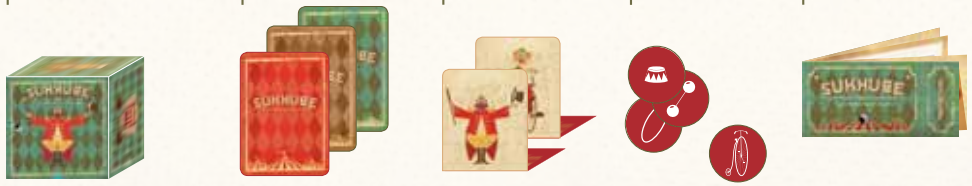
SUKKUBE

a game by René Capuzzo / illustrations Francesca Pacitto

UN GIOCO PER FORZUTI, DOMATORI, PRESENTATORI, LEONI, CLOWN E BALLERINE

CONTENUTO

1 Dado (Kube) / Scatola	30 carte (10 x 3 colori)	6 talloncini personaggio	6 Segnapunti	1 Regolamento



GIOCATORI — Da 1 a 6

Se i giocatori sono meno di 6, per ogni giocatore mancante si creerà un giocatore "automatizzato" definito d'ora in avanti *Bot*.
Ad ogni giocatore umano o Bot, verrà assegnato un Personaggio.

TEMPO

5 minuti per manche (circa)
25-50 minuti a partita (circa)

PREPARATIVI

Distribuisci a ogni giocatore e ad ogni Bot:

- 1 Talloncino Personaggio e 1 Segnapunti
- 5 Carte scoperte. I Bot manterranno le carte nell'ordine esatto di distribuzione e dovranno giocarle nello stesso ordine. I giocatori saranno liberi di decidere l'ordine in cui giocare le proprie carte ma dovranno lasciarle sempre scoperta davanti a sé.
- Posiziona i segnapunti nella casella Zero.

COME LEGGERE IL KUBE

Per muovere il Kube in modo corretto occorre innanzitutto posizionarlo davanti a sé con la freccia blu ai piedi del Personaggio rivolta verso l'alto, questo indica qual è il verso di lettura.
Dopodiché le frecce sulla carta che si vuole giocare, indicheranno la direzione in cui il Kube va girato.

VINCE LA PARTITA

Vince il giocatore umano che per primo raggiunge 5 punti.
Ogni manche assegna 1 punto.
Vince la manche il giocatore il cui Personaggio corrisponde a quello in cima al Kube alla fine della manche stessa.

LA MANCHE

A ogni manche ogni giocatore, ed ogni Bot, ricevono 5 carte.
La manche finisce quando un giocatore, o un Bot, finisce le carte *OPPURE* quando un giocatore un non può giocare carte (vedi Regole di gioco).

SUKKUBI E DOMINATORI

Quando termina la manche, il giocatore che la vince è un Dominatore e guadagna 1 punto.
Il giocatore che perde (ossia quello il cui personaggio corrisponde alla faccia inferiore del Kube) è il Sukkube.
Il Sukkube inizia per primo la manche successiva.
I Bot *NON* guadagnano o accumulano punti vittoria.

REGOLE DI GIOCO

1 Il giocatore che al momento è il Sukkube inizia la manche.
Alla prima manche viene sorteggiato il giocatore che dà inizio alla partita.

2 Prima di giocare una carta, il giocatore posiziona il Kube davanti a sé con il proprio Personaggio in cima e con freccia blu rivolta verso l'alto.

3 Il giocatore gioca una carta a sua scelta dalla sua mano.

3.1 *NON* si può giocare una carta del verso opposto a quella appena giocata, se è l'unica mossa possibile finisce la manche.

4 Se possibile il giocatore deve sempre giocare una carta di direzione diversa da quella appena giocata.

5 ECCEZIONE! I Bot *NON* sono tenuti a rispettare le regole dei punti 3.1 e 4, giocheranno *SEMPRE* la prossima carta nella sequenza di distribuzione.

6 Se si gioca una carta dello stesso colore della precedente, si raddoppia lo spostamento.
N.B. Il raddoppio vale solo la prima volta ogni serie.
Quando si raddoppia, lo spostamento tiene come riferimento la freccia nella faccia di partenza del Kube (anziché seguire la faccia di partenza per il primo spostamento e la faccia successiva per il secondo).

7 Ruotato il Kube, il Personaggio che si troverà ora in cima indicherà il giocatore di turno.

8 Il giocatore di turno gioca una carta dalla propria mano e si prosegue sino a che un giocatore, o un Bot, finirà la propria mano o il giocatore di turno sia impossibilitato a giocare carte.

9 Appena si verificano le condizioni al punto n. 8 la manche finisce e il Dominatore guadagnerà 1 punto. Se questi arriva a 5 punti, il gioco finisce e sarà il vincitore. Altrimenti si gira il Personaggio Sukkube in cima e si inizia la manche successiva.

regolamento

SUKKUBE

a game by René Capuzzo / illustrations Francesca Paetto

Apokalypseinc games

Made in italy

Difficulty intermediate
Livello di complessità intermedio

info@apokalypseinc.com
www.apokalypseinc.com

APKY-C100-SUKO-0001

VARIANTI

Quelle a seguire sono varianti applicabili a volontà dai giocatori!

MOD A 6 GIOCATORI

Lay Team: Ogni giocatore ha un numero, ma si gioca a coppie.
Vince la squadra che arriva a 9 punti.
Esercito: Ogni giocatore ha un numero ma si gioca a squadre di 3 vs 3.

MOD A 4 GIOCATORI

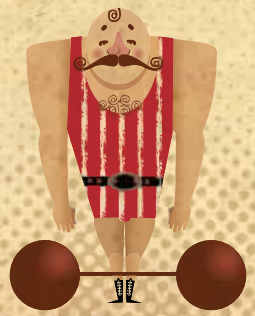
Gemelli del destino: Si gioca a coppie 2 vs 2.
A ogni giocatore viene assegnato il Personaggio, si formano le squadre poi viene assegnato uno dei 2 Bot a ogni squadra. Il numero di squadra viene assegnato, inizialmente, a uno dei due giocatori di ogni squadra insieme a 5 carte (restano separate dalle carte di ogni giocatore). Quando il Sukkube è un numero "di squadra", il giocatore che al momento ha in gestione il numero gioca una delle carte del mazzo di quel numero. Poi passa il talloncino e le restanti carte al compagno di squadra.

MOD A 3 GIOCATORI

Sfiga too: A ogni giocatore vengono assegnati 2 Personaggi e UNA mano di 10 carte.

MOD A 2 GIOCATORI

Peach: A ogni giocatore sono assegnati 3 Personaggi e 5 carte.
Le restanti sono messe coperte a formare un mazzo. Ogni volta che un giocatore gioca una carta, ne pesca una dal mazzo. La partita finisce quando un giocatore finisce le carte.
Last hope: Come "Peach", ma si pesca SOLO se e quando si hanno in mano solo carte della direzione opposta a quella appena giocata.
Fish the Bot: A ogni giocatore vengono assegnati 1 o 2 Personaggi e vengono date 5 carte per ogni Personaggio assegnato.
Le restanti carte vanno a formare un mazzo coperto.
Quando è SukKube un Personaggio Bot, si gira una carta del mazzo. La partita finisce quando uno dei giocatori umani finisce le carte o finisce il mazzo.



0 1 2 3 4 5