può essere risolto, il Proiettile fa cilecca

Se viene sparato un Proiettile con un effetto impossibile da eseguire per qualche ragione, quel Proiettile fa cilecca e viene scartato. Comunque, se si ha almeno una scelta su come eseguire l'effetto, devi sempre scegliere un'alternativa valida. Se un effetto bersaglia diversi giocatori, quelli che possono subirlo lo fanno, anche se altri giocatori non possono. Fino a che c'è almeno un giocatore che può subire gli effetti, il Proiettile non fa cilecca.

Esempio: il Proiettile "Sleight of hand" ti dice di scambiare uno dei Proiettili nel tuo Revolver con un Proiettile di Scorta a caso da un avversario a scelta. Se nessun giocatore ha Proiettili di Scorta, quel Proiettile fa cilecca. Il Proiettile "Stockpiling" ti dice di pescare un nuovo Proiettile, ricaricare il tuo Revolver con esso, poi pescare un altro Proiettile da tenere come Scorta. Tu puoi assegnare l'effetto di questo Proiettile solo ad un giocatore con una o più Camere vuote (le Camere contenenti Proiettili Attivi non contano come vuote). Se nessun giocatore ha Camere vuote, devi assegnare il Proiettile a te stesso visto che sei l'unico giocatore con Camere vuote.

Se la Posizione del martello è vuota, non c'è effetto

Se la Posizione del martello per qualche motivo è vuota quando si spara, non devi risolvere nessun effetto.

MANEGGIARE I PROIETTILI

Le seguenti regole vengono applicate quando si maneggiano i Proiettili

Non guardare i Proiettili

Non si deve mai guardare sotto ai Proiettili nelle Camere fino a che non vengono sparati, a meno che un effetto non permetta di farlo. Se non riesci a ricordare dove hai messo i Proiettili pieni, è un tuo problema. Se un Proiettile dice di cambiare la Posizione di alcuni Proiettili, fallo senza guardare i Proiettili. Questo si applica ai Proiettili nelle proprie Camere così come a quelli di Scorta degli altri giocatori. Puoi guardare solo i Proiettili nella tua Scorta, e i Proiettili con i quali ricarichi il tuo Revolver.

Non manipolare la Posizione Sicura degli altri giocatori

Non si può mai manipolare la Posizione Sicura degli altri giocatori. Solo il proprietario di un Revolver può guardare o muovere un Proiettile nella propria Posizione Sicura, e solo quando un Proiettile permette di farlo. Inoltre, solo il proprietario può ricaricare la Posizione Sicura.

Non muovere i Proiettili attivi

KABLAMO

Non si possono mai muovere i Proiettili attivi (Proiettili che sono stati rivelati ma non ancora risolti). Quando un Proiettile è stato rivelato, rimane nella propria Camere fino a che non viene risolto. E' risolto quando il suo effetto è stato assegnato a qualcuno, e in quel momento viene rimosso dalla Camere. L'unica eccezione è se muori prima di risolvere il Proiettile (non è più attivo in quel caso).

Esempio: il Proiettile "Triple Action" ti dice di scambiare la Posizione di tre Proiettili in almeno due Revolver. Questo significa che puoi muovere tre proiettili in due o tre Revolver così che finiscano in nuove posizioni. Tu non puoi muovere un Proiettile nella Posizione Sicura di un altro giocatore o un Proiettile Attivo, e non puoi muovere Proiettili in Camere vuote.

Ogni movimento deve essere pienamente visibile

Ogni volta che muovi i Proiettili in posizioni diverse, devi effettuare tutti i movimenti lentamente e chiaramente così che tutti i giocatori possano vedere quali Proiettili stai spostando.

I Proiettili ad Alta Velocità possono essere giocati dalla mano

Si possono giocare i Proiettili ad Alta Velocità direttamente dalla mano in ogni momento durante il turno di un giocatore. Alcuni Proiettili ad Alta Velocità hanno effetto immediato, altri hanno effetto in momenti successivi. Quando giochi un Proiettile ad Alta Velocità dalla mano, il numero su di esso è ininfluente.

I Proiettili ad Alta Velocità possono essere giocati dal Revolver

Dato che si possono giocare i Proiettili ad Alta Velocità dalla mano, non dovrebbero essere piazzati nel Revolver. Comunque, a volte potresti essere forzato a farlo, o potresti volerlo fare per qualche ragione. Quando questo accade, i Proiettili ad Alta Velocità vengono trattati come Proiettili Azione, e le normali regole sulla precedenza di esecuzione vengono applicate.

Non c'è limite al numero di Proiettili di Scorta

Qualsiasi Proiettile di tua proprietà, esclusi quelli nel Revolver, sono considerati Proiettili di Scorta. Il numero di Proiettili di Scorta che hai durante la partita può variare molto. Non c'è un limite minimo o massimo al numero di Proiettili di Scorta che puoi avere.

Il gioco diventa progressivamente più mortale

Metti tutti i Proiettili pieni che sono stati sparati, scartati o trovati in un Revolver di un giocatore eliminato nuovamente nella Sacca delle Munizioni. Così il gioco diventa più mortale

andando avanti, così che il gioco non vada avanti per troppo tempo. Comunque, se un Proiettile ti dice di scartare Proiettili e pescarne di nuovi, non devi mettere i Proiettili pieni scartati nella Sacca delle Munizioni fino a che non hai pescato i nuovi Proiettili.

VINCERE

Il giocatore rimasto in vita quando tutti gli altri sono stati eliminati è il vincitore. Se diversi giocatori sono eliminati simultaneamente, e non rimane nessuno in gioco, nessuno è il vincitore.

REGOLE OPZIONALI

Il gioco sociale

Questa versione di Kablamo è adatta ai giocatori che amano chiacchierare quando giocano e a cui piace un gioco meno di memoria. Inoltre, questa versione è persino più esilarante dell'originale perché rende più facile per i giocatori anticipare quello che sta per succedere.

Dai ad ogni giocatore un unico set di segnalini. I segnalini possono essere per esempio monete o piccoli pezzi di carta. All'inizio del gioco tutti i giocatori segnano i Proiettili nel proprio Revolver con i propri segnalini. Durante la partita, continuano a segnare tutti i Proiettili che ricaricano nei propri Revolver o nei Revolver avversari. In questo modo diventa più semplice per i giocatori ricordare i propri Proiettili e vedere quali Proiettili nel proprio Revolver sono stati piazzati da altri giocatori.

Lo stratega hardcore

Questa versione di Kablamo è adatta per persone che amano l'aspetto strategico del gioco. Renderà il gioco più veloce, più mortale e più strategico.

Rimuovi tutti i Proiettili ad Alta Velocità dalla Sacca delle Munizioni. I Proiettili ad Alta Velocità sono molto potenti e rendono il gioco più casuale. Inoltre, durante la preparazione del gioco, distribuisci ad ogni giocatore un Kablamo prima di mettere i Proiettili nella Sacca delle Munizioni. Quindi distribuisci ad ogni giocatore sette Proiettili a caso.

Mulliganowski

Durante la preparazione del gioco, se non sei soddisfatto dei tuoi primi otto Proiettili, puoi rimmetterli nella Sacca delle Munizioni e pescare sette nuovi Proiettili. Questo significa che avrai solo un Proiettile di Scorta. Se non sei ancora soddisfatto puoi rimettere anche questi a posto e pescare sei nuovi Proiettili. Questi dovrai tenerli, e non avrai Proiettili di Scorta.