

TWINKLE *ideato da Theo Karvounis*

Gioco per 1-4 giocatori dagli 8 anni in su. Durata partita: 15 minuti.



DESCRIZIONE

Con **Twinkle**, l'universo sconfinato arriva sul tuo tavolo mentre costruisci una costellazione unica. Sei un artefice del firmamento, il tuo compito è decorare il cielo notturno usando dadi colorati come stelle e battere gli altri giocatori che hanno il tuo stesso obiettivo. Scegli con cura i tuoi dadi-stella, prevedi le mosse dei tuoi avversari e rischia al momento giusto per vincere.

CONTENUTO

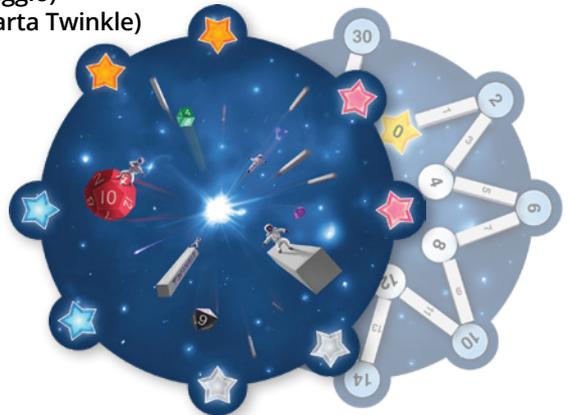
1. 30 dadi poliedrici di 5 misure
2. 28 Connettori
3. 1 Tabellone reversibile (Lato Galassia e Lato Punteggio)
4. 7 Carte Punteggio (1 per ogni colore di dado & 1 Carta Twinkle)
5. 20 Carte Missione (10 Argento, 10 Bronzo)
6. 4 Carte Sfida Individuale
7. 4 Segnalini



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.

PREPARAZIONE PER 2 – 4 GIOCATORI

1. Mettete il **Tabellone** al centro del tavolo dal Lato Galassia. Questo lato del tabellone rappresenta il centro della galassia dove si trovano le costellazioni dei giocatori. Ogni giocatore deve avere di fronte a sé **due Stelle di Partenza dello stesso colore**. Distribuite a tutti i giocatori i **Segnalini** dello stesso colore delle proprie Stelle di Partenza.
2. A seconda del numero di giocatori:
 - Per una partita da **2 giocatori**, selezionate in modo casuale 4 delle 6 Carte Punteggio.
 - Per una partita da **3 giocatori**, selezionate in modo casuale 5 delle 6 Carte Punteggio.
 - Per una partita da **4 giocatori**, utilizzate tutte e 6 le Carte Punteggio.
 Mettete tutte le Carte Punteggio selezionate rivolte all'insù sul tavolo in modo che siano ben visibili a tutti i giocatori. Mettete poi i dadi colorati, tranne i d8 (dadi a otto facce) vicino alle rispettive Carte Punteggio, così come raffigurato nell'immagine (che mostra una partita da 4 giocatori).
3. Prendete i dadi **d8** corrispondenti ai colori delle Carte Punteggio selezionate, lanciateli e metteteli al centro del tabellone senza cambiarne i risultati.
4. Mettete la **Twinkle card** rivolta all'insù vicino alle altre carte punteggio.
5. Distribuite ad ogni giocatore **7 Connettori**.
6. Riponete tutti i componenti inutilizzati nella scatola.
7. Inizia a giocare il giocatore che ha visto più di recente una stella cadente o, in alternativa, si sceglie in modo casuale un giocatore per cominciare. Si procede poi in senso orario.



ASSORTIMENTO DI DADI

Il gioco include dadi di 5 diverse misure (tipi), raffigurati qui sotto dal più piccolo al più grande. Il numero che si trova sul lato superiore del dado dopo averlo lanciato è il suo **risultato**. Per il dado a quattro facce, il risultato è il numero che si trova all'apice della piramide.

- Dado a quattro facce, nome: **d4** – risultati possibili: 1-4
- Dado a sei facce, nome: **d6** – risultati possibili: 1-6
- Dado a otto facce, nome: **d8** – risultati possibili: 1-8
- Dado a dieci facce, nome: **d10** – risultati possibili: 1-10 (10 è raffigurato come 0)
- Dado a dodici facce, nome: **d12** – risultati possibili: 1-12



Questi 30 dadi fanno parte di **6 serie colorate** (rosso, giallo, blu, verde, nero, viola). Ad ogni serie colorata di dadi corrisponde una specifica carta punteggio.

PANORAMICA DEL GIOCO

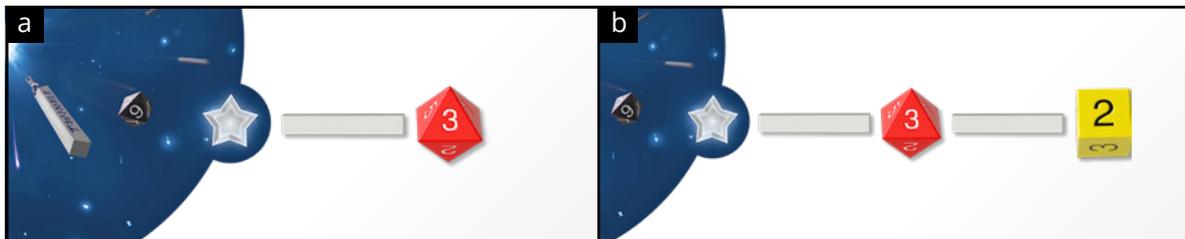
I giocatori competono tra loro per costruire la costellazione più bella. Ogni giocatore sceglie i dadi e li posiziona come stelle nella propria parte di tavolo, connettendoli tra loro per formare una costellazione unica. Mettendo i dadi giusti al posto giusto le stelle del cielo notturno brillano più intensamente: così si determina chi riceverà il titolo di miglior creatore stellare.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il tabellone ha 8 Stelle di Partenza. Ad ogni giocatore corrispondono 2 Stelle di Partenza dello stesso colore. I giocatori, partendo dalle proprie stelle, aggiungono dei dadi alle proprie costellazioni (1 dado per ogni turno), fino ad arrivare ad un totale di 7 dadi. Alla fine del gioco, i giocatori guadagnano Punti Vittoria a seconda dei dadi collocati all'interno della propria costellazione e delle diverse Carte Punteggio.

SCelta DEL DADO

Durante il proprio turno, il giocatore sceglie un dado e lo connette a) a una delle sue Stelle di Partenza, oppure b) a uno dei dadi che ha già posizionato, in entrambi i casi usando un connettore.



Ci sono due modi per scegliere un dado:

1. Scegliere un dado dopo averne lanciati tre:

Il giocatore seleziona **3 dadi disponibili a sua scelta**. La sua selezione può contenere **una qualsiasi combinazione** di dadi presi da sotto le carte punteggio e/o dal centro del tabellone.

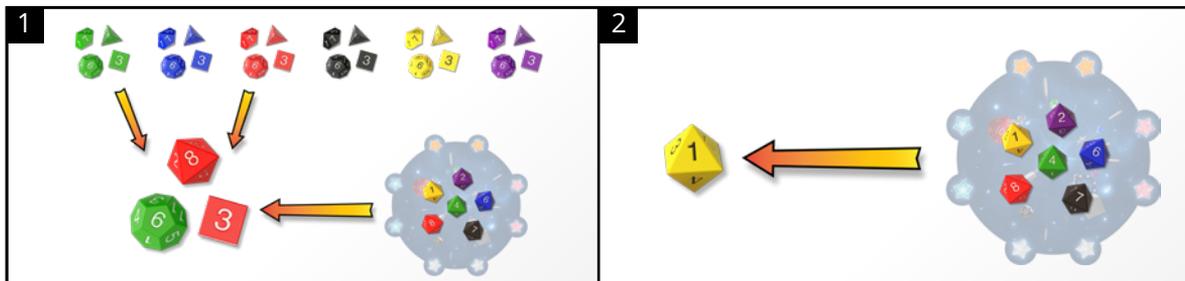
Il giocatore lancia i 3 dadi selezionati e sceglie 1 di essi. Posiziona quindi il dado scelto nella propria costellazione, connettendolo a una delle sue Stelle di Partenza oppure a uno dei dadi che ha già posizionato nei turni precedenti.

Gli altri dadi vengono riportati alla loro posizione originale. I dadi che sono stati presi da una Carta Punteggio ritornano sotto la stessa carta. Eventuali dadi d8 vengono rimessi al centro del tabellone **mantenendo il loro nuovo risultato**.

2. Scegliere un d8 senza lanciarlo:

Il giocatore sceglie **un qualsiasi dado d8** tra quelli che si trovano al centro del tabellone.

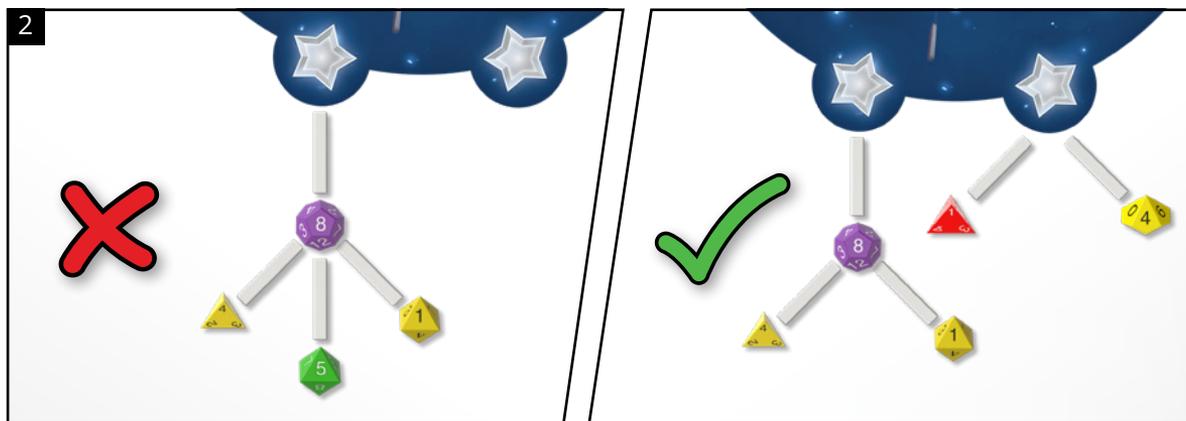
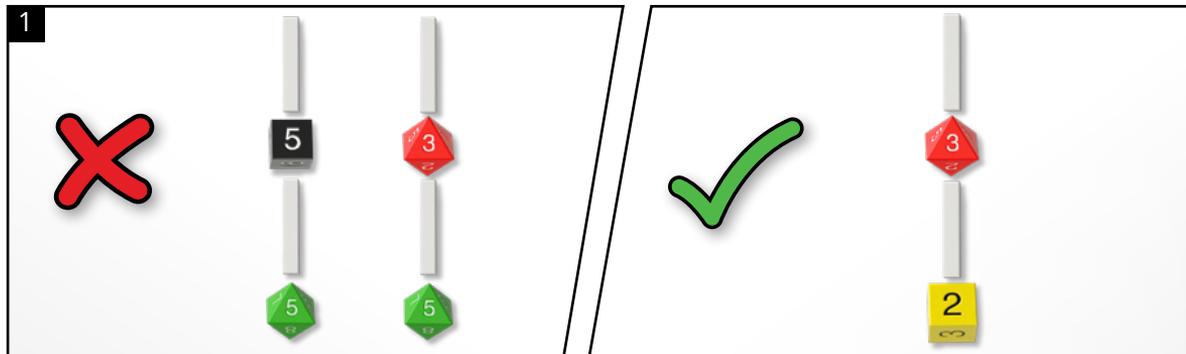
Senza cambiare il risultato del dado, lo posiziona nella propria costellazione, connettendolo a una delle sue Stelle di Partenza oppure a un dado già posizionato in un turno precedente.



POSIZIONARE E CONNETTERE UN DADO

Quando si aggiunge un dado alla propria costellazione, le due seguenti condizioni devono essere rispettate:

1. Ogni dado connesso sotto a un altro dado deve avere un risultato rigorosamente inferiore al dado al quale viene connesso.
2. Sotto ogni Stella di Partenza e sotto ogni dado possono essere attaccati un massimo di 2 connettori.



Attenzione! Se è possibile, i giocatori devono sempre aggiungere un dado alla loro costellazione durante il proprio turno. Se un giocatore non può aggiungere nessuno dei dadi che ha tirato a causa delle condizioni sopracitate, salta il turno e tocca al giocatore successivo. Alla fine del settimo turno, i giocatori che hanno saltato uno o più turni continuano a giocare in senso orario fino ad avere posizionato tutti i propri connettori.

Nel caso eccezionale in cui tutti i dadi presenti nella costellazione di un giocatore riportino il risultato "1", e sia quindi impossibile aggiungere un nuovo dado, il giocatore salta il proprio turno fino alla fine della partita.

CARTE PUNTEGGIO

Ogni serie colorata di dadi ha il proprio metodo di punteggio, spiegato nelle Carte Punteggio corrispondenti. Queste carte, assieme alla carta Twinkle, servono ai giocatori per pianificare la propria strategia. Le carte punteggio sono le seguenti:

DADI GIALLI - "PIÙ SIAMO, MEGLIO È"

Non ha importanza la posizione che occupano nella costellazione, ottengono Punti Vittoria a seconda del loro numero, così come da tabella sottostante:

Quantità di dadi gialli	1	2	3 o più
Punti vittoria	1	3	6



DADI BLU - "CAMMINIAMO MANO NELLA MANO"

Ogni paio di dadi blu connessi sotto lo stesso dado o sotto la stessa Stella di Partenza ottiene un totale di 4 Punti Vittoria. In qualsiasi altra posizione, ogni dado blu ottiene 1 Punto Vittoria.

DADI VERDI - "LA FAMIGLIA È IMPORTANTE"

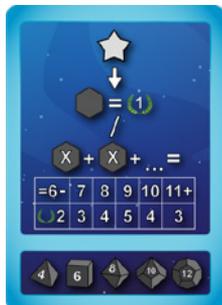
Ottengono automaticamente 1 Punto Vittoria. Inoltre, ottengono 1 Punto Vittoria per ogni dado con lo stesso numero di facce ma di un colore diverso posizionato in qualsiasi altro punto della costellazione del giocatore.



DADI NERI - "QUEL CHE CONTA È LA SOMMA"

Se c'è un solo dado nero sotto una Stella di Partenza, ottiene 1 Punto Vittoria. Il suo risultato è indifferente. Se ci sono più dadi neri sotto la stessa Stella di Partenza, ottengono punti vittoria a seconda della somma dei loro risultati, come da tabella sottostante:

Somma	6 o meno	7	8	9	10	11 o più
Punti vittoria	2	3	4	5	4	3



I giocatori devono calcolare il punteggio dei dadi neri separatamente per ogni Stella di Partenza.



DADI VIOLA - "CI PIACE STARE IN COMPAGNIA"

Ottono 1 Punto Vittoria per ogni loro connessione a un altro dado (ma non a una Stella di Partenza).

DADI ROSSI - "PARI O DISPARI? QUESTA È LA DOMANDA..."

Ogni dado rosso ottiene -indipendentemente dal suo risultato- tanti Punti Vittoria quanti sono gli altri dadi pari o dispari presenti nella sua stessa linea. Una linea è un gruppo di dadi interconnessi tra loro, che inizia da una Stella di Partenza e finisce all'ultimo dado connesso. Il giocatore può scegliere liberamente se far valere i dadi pari o quelli dispari (il risultato del dado rosso è indifferente). Lo stesso dado rosso non può fare ottenere punti al giocatore in due linee diverse.

Per esempio, se in una linea che include un dado rosso, ci sono 3 dadi dispari, il giocatore ottiene 3 Punti Vittoria.



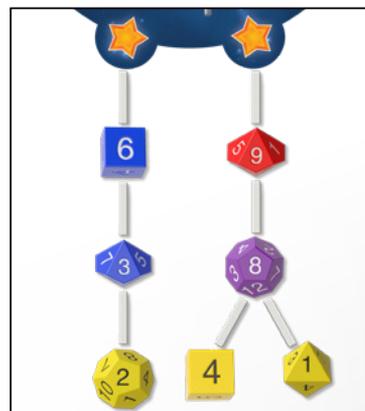
TWINKLE, LA CARTA CHE BRILLA (SI APPLICA A TUTTI I DADI) "BRILLA, BRILLA... LA STELLONA!"

Ogni volta che un giocatore posiziona un dado **con più lati** del dado sotto al quale si connette (tenendo presente che il suo risultato deve essere inferiore al risultato del dado superiore) ottiene 2 Punti Vittoria.

Anche se si trova sotto altri dadi-stella, questa stella è più grande e quindi brilla di più nel cielo notturno.

Anna ottiene **19 Punti Vittoria**:

- **6 punti** dal d10 blu, dal d12 giallo e dal d12 viola che brillano secondo la regola Twinkle.
- **2 punti** dai dadi blu. Nello specifico, ogni dado blu ottiene 1 punto perché non sono connessi sotto la stessa Stella di Partenza o sotto lo stesso dado.
- **2 punti** dal d10 rosso che ha due dadi con risultati pari nella sua stessa linea.
- **3 punti** dal d12 viola perché è connesso ad altri 3 dadi.
- **6 punti** dai 3 dadi gialli.



FINE PARTITA E CALCOLO PUNTEGGIO

La partita finisce quando ognuno dei giocatori ha usato tutti i suoi 7 connettori (se possibile). Le costellazioni si considerano quindi complete.

Tutti i dadi inutilizzati si ripongono nella scatola. Per calcolare il punteggio finale, si gira il tabellone dal lato del percorso segnapunti.

Ogni giocatore posiziona il proprio **Segnalino** all'inizio del Percorso Segnapunti (sul numero 0).

Si calcola quindi il punteggio di ogni giocatore sulla base delle Carte Punteggio. I giocatori fanno avanzare i propri Segnalini a seconda dei punti totalizzati per ogni carta.

Il giocatore con più punti è il vincitore. Nel caso di un pareggio, vince il giocatore che ha giocato per ultimo tra quelli con lo stesso risultato.

Buon divertimento!

PREPARAZIONE PER GIOCATORI ESPERTI

I giocatori che hanno già giocato alla versione base del gioco e vogliono cimentarsi in una sfida ulteriore, possono creare nuovi modi di ottenere Punti Vittoria scegliendo una delle tre opzioni seguenti durante la preparazione della partita:

Livello Bronzo: Scegliete casualmente una Carta Missione Bronzo e posatela rivolta all'insù accanto alle altre carte punteggio così che sia chiaramente visibile da tutti i giocatori.

Livello Argento: Scegliete casualmente due Carte Missione Argento e posatele rivolte all'insù accanto alle altre carte punteggio così che siano chiaramente visibili da tutti i giocatori.

Livello Diamante: (Per giocatori ancora più esperti!) Scegliete casualmente una Carta Missione Bronzo e 2 Carte Missione Argento e posatele rivolte all'insù accanto alle altre carte punteggio così che siano chiaramente visibili da tutti i giocatori.

A. CARTE MISSIONE BRONZO

Esistono due tipi di carte Missione bronzo, ogni carta apporta **3 Punti Vittoria** alla fine della partita.

- i. Le 6 carte Missione Bronzo con il simbolo  sono competitive e danno 3 Punti Vittoria **al giocatore** che completa al meglio i criteri della missione. In caso di pareggio, tutti i giocatori che hanno pareggiato ottengono 3 punti.
- ii. Le altre 4 Carte Missione Bronzo danno 3 Punti Vittoria **a tutti i giocatori** che completano la missione. *(Tutte le carte sono numerate sul lato inferiore per facilitare la consultazione del libretto di istruzioni.)*

Carta N.1

Il giocatore con più dadi in una stessa linea della sua costellazione ottiene **3 Punti Vittoria**. Una linea è un gruppo di dadi interconnessi tra loro, che inizia da una Stella di Partenza e finisce all'ultimo dado connesso.



Carta N.2

Il giocatore che ha nella propria costellazione più dadi con lo stesso risultato ottiene **3 Punti Vittoria**.

Carta N.3

Il giocatore che ottiene il risultato più basso sommando i risultati di tutti i dadi della propria costellazione, ottiene **3 Punti Vittoria**.



Carta N.4

Il giocatore che ha meno tipi di dadi diversi presenti nella sua costellazione (d4, d6, d8, d10, d12) ottiene **3 Punti Vittoria**.



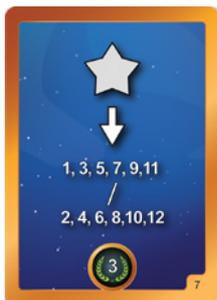
Carta N.5

Il giocatore che, sommando il risultato dei 3 dadi con il risultato più alto della propria costellazione, raggiunge il numero maggiore, ottiene **3 Punti Vittoria**.



Carta N.6

Il giocatore con meno colori di dadi nella propria costellazione ottiene **3 Punti Vittoria**.



Carta N.7

I giocatori ottengono **3 Punti Vittoria** se, sotto ciascuna delle proprie Stelle di Partenza (che hanno dei dadi connessi), ci sono esclusivamente dadi pari o esclusivamente dadi dispari.



Carta N.8

I giocatori che hanno nella propria costellazione tutti e 5 i tipi di dadi (d4, d6, d8, d10, d12) ottengono **3 Punti Vittoria**.



Carta N.9

Tutti i giocatori che hanno nella propria costellazione unicamente dadi con un risultato uguale o inferiore a 6 ottengono **3 Punti Vittoria**.



Carta N.10

Tutti i giocatori che hanno nella propria costellazione tutti i colori di dadi presenti nel gioco ottengono **3 Punti Vittoria**.

B. CARTE MISSIONE ARGENTO

Le missioni delle Carte Missione Argento possono essere completate **più volte da ogni giocatore** e ottengono punti a fine partita a seconda delle abilità delle carte. *(Tutte le carte sono numerate sul lato inferiore per facilitare la consultazione del libretto di istruzioni).*



Carta N.11

Ogni volta che un dado è connesso ad un altro dado dello stesso colore, ottiene **1 Punto Vittoria**.



Carta N.12

Ogni volta che un dado ha un risultato inferiore di 2 rispetto al risultato del dado sotto al quale è connesso, ottiene **1 Punto Vittoria**.

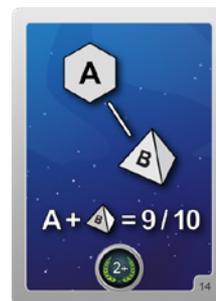


Carta N.13

Ogni volta che due dadi della stessa forma sono connessi sotto lo stesso dado o sotto la stessa Stella di Partenza, ottengono **2 Punti Vittoria**.

Carta N.14

Ogni volta che un d4 (dado a 4 facce) è connesso sotto qualsiasi altro dado e che la somma dei loro risultati è uguale a 9 o a 10, il giocatore ottiene **2 Punti Vittoria**.



Carta N.15

Quando la somma del risultato di tutti i dadi di uno stesso colore nella costellazione di un giocatore è uguale a 13 o a 14, il giocatore ottiene **2 Punti Vittoria**.

Carta N.16

Ogni giocatore ottiene Punti Vittoria a seconda del numero di dadi con risultato "1" presenti nella sua costellazione, così come da tabella sottostante:

Quantità di dadi con risultato "1"	1	2	3 o più
Punti vittoria	1	3	5



**Carta N.17**

Se nella costellazione di un giocatore sono presenti un dado a sei facce (d6) e un dado che ha come risultato "3", oppure un dado a dieci facce (d10) e un dado che ha come risultato "4", il giocatore ottiene **2 Punti Vittoria**.

Lo stesso dado può ottenere punti in questo modo solo una volta.

Carta N.18

Se sotto una Stella di Partenza c'è un dado con lo stesso colore o risultato di un dado sotto l'altra Stella di Partenza, il giocatore ottiene **1 Punto Vittoria**. Ogni dado può ottenere punti in questo modo una volta sola. Tuttavia, se una coppia di dadi come quella precedente ha sia lo stesso colore che lo stesso risultato, ottiene **2 Punti Vittoria**.

**Carta N.19**

Ogni volta che due dadi con lo stesso risultato sono connessi sotto lo stesso dado o sotto la stessa Stella di Partenza, il giocatore ottiene **2 Punti Vittoria**.

Carta N.20

Se nella costellazione di un giocatore la somma del risultato di due dadi (B+C) è uguale al risultato del dado (A) al quale sono entrambi connessi, il giocatore ottiene **3 Punti Vittoria**.



MODALITA' SFIDA INDIVIDUALE

TWINKLE include una modalità di sfida individuale composta da **40 livelli speciali**. Per vincere la sfida individuale il giocatore deve completare tutti i livelli, uno ad uno.

È altamente improbabile che si riescano a completare tutti i livelli in un'unica sessione di gioco, si consiglia quindi di segnarsi qual è l'ultimo livello completato.

Preparare il gioco come spiegato a pagina 2, ad eccezione dello step 2, in cui bisogna posizionare le **4 Carte Punteggio** con i loro dadi corrispondenti e le **Carte Missione Argento & Bronzo** a seconda del livello di sfida raggiunto, come mostrato sulla **Carta Sfida**.



Esempio di configurazione per il livello 12

Per completare con successo un livello di sfida bisogna:

- 1) raccogliere almeno **20 Punti Vittoria** sommando il punteggio delle Carte Punteggio e della Carta Twinkle.
- 2) **soddisfare i requisiti** delle Carte Missione relative al livello di sfida in corso. Soddisfare uno solo dei criteri così come non soddisfare nessun criterio delle Carte Missione porta alla sconfitta e bisogna ripartire dall'inizio del livello per provare a completarlo.

La maggior parte delle regole delle Carte Missione Bronzo sono diverse rispetto al gioco con 2-4 giocatori, e sono spiegate qui:

Carta N.1: La costellazione deve contenere una linea di 5 o più dadi.

Carta N.2: La costellazione deve contenere 3 dadi con lo stesso risultato.

Carta N.3: La somma dei 7 dadi presenti nella costellazione deve essere inferiore a 30.

Carta N.4: La costellazione deve contenere solo 3 tipi di dadi.

Carta N.5: La somma di 3 dei dadi della costellazione deve fare almeno 16.

Carta N.6: La costellazione deve contenere dadi di soli 3 colori.

Carta N.7: Ogni Stella di Partenza deve contenere solo dadi dal risultato pari o solo dadi dispari.

Carta N.8: La costellazione deve contenere tutti i tipi di dadi.

Carta N.9: Tutti i dadi devono avere un risultato massimo di 6.

Carta N.10: La costellazione deve contenere tutti i colori di dadi.

Le missioni delle Carte Missione Argento sono completate quando si soddisfano i normali requisiti delle carte **(pagine 12-14) almeno una volta.**

Per esempio, si considera completata la Carta Missione N.16 quando è presente nella costellazione almeno un dado con il risultato "1".

Importante: Le Carte Missione Argento e Bronzo NON permettono di guadagnare punti vittoria nella modalità sfida individuale ma si limitano a restringere le opzioni del giocatore durante il gioco in quanto è necessario completare i loro requisiti per passare al livello successivo.

Durante il gioco, è possibile girare a faccia in giù le carte già completate in modo da concentrarsi sugli obiettivi ancora da raggiungere.

L'ultima regola, diversa rispetto al gioco da 2-4 giocatori, è che ad ogni turno il giocatore individuale è obbligato a **scartare 1 dado dal gioco.** Dopo aver tirato 3 dadi e scelto 1 dado da connettere alla propria costellazione, il giocatore deve decidere quale degli altri due scartare. Se invece il giocatore decide di selezionare un d8 dal tabellone, deve scartare un altro d8. Se non rimangono d8 da scartare, deve scartare un altro dado a sua scelta. Durante la partita il giocatore scarterà quindi 7 dadi.

Suggerimento: La campagna sfida non è facile. Bisogna imparare a guadagnare più Punti Vittoria possibile da ogni dado e non dimenticarsi di approfittare di ogni occasione per ottenere punti dalla Twinkle Card!

Oltre ai livelli di sfida ordinari, è possibile creare nuovi livelli combinando le Carte Punteggio e le Carte Missione preferite. Questo può aiutare a concentrarsi su alcune carte, capire meglio le loro regole e diventare un vero esperto di TWINKLE.

In bocca al lupo, Creatore Stellare!

SVILUPPATORI

Game Design: Theo Karvounis

Illustrazioni: George Vassos / Sergi Marcet
3D/Grafica/Impaginazione grafica: V-GAMES

Traduzione: Amanda Schüpbach

Sviluppo del Gioco: V-GAMES

www.v-games.eu

Powered by:



the 21st century cube
VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIOIMODI-CORINTHOS GREECE 20008

Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281

E-mail: support@v-cubes.com

www.v-cubes.com

Tutti i diritti sono riservati. Questo gioco è destinato solo a scopi ricreativi.

ATTENZIONE: Non adatto a bambini al di sotto dei 3 anni.

Il gioco contiene piccole parti che possono essere ingerite o inalate. Conservare queste informazioni.

Le illustrazioni sono a mero scopo illustrativo. Forme e colori possono variare. Qualsiasi riproduzione di questo gioco, anche parziale, su qualsiasi support, fisico o elettronico, senza autorizzazione scritta di Verdes Innovations S.A., è vietata.