

THIS GAME IS SHIT

Se non hai voglia di consultare il regolamento, trovi un videotutorial e molto altro nel sito ufficiale. Scannerizza qui sotto!

Contenuto

1 mazzo da 86 carte azione
1 mazzo da 25 carte cacca
6 carte riassuntive
questo regolamento

INFO

dai 10 anni in su
da 2 a 6 giocatori
15 minuti a partita

INTRODUZIONE

THIS GAME IS SHIT è il gioco di carte in cui devi costringere i tuoi avversari a farsi la cacca addosso. Avrai a disposizione due mazzi di carte: la pila delle **CARTE CACCA** e il mazzo di pesca delle **CARTE AZIONE**.



Questa è una carta cacca



Queste sono carte azione

Usando le tue Carte Azione, dovrai far pescare le Carte Cacca ai tuoi avversari, fino a fargli raggiungere la **MASSA CRITICA**. Se riuscirai a farlo prima che riescano a difendersi, i tuoi avversari se la faranno addosso e saranno eliminati. Vinci se riesci ad eliminarli tutti, prima che siano loro a far esplodere il tuo intestino.

PREPARAZIONE

Per imparare subito a giocare ti basterà seguire questa guida mentre affronti la tua prima partita. Comincia con questi passaggi:

- 1 Togli dal mazzo le sei carte "Il Rimedio della Nonna", consegnane una a ciascun giocatore e togli le altre dal gioco.
- 2 Dividi le Carte Cacca dalle Carte Azione, creando due mazzi distinti.
- 3 Metti il mazzo delle Carte Cacca al centro del tavolo; questo mazzo sarà chiamato **PILA DI CACCA** e sarà comune a tutti i giocatori.
- 4 Mescola tutte le Carte Azione e **DISTRIBUISCINE 5 A TESTA**, coperte. Puoi distribuire anche una Carta Riassuntiva a ciascun giocatore.
- 5 Posiziona il mazzo con le Carte Azione restanti a faccia in giù al centro del tavolo; questo mazzo sarà chiamato **MAZZO DI PESCA**. Ricordati di lasciare anche un po' di spazio per gli scarti.

Ora la partita può iniziare!

PARTE IL GIOCATORE CHE HA FATTO LA CACCA PER ULTIMO, poi il gioco procede in senso orario.

UNA CURIOSITA' NON RICHIESTA

Sapevi che esiste una scala che classifica la forma e la consistenza della cacca? Si chiama scala di Bristol o scala di Meyers ed è disgustosa come sembra. Ora hai uno splendido aneddoto da giocarti durante le prossime cene con parenti e amici. Non serve che ringrazi, è stato un piacere.

SVOLGIMENTO DEL TURNO

Il turno di ogni giocatore si compone di tre fasi: la **FASE DI SCELTA**, la **FASE DI GIOCO** e la **FASE DELLA RISOLUZIONE**.

1. FASE DI SCELTA

All'inizio di ogni turno dovrai fare una scelta: puoi decidere se **RICARICARE** o **GIOCARE**. Mi raccomando, se decidi di ricaricare dovrai annunciare la tua scelta ai tuoi avversari **PRIMA** di pescare le tue carte.

- Se decidi di **RICARICARE**, prendi dal Mazzo di pesca il numero di carte necessario per averne in mano 5 (per esempio, se hai in mano una sola carta, pescane 4); poi passa direttamente alla Fase della risoluzione.
- Se decidi di **GIOCARE**, pesca 2 carte dal Mazzo di pesca, scegline una e scarta l'altra posizionandola sulla pila degli scarti a faccia in su; poi passa alla Fase di gioco.

E SE FINISCE IL MAZZO DI PESCA?

In questo gioco si scartano molte carte, ma non ti preoccupare; se il Mazzo di pesca finisce, prendi le Carte Azione che avete scartato (ad eccezione di quelle escluse dal gioco), mescolale e mettile nuovamente in mezzo al tavolo, coperte, in modo da ricreare il Mazzo di pesca. Conserva negli scarti l'ultima carta evacuazione usata, in caso qualcuno dovesse usare una carta "Salta la fila".

2. FASE DI GIOCO

Se durante la Fase di scelta hai deciso di giocare, dopo aver pescato puoi proseguire il tuo turno giocando dalla tua mano tutte le carte che vuoi, con due limitazioni:

- Puoi giocare più carte **ATTACCO INTESTINALE**, ma non più di una contro ciascun avversario.
- Non puoi giocare una carta **VIRUS** contro un giocatore che ne ha già una di fronte a sé.

Quando giochi una carta la cui azione è immediata (es. **CAFFE' DEL MATTINO**), applicane gli effetti e posizionala direttamente sulla pila degli scarti. Se l'azione, invece, ha un effetto ritardato (es. **CACASPRUZ**), posizionala davanti all'avversario che vuoi colpire.

Alcune carte indicano che devono essere rimosse dal gioco (es. **LIMONATA ASTRINGENTE**), quindi, dopo averle usate ricordati di non metterle sulla pila degli scarti, ma di metterle da parte fino alla tua prossima partita.

Tieni anche a mente che al termine del tuo turno potrai avere in mano al massimo 6 carte, quindi se ne hai di più cerca di sfruttarle al meglio.

3. FASE DI RISOLUZIONE

Prima di terminare il tuo turno, dovrai gestire gli effetti delle carte posizionate davanti a te. Per esempio, potrai dover scartare la carta **FERMENTI LATTICI** o pescare delle **CARTE CACCA** per effetto delle carte **VIRUS**.

Al termine del tuo turno non puoi avere in mano più di 6 carte; se ne hai, scarta a tua scelta quelle in eccesso. Poi, il tuo turno finisce e inizia quello del giocatore alla tua sinistra.

FASE FINALE

Nelle partite da 3 a 6 giocatori, quando restano in gioco solo due giocatori o appena finisce il Mazzo di pesca e gli scarti vengono rimescolati, si entra nella **FASE FINALE**.

Durante la Fase Finale potrai essere ancora più spietato e giocare **PIU' CARTE ATTACCO INTESTINALE** contro ciascun avversario.

Se stai giocando una **PARTITA A 2 GIOCATORI**, la Fase Finale ha inizio solamente quando il Mazzo di pesca termina e gli scarti vengono rimescolati.

ELIMINAZIONE e FINE DELLA PARTITA

Un giocatore viene eliminato quando raggiunge la **MASSA CRITICA**, anche se ciò accade durante il turno di un avversario.

Quando un giocatore viene eliminato, scarta tutte le carte che ha in mano e quelle posizionate davanti a lui e rimette le Carte Cacca nella Pila di cacca.

Nelle partite con regole standard, la Massa Critica si raggiunge pescando **5 CARTE CACCA**.

Se volete rendere la partita ancora più veloce e spietata, potete ridurre il numero di Carte Cacca necessarie per raggiungere la massa critica - non consigliato per partite con più di 4 giocatori.

Ovviamente, l'ultimo rimasto in gioco **VINCE LA PARTITA!**

E IN CASO DI PARITA'

Può capitare che gli ultimi giocatori rimasti in gioco vengano eliminati tutti nello stesso turno. In questo caso, vince il giocatore che ha pescato le carte cacca per ultimo (se serve, vedi "Influenza intestinale" per conoscere l'ordine di pesca).

GUIDA RAPIDA per INIZIARE AL VOLO

Consegna 1 "Rimedio della nonna" a testa e rimuovi i restanti, poi mescola le carte azione e danne 5 a testa

Crea il mazzo di pesca e la pila di cacca

All'inizio del tuo turno decidi se vuoi

GIOCARE
Pesca 2 carte, tienine solo una e scarta l'altra

GIOCA LA TUA MANO
Puoi giocare tutte le carte che vuoi ma:

- non piu' di una carta Attacco Intestinale contro ogni avversario
- non una carta Virus contro un avversario che ne ha gia' una davanti

Controlla le carte posizionate davanti a te e applicane gli effetti

Se hai piu' di 6 carte, scarta quelle in eccesso e passa il turno al giocatore successivo

A questo punto leggi solo le sezioni "FASE FINALE" e "ELIMINAZIONE e FINE DELLA PARTITA".

ELENCO DELLE CARTE AZIONE

(consulta questa sezione solo se hai dubbi sul funzionamento di qualche carta)

Ogni **CARTA AZIONE** è caratterizzata da un nome, una illustrazione, i dettagli dell'azione che permette di compiere, una descrizione e una sezione in cui sono riportati il tipo e la modalità d'uso. Il colore della carta è sempre legato al suo tipo.



Qui di seguito trovi il dettaglio di tutte le Carte Azione che trovi nel mazzo standard, **tranne una carta speciale...** per non rovinare la sorpresa!

carte ATTACCO INTESTINALE



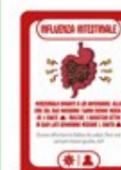
Caffe' del mattino



Frappe' con troppo lattosio

Puoi giocare questa carta durante il tuo turno per costringere un tuo avversario a pescare subito il numero di Carte Cacca indicato nell'effetto. A ogni turno, puoi giocare solamente una carta Attacco intestinale contro ciascun avversario. Durante la Fase Finale viene meno questa restrizione. Scatenala l'inferno!

carte VIRUS



Influenza intestinale

Durante il tuo turno, puoi posizionare questa carta davanti a un avversario che non abbia già una carta Virus associata. Alla fine del suo prossimo turno, quel giocatore dovrà pescare 2 Carte Cacca e i giocatori ai suoi fianchi dovranno pescarne 1 (se un giocatore al suo fianco è stato eliminato, colpisce il giocatore successivo, compreso eventualmente chi ha giocato la carta). L'ordine di pesca è il seguente: prima il giocatore di turno, poi il giocatore alla sua destra, infine quello alla sua sinistra.



Cacaspruz

Durante il tuo turno, puoi posizionare questa carta davanti a un avversario che non abbia già una carta Virus associata. Alla fine di ogni suo turno, per i prossimi 4 turni, dovrà pescare 1 Carta Cacca. Per ricordarti il passare dei turni, puoi girare la carta di 90° in senso orario; quando tornerà dritta sarà il momento di scartarla.

carte STRUMENTO



Carta igienica a seimila veli

Quando giochi questa carta, pesca dal mazzo un numero di carte pari al numero di giocatori più uno (non contare gli eliminati). Per esempio, se siete in gioco ancora in 4, pesca 5 carte. Tieni per te 2 carte e distribuisci le altre a ogni giocatore, una a testa, scegliendo tu a chi dare ciascuna carta.



Fuori servizio

Puoi usare questa carta subito dopo che un tuo avversario ha giocato una carta Evacuazione, per annullare gli effetti di quella carta. Se ci metti troppo e il tuo avversario nel frattempo ha già giocato un'altra carta, non puoi più giocarla. Bisogna avere i riflessi pronti!



Lo sturacessi

Usa questa carta per prendere una carta a caso dalla mano di un tuo avversario. Basta, non c'è molto altro da dire a riguardo.



Salta la fila

Usa questa carta in qualsiasi momento, anche durante il turno di un tuo avversario o dopo che sei stato dichiarato bersaglio di un attacco. Puoi recuperare l'ultima carta Evacuazione presente nella pila degli scarti e usarla immediatamente. Non puoi scorrere gli scarti per vedere quale carta Evacuazione troverai. Se la usi e negli scarti non ci sono carte Evacuazione, mi dispiace ma va sprecata.

carte EVACUAZIONE



La turca pubblica

Il trono di scariche

Puoi giocare questa carta durante il tuo turno per scartare il numero di Carte Cacca indicato nell'effetto. In ogni turno puoi giocarne più di una.

carte RIMEDIO



Limonata astringente

Puoi giocare questa carta quando un tuo avversario ti gioca contro una carta Attacco intestinale. Annulla gli effetti di quella carta. Non funziona contro le carte Virus. Una volta usata, togliila dal gioco mettendola da parte fino alla partita successiva. Se la scarti durante la Fase di Scelta o dopo l'eliminazione, mettila nella pila degli scarti.



Fermenti lattici

Durante il tuo turno, puoi posizionare questa carta davanti a te. Fino alla fine del tuo prossimo turno, gli avversari non potranno giocarti contro carte Attacco intestinale. Non protegge dalle carte Virus. Se un giocatore ti gioca contro una carta Attacco intestinale mentre sei protetto, restituiscigliela e digli di fare più attenzione.



Loperamide

Durante il tuo turno, puoi posizionare questa carta davanti a te. Fino alla fine del tuo prossimo turno, gli avversari non potranno giocarti contro carte Virus. Non protegge dalle carte Attacco intestinale. Se davanti a te c'è già una carta Virus, devi giocare immediatamente questa carta, mettendola nella pila degli scarti, per eliminare la carta Virus. Se un giocatore ti gioca contro una carta Virus mentre sei protetto, restituiscigliela e digli di fare più attenzione.



Il rimedio della nonna

All'inizio della partita, distribuisce 1 carta "Il rimedio della nonna" a testa, poi rimuovi le restanti dal gioco. Puoi giocare questa carta quando un tuo avversario ti gioca contro una carta Attacco intestinale per provare ad annullarne gli effetti mettendo il tuo destino nelle mani del caso. Non funziona contro le carte Virus. Una volta usata, togliila dal gioco mettendola da parte fino alla partita successiva. Se la scarti durante la Fase di Scelta o dopo l'eliminazione, mettila nella pila degli scarti.

MODALITA' D'USO

La modalità d'uso ti indica in che momento può essere giocata una carta. Ce ne sono tre:



Gioca durante il tuo turno



Gioca in qualsiasi momento



Gioca in risposta a un'altra carta



GIOCARRE SU TABLETOPIA

Su TABLETOPIA è possibile giocare a THIS GAME IS SHIT gratuitamente con un set-up da 2 a 4 giocatori.

In questa guida sono elencate le principali funzioni di Tabletopia utili per gestire le meccaniche di gioco.

GUIDA ALLE AZIONI PRINCIPALI

SCARTARE UNA CARTA

Nella versione online di This Game Is Shit ci sono tre punti dove scartare le carte, per rendere il tutto più agevole:

- La pila degli scarti
- La pila delle carte tolte dal gioco
- La pila delle carte Evacuazione

Nella versione fisica del gioco, non è prevista nessuna pila delle carte Evacuazione, ma il suo utilizzo semplifica l'uso della carta "Salta la fila".

Quando scarti una Carta **Evacuazione**, posizionala qui.



Quando una carta deve essere **tolta dal gioco**, scartala qui e non considerarla nel caso in cui tu debba rimescolare gli scarti.

RACCOGLIERE UNA CARTA

Ogni volta che devi prendere in mano una carta, è sufficiente che la selezioni cliccandoci sopra con il tasto sinistro del mouse e, tenendolo premuto, la trascini verso il basso fino a che non compare una linea azzurra, come nell'immagine qui sopra.



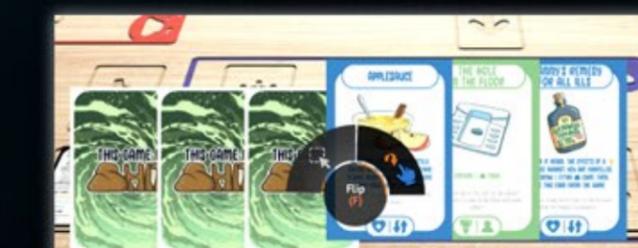
AGGIUNGERE UNA CARTA A UNA PILA

Per aggiungere una carta a una pila, devi trascinarcela sopra, aspettando che le carte sottostanti si illuminino di arancione.



RUBARE UNA CARTA DALLA MANO DI UN AVVERSARIO

Utilizzando la carta "Lo sturacessi" dovrai pescare dalla mano di un avversario. Per farlo, decidi a quale avversario rubare una carta. A quel punto lui dovrà selezionare le carte dalla sua mano, girarle e appoggiarle sul tavolo, così tu potrai raccoglierne una. Se trovate il processo troppo macchinoso, nell'edizione online di This Game Is Shit potete sostituire l'effetto della carta "Lo sturacessi" con il seguente: "Pesca una carta dal Mazzo di Pesca".



Clicca col pulsante sinistro per selezionare ciascuna carta. Ogni carta selezionata appare **leggermente più in alto di quelle non selezionate**. Poi usa il tasto F per girarle.



Trascinale e **rilasciale in un punto defilato** per evitare che vengano capovolte in automatico (anche leggermente fuori dal tavolo).

Pescare Carte Azione
Clicca col tasto destro
Sposta il cursore su **Draw** e seleziona il numero di carte che desideri pescare.

Pescare Carte Cacca
Clicca col tasto sinistro
Trascinala nell'apposito riquadro della tua Area del Giocatore.

Usa il **dado** al posto della **moneta**.

Posiziona nel riquadro con questo simbolo le **carte che vuoi giocare contro i tuoi avversari**. Veranno automaticamente raddrizzate.

Posiziona qui le Carte **Virus** giocate contro di te.

Posiziona qui le tue Carte **Rimedio**.

Posiziona qui le tue Carte **Cacca**.

All'inizio della partita, trascinala nella tua mano.

Clicca qui per vedere le **regole** e i **comandi base** di Tabletopia.

Fai doppio click col tasto sinistro
Con un doppio click, le **carte vengono ingrandite** e possono essere lette con più facilità.

WHAT TO DO DURING YOUR TURN

CHOICE PHASE: choose if you want to **PLAY** or **RELOAD**

- **PLAY:** draw 2 cards, keep 1 and discard the other.
- Then go on to the **GAME PHASE**.
- **RELOAD:** draw cards until you have 5 in your hands. Then go straight to the **SOLVING PHASE**.

GAME PHASE: play as many cards as you wish, but remember:

- You can only play 1 **intentional attack** against each of your opponents.
- You can't play 1 **virus card** against an opponent who already has one in front of them.

SOLVING PHASE: the effects of the cards placed in front of you are activated and your turn ends. You can have up to 6 cards in your hands; discard any extra card.

CARD TYPES

- Intentional attack
- Evacuation card
- Remedy card
- Virus card
- Toilet card
- Peep card

WHEN TO USE

- Play during your turn
- Play in reaction to another card
- Play anytime

Questa è la tua **Area del Giocatore**. Qui puoi posizionare le tue carte. Si raddrizzeranno automaticamente in modo tale da essere lette più facilmente. Per una migliore esperienza di gioco, consigliamo di **"prendere posto al tavolo"** ruotando la telecamera in modo da avere la propria Area del Giocatore dritta davanti a sé. Per farlo tieni premuto il tasto destro e ruota il mouse fino alla posizione ideale.