



ALESSANDRO + MAURO CHIABOTTO

KING OF CON™



#REGOLAMENTO



Autori: Alessandro e Mauro Chiabotto. **Sviluppo:** eNigma.it **Ambientazione:** Gabriele Mari. **Direzione artistica:** Gianluca Santopietro. **Grafica e impaginazione:** Demis Savini. **Illustrazioni:** Simone Gubert. **Editing:** Tommaso Battimiello. **Produzione:** Giacomo Santopietro per Young Cobblepot, Antonio Moro per Lega Nerd. **Playtesting:** Livio Valentini (responsabile), Matteo Pironi, Alex Michieletti, Gabriele Galli, Alessandro Valenza, Federico Beoni, i giocatori del Copapan e i soci di Aosta lacta Est, Paolo Tentelli, Marzia Socci, Giovanni Tentelli, Emma Tentelli, Monica Socci. **Speciali ringraziamenti:** gli amici del Copapan, i volontari di GiocAosta e i soci di Aosta lacta Est, i giocatori del Folletto, quelli della Ludoteca Galliatese e quelli di Play 2018.

©2018 Tiopi srl. Tutti i diritti sono riservati.

CHIABOTTO BROS

Alessandro nasce tanto tempo fa in un'Aosta lontana lontana: anno imperiale 1980.

Capisce subito che il suo mondo è quello della tecnologia e dei videogiochi. Braccato dall'Interpol per aver tramutato siti governativi di tutto il mondo in portali di propaganda dell'Impero Galattico, decide di mettere da parte la carriera di *hacker* e si ritira sulle montagne valdostane, dove gestisce un server di gioco di ruolo online a cui accedono centinaia di utenti. Attualmente è titolare di un'azienda informatica, ma l'ubicazione del suo nascondiglio è ancora ignota.

Anche **Mauro** nasce ad Aosta ma nel 1990, quando Alessandro ha già 10 anni. Fin da bambino sforna piccoli prototipi con cui intrattiene gli amici, utilizzando penne, scotch e il cartone delle brioche.

Appassionato di videogiochi fin dall'adolescenza, quando si iscrive all'università inizia a vivere la vita sregolata e dedicata agli eccessi tipica del gamer moderno. Le sue passioni? L'informatica, *League of Legends*, il Jiu Jitsu brasiliano e, ovviamente, il *game design*.

Le vite di Alessandro e Mauro si intrecciano per pura casualità: un giorno, a causa di una scarsa connessione internet, escono dalle loro stanze e si incontrano in salotto. Uniscono le forze per inventare giochi a cui giocare anche *offline*: nasce *King of Con* e il dinamico duo che c'è dietro.



KING OF CON™

QUESTO WEEKEND SI TERRÀ LA TANTO ATTESA CONVENTION ANNUALE: PARTECIPERANNO I NERD DI TUTTO IL MONDO A CACCIA DI INTROVABILI RARITÀ!

SIETE I NUMERI UNO NEL VOSTRO CAMPO: CHE SIA UN LEGGENDARIO MANUFATTO FANTASY O UN ESSICCATO XENOMORFO ALIENO POCO IMPORTA, DOVETE AGGIUDICARVELO A OGNI COSTO.

SOLO COSÌ POTRETE GUADAGNARE L'ETERNO RISPETTO DELLA COMUNITÀ NERD ED ESSERE INCORONATO RE DELLA CONVENTION: KING OF CON!

Questo è un gioco da tavolo per 2/5 nerd patentati in preda alla scimmia dell'incauto acquisto!

IDEA E SCOPO DEL GIOCO

Diventa Re della Convention acquistando, a scapito degli avversari, quanti più oggetti possibile, ancor meglio se legati alle tue passioni! Magari riuscirai a completare la collezione a cui stai lavorando da anni!

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

- Questo immancabile **regolamento**;
- il coloratissimo **tabellone** dotato di una grande area arancione suddivisa in 4 Stand e 1 Bancarella, l'indicatore grigio dove collocare il mazzetto delle carte Oggetto, uno spazio azzurro per le carte Scenario (opzionali) e una zona verde dove sono poste le tabelle del contaFasi e del contaround;
- 2 fogli di cartone fustellato da cui ricavare: il **contaFasi**, il **contaRound**, il **contaPredominio**, 5 **tessere** Cestino (una per ogni giocatore) in cinque diversi colori (blu, giallo, nero, rosso e verde) e 100 preziosi **gettoni** grigi.
- 45 inestimabili **carte**: 25 Oggetti (carte grigie verticali, ognuna con 3 caratteristiche: Genere, Categoria ed Edizione); 15 Passioni (grigie orizzontali) e 5 Scimmie (rosse orizzontali);
- 10 memorabili **schede** Scenario (solo se sbloccate come *stretch goal*);
- 5 speciali **schermi principali** in cinque diversi colori (blu, giallo, nero, rosso e verde) e 5 **schermi secondari**.

#COMPONENTI



Tabellone

10 SCHEDE*



5 secondari

2 FUSTELLATI



5 Cestini (in 5 colori)



ContaRound ContaFasi



ContaPredominio



100 gettoni

55 CARTE



5 Scimmie



25 Oggetti



15 Passioni



10 Scenari*

10 SCHERMI



5 principali
(in 5 colori)

(*) Disponibili se sbloccati come stretch goal

CARATTERISTICHE

Il nerd è una creatura affascinante. Il collezionismo è la principale attività con cui dà sfogo alla sua passione. I suoi oggetti del desiderio sono legati a generi specifici, differiscono per forma e categoria di supporto, inoltre sono disponibili sul mercato in varie edizioni.

Per questo gioco abbiamo individuato 15 **caratteristiche** per gli Oggetti e le Passioni, che riportano i seguenti **hashtag**:

Genere



#Sci-Fi: guerre interstellari, esplorazioni dello spazio profondo, alieni, navicelle...



#SuperHeroes: eroi in calzamaglia, superpoteri, mutazioni, identità segrete...



#Fantasy: draghi, elfi, troni, spade, maghi e incredibili incantesimi...



#MangAnime: arti marziali, robot giganti, supercolpi e supertette...



#Horror: mostri, serial killer, sangue, terrore estremo, paranormale...

Categoria



#ComicsBooks: strisce e tavole a fumetti, saghe intramontabili tra cartaceo e digitale...



#HomeVideo: film e serie tv in formati diversi (Blu-ray, DVD, Laserdisc, VHS...)



#ActionFigures: fedelissime riproduzioni di protagonisti di film e fumetti.



#Games: giochi digitali e giochi cartacei dedicati ai beniamini preferiti.



#Gadgets: oggetti su licenza, dalla t-shirt alla carta igienica...

Edizione



#Vintage: introvabile, fuori commercio, anni '80 o ancora prima...



#SignedEdition: versione autografata dall'autore, dal protagonista...



#LimitedEdition: esclusiva e limitata, con tanto di numero di serie...



#DeluxeEdition: estesa, bonus, collector's edition, director's cut...



#Mint: conservata in perfette condizioni, ancora nel cellophane originale...

SCHERMI

2 Tutti i giocatori ricevono una dotazione di partenza di 10 gettoni, il Cestino e lo schermo principale, entrambi del proprio colore. Inoltre, ogni giocatore riceve uno schermo secondario.

Lo **schermo principale** serve a occultare, durante la partita, le offerte che devono essere collocate sul Quadrante (posto sullo schermo secondario). Quando richiesto dalle regole, lo schermo principale viene sollevato per permettere agli avversari di verificare le offerte.

Lo **schermo secondario**, oltre a nascondere la **riserva personale** dei gettoni dallo sguardo degli avversari, possiede il **Quadrante** degli Oggetti (tutti i Quadranti sono uguali). Ogni casella del Quadrante corrisponde a **uno specifico Oggetto**, rappresentato dalla **coniugazione delle tre caratteristiche**. Tutte le combinazioni ottenibili nel Quadrante corrispondono alle 25 carte Oggetto del gioco.



La casella del Quadrante evidenziata in giallo nello schermo secondario di @Dirk (nerd blu) corrisponde alla carta del libro fantasy in edizione limitata in quanto coniugazione delle caratteristiche #Fantasy, #ComicsBooks e #LimitedEdition. Se @Dirk fa un'offerta in gettoni su quella casella è perché desidera acquisire quella carta.

CHARIMENTIK

The main game board is a large, colorful board with several tracks and areas. At the top, there's a 'Mazzetto Oggetti' (Object Bank) and a 'Riferimento grigio' (Grey Reference). The board is divided into four main sections, each with a stand: 'Stand 1', 'Stand 2', 'Stand 3', and 'Stand 4'. Each stand has a specific theme and associated items. To the right, there's a 'Scenari*' (Scenarios) section with a '7' in a circle. Below that is the 'ContaFasi' (Phase Counting) section with a '1' in a circle, and 'ContaRound' (Round Counting) with a '1' in a circle. Further down is 'Svalutazione' (Depreciation) with a '2' in a circle, and 'Recupero' (Recovery) with a '2+' in a circle. At the bottom, there's 'Bancarelle' (Banknotes) and 'Consolazione' (Consolation) with a '1' in a circle. The board also features a 'Quadrante' (Grid) with 25 colored squares, each representing an object. The board is surrounded by various tracks and icons, including 'Elenco caratteristiche' (List of characteristics) and 'Mint'.

(*) Disponibili se sbloccati come stretch goal

Consolazione (vedi a pag. 11)

Il **predominio** in una caratteristica fa guadagnare 1 gettone nella fase 4. Sfoggio Supremo

#PREPARAZIONE

1 Ponete il **tabellone** al centro del piano di gioco. Le 4 aree arancioni numerate, lungo tutta la metà sinistra, rappresentano gli Stand della convention. Ognuno è contrassegnato con i contrassegni colorati riferiti ai 5 nerd: blu per @Dirk, verde per @Lulu, giallo per @Greg, rosso per @Todd e nero per @Zak. La zona arancione in basso a destra del tabellone è un'area supplementare denominata **Bancarelle**. Collocate il **contaFasi** quadrato nell'area verde sul tabellone sulla casella 1 (dove c'è @Zak, il nerd nero, al computer), e il **contaRound** tondo sulla casella con il numero romano I. Mettete sulla caratteristica 1 (#Sci-fi) il **contaPredominio**.

2 Ogni giocatore sceglie un **colore** tra blu, giallo, nero, rosso o verde (abbinandosi così al corrispettivo nerd). Quindi riceve lo **schermo principale** del proprio colore e uno **schermo secondario** (uno qualsiasi, tanto sono tutti uguali); ognuno riceve inoltre il **Cestino** del proprio colore che colloca di fronte a sé sul piano di gioco in modo che sia visibile anche agli avversari: su questa tessera tonda ogni giocatore raccoglie i gettoni che ha *sprecato* durante le varie fasi, prima che vengano spostati nella riserva comune alla fine del round.

3 Ogni giocatore riceve una dotazione di partenza di **10 gettoni**. Durante la partita è importante mantenere segreto agli avversari il numero di gettoni che si possiede. Ognuno deve collocare i propri gettoni dietro lo schermo secondario (come si vede nella colonna della pagina a sinistra). Indipendentemente dal numero di giocatori, create una riserva comune con i gettoni che non sono stati assegnati e tenetela a portata di mano sul piano di gioco.

4 Prendete tante carte **Scimmia**, in ordine crescente di numero a partire dall'1, per quanti giocatori partecipano (per esempio in una partita a 4 giocatori ignorate la Scimmia 5), e riponete nella scatola quelle inutilizzate (non serviranno in questa partita). Mescolate e fate pescare **una carta Scimmia** a caso a ogni giocatore che la deve rivelare e porre sul piano di gioco di fronte a sé, visibile a tutti: il numero sulla carta Scimmia indica l'ordine **crescente** di priorità con cui i giocatori agiscono (quando è necessario stabilire un preciso ordine) e risolve tutti gli spareggi nel corso della partita (dove non diversamente specificato), favorendo il giocatore che possiede il numero di Scimmia più basso.

5 Mescolate coperte le carte **Passione**: ogni giocatore in ordine crescente di Scimmia **ne pesca 3 e sceglie le 2 che preferisce**, ponendole coperte sul piano di gioco di fronte a sé (avendo cura di non rivelarle agli avversari) e **scartando dal gioco la carta in eccesso, coperta**; tutte le carte scartate in questo modo devono essere riposte nella scatola senza essere guardate poiché non saranno più utilizzate in questa partita. Le Passioni costituiscono un'importante strategia aggiuntiva e indicano come guadagnare punti Vittoria alla fine della partita. **Attenzione: se è la vostra prima partita e non siete giocatori esperti pescate solo 2 Passioni (invece di 3) senza scartarne alcuna.**

6 Ponete il **mazzetto degli Oggetti**, dopo averlo accuratamente mescolato, accanto allo Stand 1, adiacente al riferimento grigio. Attraverso l'acquisizione e la valorizzazione di questi Oggetti i giocatori si contendono, per tutta la partita, la vittoria finale.

7 **Attenzione: se è la vostra prima partita e non siete giocatori esperti escludete tutte le carte e le schede Scenario, e ignorate tutte le relative regole.** Se il relativo *stretch goal* è stato sbloccato potete adottare uno **Scenario** a caso o sceglierlo di comune accordo. Se scegliete di adottarne uno, collocate la carta nell'area azzurra del tabellone, prendete la relativa scheda e leggete ad alta voce il suo effetto. Ricordate che gli effetti dello Scenario **perdurano per tutta la partita** e alterano le regole del gioco.

La manifestazione sta per avere inizio!

Cestino

2

Schermo principale

Schermo secondario

3

Ordine di priorità (crescente)

Gettoni

Scimmie

4

Passioni (segrete)

Caratteristica

5

Oggetti con quella caratteristica

6

Oggetti

Il numero indica la relativa Scheda

7

Carta Scenario*

Scheda Scenario*

(*) Disponibili se sbloccati come *stretch goal*

COLLEZIONE

La **Collezione** è costituita dagli Oggetti che ogni giocatore ha esposto di fronte a sé sul piano di gioco, davanti al proprio schermo principale.

Il valore finale di una Collezione (che genera i punti Vittoria) è dato dal **numero di Oggetti** da cui è composta e dalla corrispondenza delle loro caratteristiche con le Passioni segrete:

- **1 punto Vittoria** per ogni Oggetto;
- **1 punto Vittoria** per ogni caratteristica corrispondente a una Passione segreta;
- **1 punto Vittoria** ogni 3 gettoni posseduti.

In più, se si costituisce una Collezione di **almeno 4 Oggetti** che abbiano **una caratteristica in comune**, si guadagna il bonus *Epic Collection* di **1 punto Vittoria** e si fa **terminare anticipatamente la partita** alla fine della fase in corso.

Oggetti in Collezione



Passioni segrete



CHARMENTIK

#COME SI GIOCA

Una partita completa ha una durata complessiva di **6 round**, ognuno formato da **4 fasi** da disputare a turno da tutti i giocatori.



Fase 1. Hype a Manetta: indipendentemente dal numero dei giocatori, tutti e quattro gli Stand espongono nuovi Oggetti.



Fase 2. Incauto Acquisto: tutti i giocatori devono concorrere contro gli avversari per aggiudicarsi gli Oggetti esposti negli Stand attraverso combattute aste segrete.



Fase 3. Sciacallaggio: tutti i giocatori possono migliorare la propria reputazione di collezionisti acquistando altri Oggetti dalle Bancarelle o andando a insidiare direttamente gli Oggetti nelle Collezioni degli avversari.



Fase 4. Sfoggio Supremo: i giocatori si pavoneggiano mostrando agli avversari i propri acquisti e ricevono i benefici dalle proprie Collezioni predominanti.

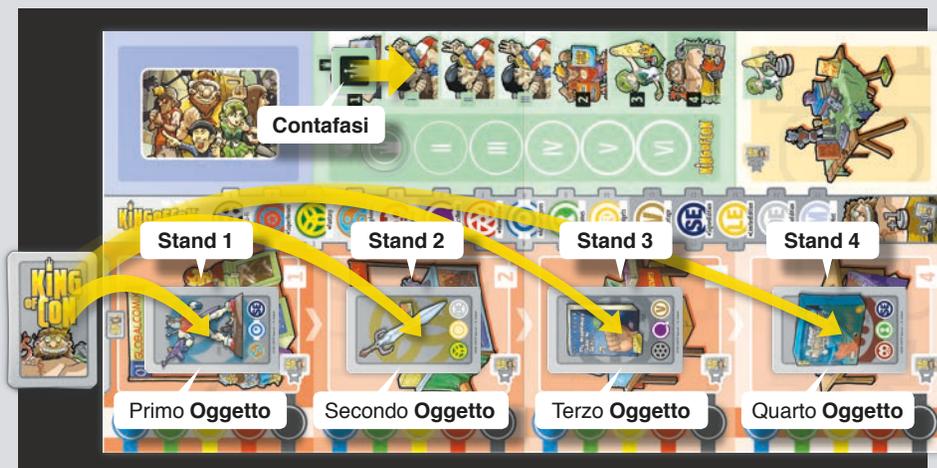
ROUND DI GIOCO

1

Hype a Manetta



A ogni Stand sul tabellone, in ordine crescente di numero (da 1 a 4), **assegnate 1 Oggetto rivelato**, pescato dalla cima del mazzetto degli Oggetti. Quindi avanzate il contaFasi nella casella I e passate alla fase successiva.



Dal mazzetto degli Oggetti vengono rivelati in sequenza: il robottone giapponese autografato nello Stand 1, il meraviglioso spadone fantasy nello Stand 2, il raro libro di fantascienza nello Stand 3 e, infine, il gioco da tavolo cthuloide autografato nello Stand 4. Quindi il contaFasi scorre alla casella successiva, quella con @Dirk e il numero romano I.

GETTONI

In questo gioco gli Oggetti assumono, guadagnano e perdono valore, rappresentato dai gettoni che i giocatori maneggiano per tutta la durata della partita.

Ogni giocatore, durante la fase Preparazione, ha ricevuto una dotazione iniziale di 10 gettoni.

SPRECARE

Sprecare è una parola-chiave che abbiamo adottato per indicare il momentaneo posizionamento di **gettoni sulla tessera Cestino** del loro giocatore (perché puntati erroneamente o perché offerti su Oggetti non aggiudicati). Potranno essere recuperati o finire nella riserva comune alla fine del round.

COLLETTA

Ogniqualvolta la disponibilità dei gettoni nella riserva comune non fosse sufficiente a risolvere un qualsiasi effetto di gioco, ogni giocatore **deve cedere alla riserva comune 1 gettone** (se possibile).

BLUFF

Come si è detto, tutti i gettoni che ogni giocatore colloca in modo errato vengono *sprecati* e di conseguenza spostati nel Cestino. Ciò nonostante, questo non impedisce di bluffare, fingendo di posizionare gettoni sul Quadrante. Dopotutto, grazie allo schermo principale nessuno può vedere esattamente le vostre mosse!



2

Incauto Acquisto



La prima parte di questa seconda fase è strutturata in **3 Astetoste consecutive**, in cui ogni giocatore deve prendere un **qualsunque numero in gettoni** (anche nessuno) dalla propria riserva personale per collocarli in segreto sul Quadrante del proprio schermo secondario, nella casella corrispondente a uno (uno solo) dei quattro Oggetti esposti negli Stand sul tabellone, allo scopo di aggiudicarselo.

Attenzione: durante le Astetoste NON possono essere fatte offerte multiple, se ciò avviene tutti i gettoni che quel giocatore ha offerto vengono *sprecati*. Anche eventuali gettoni collocati erroneamente sul Quadrante sono *sprecati*.



Gli Oggetti sono esposti negli Stand ed è possibile offrire gettoni. @Dirk (nerd blu) ha nel proprio mirino 2 carte, il robottone e il gioco da tavolo, entrambi autografati (corrispondono alla sua Passione segreta), ma deve soppesare bene come effettuare la propria offerta, dato che a ogni Astetosta può offrire gettoni per una sola carta. Questo non gli vieta di fare offerte diverse in due Astetoste della stessa fase: @Dirk dovrà essere scaltro per riuscire ad aggiudicarsi entrambe le carte!

Quando tutti i giocatori dichiarano di aver effettuato la propria offerta nel Quadrante la rivelano contemporaneamente spostando momentaneamente il proprio schermo principale per mostrare i gettoni offerti e la casella su cui sono posti. Ognuno muove tutti i gettoni che ha offerto sul contrassegno del proprio colore sul tabellone associato allo Stand (e quindi al relativo Oggetto esposto) su cui si è fatta l'offerta.

Terminata un'Astatosta, i giocatori occultano nuovamente il proprio Quadrante rimettendo a posto lo schermo principale; quindi il contaFasi avanza alla casella seguente e si procede con l'Astatosta successiva fino a che l'indicatore quadrato non occupa la casella 2.

Importante: se durante un'Astatosta non viene fatta alcuna offerta da **NESSUNO** dei giocatori, il contaFasi deve essere spostato direttamente sulla casella 2 (saltando le Astetoste eventualmente rimaste) e gli Oggetti sono assegnati ai giocatori che hanno eventualmente primeggiato con le proprie offerte.

Attenzione: se un Oggetto non ha ricevuto offerte NON viene aggiudicato a nessun giocatore e deve essere spostato nelle Bancarelle sul tabellone.

BANCARELLE

Tutti gli Oggetti esposti negli Stand che **NON hanno ricevuto alcuna offerta** al termine delle Astetoste della fase 2. Incauto Acquisto devono essere spostati nelle Bancarelle.

Non c'è limite al numero di Oggetti che possono essere esposti nelle Bancarelle.

Gli Oggetti esposti nelle Bancarelle assumono **valore 2** (come se avessero 2 gettoni posti sopra di essi).

Per aggiudicarsi un Oggetto dalle Bancarelle (durante la fase 3. Sciacallaggio), un giocatore deve fare un'offerta segreta di almeno 3 gettoni, ponendoli sulla casella corrispondente nel Quadrante del proprio schermo secondario.

@Greg (nerd giallo) vuole aggiungere alla propria Collezione un Oggetto esposto nelle Bancarelle. Nella fase 3. Sciacallaggio farà un'offerta di tre gettoni sul proprio Quadrante, sulla casella che corrisponde a quell'Oggetto sperando che nessun altro faccia offerte per quella carta. Tutti gli Oggetti nelle Bancarelle hanno valore 2, quindi l'offerta di @Greg di 3 gettoni è la minima per acquisire l'Oggetto che desidera. Se ci saranno degli spareggi saranno le Scimmie a risolvere le parità.

APPROFONDIMENTO

Alla conclusione di tutte le Astetoste i giocatori si aggiudicano gli Oggetti, in ordine crescente di Stand. L'Oggetto esposto in ciascuno Stand è assegnato al giocatore che ha offerto più gettoni.



Il robottone dello Stand 1 se l'aggiudica @Dirk (nerd blu) con 5 gettoni. Tutti i gettoni offerti per l'ActionFigure MangAnime dagli altri giocatori sono sprecati e vengono spostati rispettivamente nei loro Cestini. Lo spadone fantasy dello Stand 2 se l'aggiudica @Lulu (nerd verde) con 4 gettoni mentre per il libro raro dello Stand 3 deve essere risolto uno spareggio tra @Greg (nerd giallo) e @Todd (nerd rosso) perché entrambi hanno offerto 3 gettoni. @Greg prevale grazie alla sua Scimmia. Nello Stand 4 @Zak (nerd nero) ha mangiato la foglia e ha alzato l'offerta all'ultima Astetosta aggiudicandosi il gioco da tavolo per un totale di 5 gettoni.

Quando i giocatori si aggiudicano Oggetti devono conservarli rivelati sul piano di gioco di fronte a sé, nella propria Collezione, con sopra collocati i propri gettoni offerti a rappresentare il valore acquisito da quella carta. Gli eventuali gettoni offerti dagli avversari sono sprecati e vengono spostati nei loro Cestini. Quindi avanzate il contaFasi nella casella 3 e passate alla fase successiva.



In questa terza fase i giocatori hanno l'opportunità di acquisire Oggetti presenti nelle **Bancarelle**, impossessarsi di un Oggetto della Collezione di un avversario e/o impreziosire ulteriormente un Oggetto della propria Collezione aumentandone il valore.

Ogni giocatore prende in segreto un qualunque numero di gettoni (anche nessuno) dalla propria riserva personale per collocarli nelle caselle del Quadrante del proprio schermo secondario corrispondenti agli Oggetti in Collezione (propri o altrui) o nelle Bancarelle.

Attenzione: a differenza di quanto avvenuto nelle Astetoste, durante questa fase è possibile effettuare offerte MULTIPLE sul proprio Quadrante. Ricordate, comunque, che i gettoni offerti erroneamente su Oggetti non in gioco sono *sprecati* e collocati nei relativi Cestini, senza generare alcun effetto.

Quando tutti i giocatori dichiarano di aver effettuato le proprie offerte nel Quadrante, le rivelano contemporaneamente spostando momentaneamente il proprio schermo principale. Tutte le offerte effettuate su Oggetti della propria Collezione sono **immediatamente** spostate sulle relative carte, aumentando il valore (difendendole così da eventuali offerte avversarie).

Quindi si confrontano le altre offerte: per potersi aggiudicare un Oggetto avversario, un giocatore deve aver effettuato un'offerta che sia **contemporaneamente superiore all'attuale valore e la più alta rispetto a quella di eventuali altri avversari**.



@Lulu (nerd verde) teme che qualcuno degli avversari possa sottrargli il meraviglioso spadone fantasy che ha appena messo in Collezione. Decide di accrescere il suo valore attuale (4) offrendo 1 gettone aggiuntivo. Quando le offerte saranno rivelate la sua spada varrà 5. @Lulu è stata previdente ma non a sufficienza: @Greg (nerd giallo) ha offerto 5 gettoni che ora non sono abbastanza per superare l'attuale valore, ma @Todd (nerd rosso) con determinazione offre 6 gettoni e si aggiudica la carta della Collezione di @Lulu.

I gettoni dell'offerta fatta dal nuovo proprietario vengono consegnati direttamente al giocatore avversario che possedeva l'Oggetto. Il valore dell'Oggetto che cambia Collezione (e proprietario) deve essere aggiornato prendendo i gettoni mancanti dalla riserva comune. Se un'offerta, invece, è pari o inferiore al valore di un Oggetto, quell'offerta viene ignorata e quei gettoni sono *sprecati* e spostati nel Cestino del relativo giocatore.

Eventuali Oggetti contesi, che hanno ricevuto offerte in parità, sono aggiudicati dal giocatore che vince lo spareggio utilizzando le Scimmie.



I gettoni offerti da @Todd (nerd rosso) per lo spadone finiscono direttamente nella riserva di @Lulu (nerd verde) a consolazione del

APPROFONDIMENTO

SCIMMIE

Dove non diversamente specificato, ogniqualvolta è necessario eseguire uno spareggio, si confrontano i numeri riportati sulle carte Scimmia dei giocatori coinvolti: colui che ha la carta Scimmia con il **numero più basso prevale**.

Nel caso di pareggi multipli (per esempio, due giocatori che hanno fatto la medesima offerta su 2 Oggetti diversi) vengono risolti carta per carta. Il giocatore con la Scimmia con il numero più basso sceglie un Oggetto su cui ha la priorità e lo aggiunge alla propria Collezione. In seguito, scambia la Scimmia con il giocatore coinvolto nel pareggio e si procede alla carta successiva tenendo conto delle Scimmie appena scambiate. Nello scambio di Scimmie tra più di due giocatori, il primo (vincitore dello spareggio) prende la Scimmia peggiore (numero più alto) e gli altri, seguendo l'ordine di priorità indicato dalle carte Scimmia, prendono quella migliore (numero più basso).

@Greg, @Lulu e @Todd risolvono uno spareggio con rispettivamente le Scimmie 5, 3 e 2. @Todd vince lo spareggio perché possiede la Scimmia con il numero più basso. Ora devono essere scambiate tutte le Scimmie coinvolte nello spareggio: @Todd riceve la Scimmia 5 da @Greg, @Lulu la Scimmia 2 da @Todd e passa quella con il numero 3 a @Greg.



vince lo spareggio perché ha la Scimmia con il numero più basso

CONTROLLO DELLE SCIMMIE

Se siete giocatori **molto esperti** potete introdurre la regola opzionale che consente di controllare l'abilità delle Scimmie, permettendo al giocatore che in ordine di priorità ne ha diritto la possibilità di concedere lo spareggio all'avversario per mantenere il controllo della propria Scimmia.

Durante la fase 4. Sfoggio Supremo, @Greg (nerd giallo) e @Zak (nerd nero) si contendono, a parimerito, un predominio che può essere risolto solo con le Scimmie. @Greg preferisce non cedere la sua Scimmia (con il numero 1) per ottenere 1 gettone e la Scimmia di @Zak (con il numero 5) e quindi decide di concedere lo spareggio a @Zak lasciando a ognuno le Scimmie che possiede.

REGOLE OPZIONALI <<<



fatto che la carta abbandona la sua Collezione per passare a quella di @Todd. I gettoni sullo spadone devono raggiungere il nuovo valore 6 compensando dalla riserva comune. I gettoni puntati da @Greg (nerd giallo) sono invece sprecati e finiscono nel suo Cestino.

Ora ogni Oggetto nelle Collezioni dei giocatori deve perdere 1 gettone, che viene quindi **sprecato**. Tranquilli: un Oggetto può anche restare senza gettoni, rimarrà in Collezione ma sarà facile preda degli avversari.

SVALUTAZIONE: ogni Oggetto in Collezione perde 1 gettone



Il robottone di @Dirk (nerd blu) scende a 4, lo spadone di @Todd (nerd rosso) cala a 5, il libro raro di @Greg (nerd giallo) ha ora 2 gettoni e, infine, il gioco da tavolo di @Zak (nerd nero) passa a 4.

Avanzate il contaFasi nella casella 4 e passate alla fase successiva.

4

Sfoggio Supremo



Eseguite i prossimi passi di questa ultima fase in ordine:

- ogni giocatore recupera gettoni dal proprio Cestino (se disponibili) pari a:

RECUPERO: 5 gettoni meno il numero di Oggetti in Collezione (eventuali gettoni rimasti vanno spostati nella riserva comune)



@Lulu (nerd verde) non ha Oggetti in Collezione. Quindi @Lulu potrebbe recuperare 5 gettoni ma nel proprio Cestino possiede solo 2 gettoni e quindi svuota completamente il proprio Cestino. @Dirk (nerd blu), @Greg (nerd giallo), @Todd (nerd rosso) e @Zak (nerd nero) hanno tutti 1 Oggetto in Collezione e possono quindi recuperare 4 gettoni dal loro Cestino. @Dirk ne recupera 1; gli altri tre ne recuperano 4 e @Greg e @Zak mettono nella riserva comune i gettoni in eccedenza. Ognuno aggiunge alla propria riserva personale i gettoni recuperati in questo modo.

- 2) ponendo il **contaPredominio** sulla prima caratteristica (#Sci-fi) e spostandolo al procedere dell'ordine numerico indicato sul tabellone, si verifica quale giocatore vanta il **predominio** in ciascuna delle 15 caratteristiche (5 Generi, 5 Categorie, 5 Edizioni), dato dal possedere in Collezione il maggior numero di Oggetti che condividono quella caratteristica; per ognuna in cui vanta il **predominio**, quel giocatore riceve:

PREDOMINIO: 1 gettone dalla riserva comune

Eventuali parità si risolvono conteggiando i gettoni di quelle carte; se la parità persiste si procede utilizzando le Scimmie.

- 3) se un giocatore **non possiede Oggetti** in Collezione riceve:

CONSOLAZIONE: 1 gettone dalla riserva comune

@Lulu (nerd verde) dopo che @Todd (nerd rosso) le ha "sciacallato" lo spadone fantasy è rimasta senza Oggetti in Collezione: in questo passaggio riceve dalla riserva comune 1 gettone (di consolazione) che aggiunge alla propria riserva personale.

Termina il round: riportate il contaFasi alla casella 1 e avanzate il contaRound alla casella successiva per cominciarne uno nuovo, ripetendo le procedure come descritte. Se il contaRound non può avanzare ulteriormente perché si trova sulla casella VI, la partita si conclude e si procede al conteggio dei punti per decretare il vincitore.

#FINE DELLA PARTITA

La partita termina **alla fine del VI round** di gioco; la partita **può terminare anticipatamente** (alla fine della fase che è in svolgimento in quel momento) se un giocatore completa una **Epic Collection**, entrando in possesso di almeno **4 Oggetti con una medesima caratteristica condivisa**.

EPIC COLLECTION: 4 Oggetti in Collezione con 1 caratteristica in comune



@Dirk (nerd blu), durante la fase 3. Sciacallaggio dopo aver recuperato il gioco da tavolo #Horror da @Zak (nerd nero), fa terminare anticipatamente la partita (al round V) completando una Epic Collection di Oggetti autografati con 4 carte delle sue cinque in Collezione che hanno in comune l'edizione #SignedEdition.

APPROFONDIMENTO

PREDOMINIO

Un giocatore vanta il **predominio** in una **caratteristica** quando possiede in Collezione il maggior numero di Oggetti che condividono quella caratteristica. In condizioni di parità guadagna il **predominio** il giocatore che ha più gettoni sopra gli Oggetti della contesa. Se la parità persiste, viene risolta utilizzando le Scimmie. Ogni **predominio**, durante la fase 4. Sfoggio Supremo, permette al giocatore di **guadagnare 1 gettone**, preso dalla riserva comune, da aggiungere alla propria riserva personale.



Il **predominio** per il genere #Sci-Fi (1) è di @Greg (nerd giallo) che riceve 1 gettone dalla riserva comune, così come @Todd (nerd rosso) nel #Fantasy (3), @Dirk (nerd blu) nel #MangAnime (4), e @Zak (nerd nero) nel #Horror (5). Poi @Greg nella categoria #ComicsBooks, @Dirk nelle #ActionFigures (8), @Zak nei #Games (9) e @Todd nei #Gadgets (10). Tra le edizioni, nei #Vintage (11) prevale @Greg, nei #SignedEdition (12) @Dirk perché il suo robottino vale 1 in più del gioco da tavolo di @Zak, mentre @Todd con l'unica #DeluxeEdition (14) prende l'ultimo gettone in palio per i predomini.

SCENARI*

Se siete giocatori esperti potete introdurre le regole opzionali degli **Scenari** che utilizzano le relative **carte e schede**.

Eseguite il punto 7 della fase Preparazione e tenete, per tutta la durata della partita, a portata di mano la scheda Scenario che introduce tutte le regole speciali che modificano il regolamento.

Tenete sempre in considerazione che le regole di Scenario prevalgono anche se in contraddizione con il regolamento.

REGOLE OPZIONALI <<<



(*) Disponibili se sbloccati come *stretch goal*



In entrambi i casi è dichiarato vincitore colui che **possiede il maggior numero di punti Vittoria**. Ogni giocatore conteggia:

1 punto Vittoria per ogni Oggetto in Collezione (ignorando eventuali gettoni posti sulle carte)

1 punto Vittoria per ogni caratteristica, corrispondente a una propria Passione segreta, presente sugli Oggetti della propria Collezione

1 punto Vittoria per ogni *Epic Collection* completata (almeno 4 Oggetti in Collezione che condividono la stessa caratteristica)

1 punto Vittoria per ogni 3 gettoni nella propria riserva personale



La partita è terminata: si conteggiano i punti rivelando le Passioni e si stila la classifica: @Greg (nerd giallo) con 3 Oggetti in Collezione che hanno 4 corrispondenze con le sue Passioni totalizza 7 punti; @Todd (nerd rosso) e @Lulu (nerd verde) totalizzano entrambi 8 punti: @Lulu con 4 Oggetti, 3 corrispondenze e 1 punto guadagnato dai gettoni che possiede nella propria riserva personale, mentre @Todd con 4 Oggetti in Collezione ma 4 corrispondenze; @Zak (nerd nero) rimane a un passo dalla vittoria con 10 punti (4 Oggetti con 5 corrispondenze e 2 punti guadagnati dai gettoni che possiede nella propria riserva personale); @Dirk (nerd blu) primeggia con 11 punti di cui 1 della Epic Collection che gli ha permesso di sorpassare @Zak per la vittoria.

Se sussiste **parità di punti Vittoria** tra due o più giocatori, risolvete lo spareggio facendo conteggiare a quei giocatori i **gettoni** che possiedono sugli Oggetti in Collezione: prevale colui che ne ha in **maggior numero**. Nel caso in cui la parità persiste si risolve utilizzando le Scimmie.



@Lulu (nerd verde) e @Todd (nerd rosso) verificano lo spareggio per la loro classifica finale: @Lulu prevale perché conteggia nella sua Collezione 7 gettoni contro i 5 di @Todd. Se avesse avuto la parità anche in questo caso l'averebbe spuntata @Todd perché possiede la Scimmia 1. Peccato per lui: sarà tutto rimandato alla prossima Convention! Nel frattempo è @Dirk (nerd blu) il Re! Lunga vita al Nerd!

Grazie per aver giocato con noi!