

FANTASCATTI

EXPRESS

REGOLAMENTO

IL GIOCO IN BREVE

Tommy è un ragazzo sveglio e coraggioso. Il suo sogno è diventare un investigatore specializzato in casi mooolto particolari. Per questo, nonostante la sua giovane età, non ha paura di avventurarsi in un vecchio castello abbandonato, armato solo della sua macchina fotografica, in cerca di temibili fantasmi da stanare.

Non sarà facile, poiché i fantasmi cercheranno di confondere il giovane investigatore. Siete disposti a dargli una mano?

Nel corso della partita, i giocatori tentano di "acchiappare" un numero di Fantasmi uguale a quello che compare sui 4 dadi. Per acchiappare i Fantasmi i giocatori possono prendere le carte che sono sparse sul tavolo da gioco, su cui ci sono raffigurati i vari tipi di fantasma in varie combinazioni. Per raggiungere il proprio scopo, i giocatori devono avere buon occhio e ottimi riflessi.



COMPONENTI



50 carte Fantasma



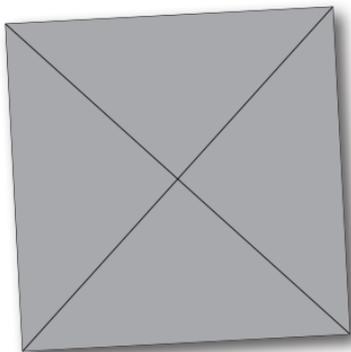
*4 carte Fantasma Speciale
(per la Variante Nr. 1 "Caccia Grossa")*



4 dadi in 4 colori diversi



tasselli punti negativi



questo regolamento

SETUP

Mettere da parte le 4 carte Fantasma Speciale, che si utilizzano solo nella Variante Nr. 1 "Caccia Grossa", descritta alla fine di questo regolamento. Prendere le 50 carte Fantasma e disporle casualmente al centro del tavolo a faccia in su. Prendere i dadi e posizionarli al lato delle carte.



COME SI GIOCA

Il gioco si divide in 5 round. All'inizio di ogni round, un giocatore, a partire dal più giovane nel primo round e continuando in senso orario nel corso dei round successivi, tira tutti i dadi al centro del tavolo. Il risultato dei dadi corrisponde al numero di Fantasmi che ogni giocatore deve avere nella propria mano alla fine del round, sommando quelli presenti su tutte le carte prese dal centro del tavolo.

Per esempio, se il risultato dei dadi è il seguente...



...Significa che alla fine del round, i giocatori devono avere:

5 Fantasmi verdi

6 Fantasmi rossi

3 Fantasmi blu

4 Fantasmi gialli

Una volta che i dadi sono stati tirati, il round inizia immediatamente! Questo significa che i giocatori simultaneamente possono prendere dal centro del tavolo quante carte Fantasma desiderano per provare a ottenere la stessa combinazione di fantasmi che compare sui dadi.

È possibile muovere le carte sul tavolo per individuare meglio quella che si vuole ottenere. Tuttavia, una volta presa, una carta **deve** essere aggiunta alla propria mano **non è più possibile** riposarla al centro del tavolo!

Non appena un giocatore è soddisfatto delle carte pescate, questi pronuncia, ad alta voce e scandendo bene le parole, la frase **3, 2, 1, CHEESE!!!**. A quel punto tutti i giocatori devono fermarsi e si procede al conteggio dei fantasmi pescati.

I giocatori prendono punti negativi per ogni fantasma conquistato in più o in meno rispetto al risultato dei dadi.

Per esempio, un giocatore che alla fine del round ha pescato le seguenti carte...



... calcola i punti negativi in questo modo:

4 Fantasmi verdi invece dei 5 segnati sul dado corrispondono a 1 punto negativo.

4 Fantasmi rossi invece dei 6 segnati sul dado corrispondono a 2 punti negativi.

3 Fantasmi blu come i 3 segnati sul dado corrispondono a 0 punti negativi.

5 Fantasmi gialli invece dei 4 segnati sul dado corrispondono a 1 punto negativo.

Ne deriva che in totale questo giocatore riceve 4 punti negativi e prende i tasselli punto negativo corrispondenti.

Una volta che tutti i giocatori hanno contato i Fantasmi nella propria mano e pescato i punti negativi corrispondenti, tutte le carte pescate sono rimesse al centro del tavolo, le carte presenti sul tavolo vengono mescolate e un nuovo round ha inizio.

FINE DEL GIOCO

Alla fine del quinto round il gioco finisce. A questo punto si sommano tutti i punti negativi ottenuti dai giocatori nel corso dei round precedenti e il giocatore che ha meno punti negativi vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore che nel corso dell'ultimo round ha ottenuto meno punti negativi.

VARIANTE NR. 1 "CACCIA GROSSA"

Questa variante avvantaggia i giocatori più veloci. All'inizio di ogni round, le 4 carte Fantasma Speciale sono piazzate al centro del tavolo. Tutte le carte sono invece disposte a circondare le 4 carte speciali. Durante il round, quando un giocatore decide di smettere di prendere carte dal tavolo, questi può decidere di prendere anche una delle 4 carte Fantasma Speciale, se ve ne sono ancora disponibili.  All'fine del conteggio finale, a scelta del giocatore che l'ha conquistata, la carta Fantasma Speciale può aggiungere +1 o -1 al numero di Fantasmi presi del colore corrispondente.

VARIANTE Nr. 2 "CACCIA AL BUIO"

Questa è una variante per esperti. Durante il round di gioco, ogni carta che viene presa dal centro del tavolo deve essere posta davanti a sé a faccia in giù. Solo una volta che hanno deciso di smettere di pescare carte dal centro del tavolo, i giocatori possono rivelare tutte le carte prese e procedere al conteggio finale.

Fantascatti Express™ è un gioco di proprietà e sviluppato da Giochi Uniti srl,
pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl
Via S. Anna dei Lombardi, 36 – Napoli 80134 Italia - Tel
081 193.233.93

Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a:
info@giochiuniti.it

Giochi Uniti

© 2018 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.

Autore: Emanuele Lanzavecchia

Illustrazione: Valentina Moscon

Grafica: Mario Barbati

Produzione: Federico Burchianti, Stefano de Carolis

