

Holi

La festa dei colori

2-4
20-40
14+

INTRODUZIONE

Ogni primavera, una folla si raduna per spargere colore e gioia in una delle feste più vivaci dell'India. Muoviti nel cortile insieme ai tuoi amici mentre lanciate polvere colorata "gulaal" sui partecipanti e l'uno sull'altro. Mirate in alto e fate cadere i colori su quante più persone possibile. Holi è l'occasione giusta per tirare qualche scherzo giocoso, e la festa non è completa senza un pizzico di amichevole rivalità...

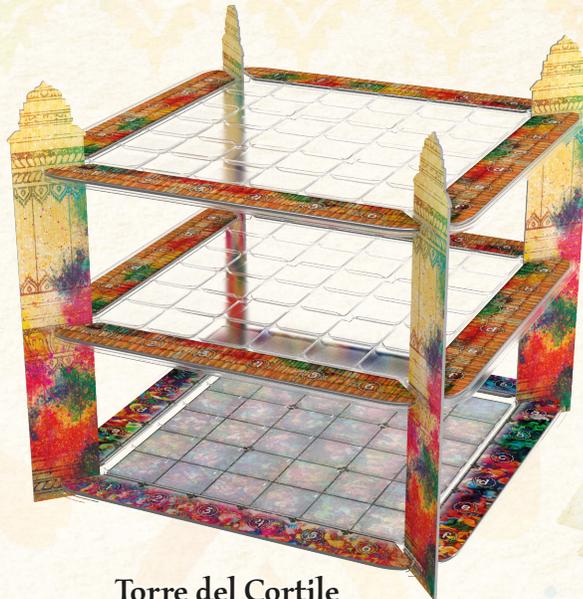
SCOPO

In Holi, i giocatori ottengono gioia (sotto forma di punti) lanciando colori sulle plance (i livelli superiori valgono più punti) e gli uni sugli altri, e raccogliendo dolcetti. Quando nessun giocatore può più lanciare colori, il giocatore che ha più punti vince la partita.

IMPARA A GIOCARE

Ti insegneremo a giocare:
www.devir.com

COMPONENTI



Torre del Cortile
(4 Colonne, 1 Plancia Livello Superiore,
2 Plance Livello Mediano/Inferiore)



21 Carte Rivalità



52 Carte Colore
(13 Carte x 4 Colori)



4 Carte Riassuntive



24 Segnalini Dolcetto



100 Segnalini Colore
(25 x 4 Colori)



4 Pedine Giocatore



Segnapunti e 4 Segnalini Punteggio



Insegna del 1° Giocatore

ASSEMBLAGGIO DEL CORTILE

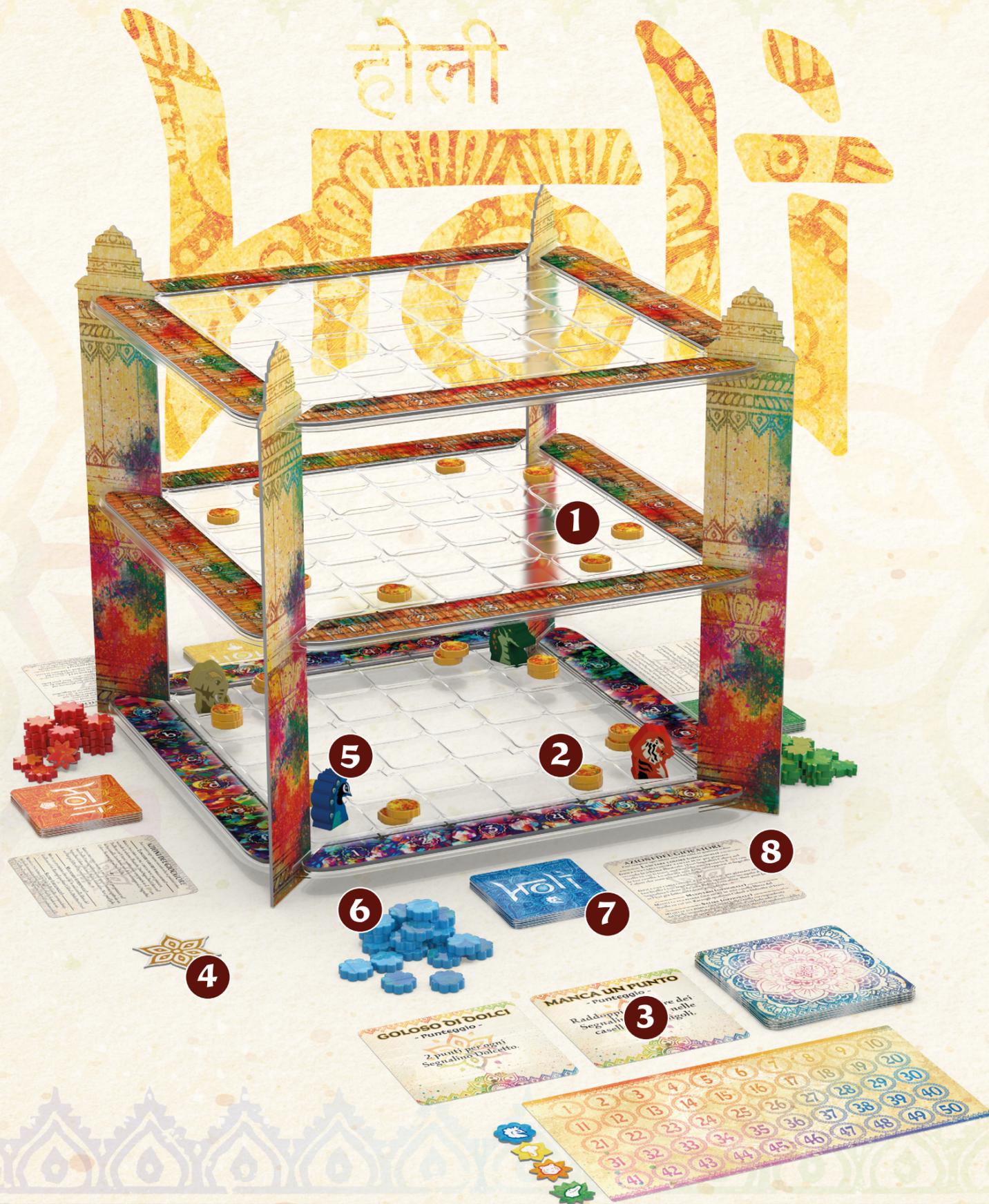
Prepara le plance (prima volta):

ogni plancia ha 4 sezioni del bordo (2 con dei numeri e 2 con delle lettere) che si agganciano ai margini. Scegli quale lato vuoi che sia a faccia in su: quello con numeri o lettere (mettendo le due sezioni con i numeri sui due lati opposti, etc.) o quello senza indicazioni. Aggancia le 4 sezioni con l'immagine della folla ai bordi superiori di una plancia. Le altre plance sono identiche: aggancia a ognuna 4 sezioni con l'immagine del tetto.

Assembla il Cortile (ogni volta):



Dopo aver inserito l'ultima colonna, metti la Torre del Cortile in piedi e continua con la preparazione.



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1. Metti 1 Segnalino Dolcetto in ciascuna delle 8 caselle che hanno un lato in comune con le caselle d'angolo sul Livello Mediano.
2. Metti 2 Segnalini Dolcetto in ciascuna delle 8 caselle che hanno un lato in comune con le caselle d'angolo sul Livello Inferiore.
3. Rivela a faccia in su fino a 3 Carte Rivalità, in modo che tutti i giocatori possano vederle. Noi consigliamo di rivelarne 2, ma questa fase è opzionale, e puoi saltarla se vuoi giocare una partita più semplice. Le carte possono essere estratte a caso oppure scelte.
4. Chiunque indossi l'abito più colorato è il 1° Giocatore. Consegnagli l'Insegna del 1° Giocatore.

PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

Dai a ogni giocatore tutti i componenti del colore che ha scelto:

5. La sua Pedina Giocatore, collocata in una qualsiasi delle caselle d'angolo del Livello Inferiore.
6. I suoi 25 Segnalini Colore. Questi costituiscono la sua Riserva di Colore.
7. Le sue 13 Carte Colore, mischiate e messe a faccia in giù a formare il suo mazzo. Ogni giocatore deve pescare 1 Carta Colore dal proprio mazzo per comporre la sua Mano.
8. 1 Carta Riassuntiva.

SINTESI DEL GIOCO

I giocatori si alternano nel compiere azioni, come Lanciare Colore, Muoversi e Salire. Dopo aver compiuto le sue azioni, il giocatore pesca dal proprio mazzo fino ad avere in mano 3 Carte Colore. La partita finisce quando nessun giocatore può più Lanciare Colore (ha finito i suoi Segnalini Colore o le sue Carte Colore). I giocatori guadagnano punti per ogni segnalino del loro colore su ciascun livello (1, 2 e 3 punti, rispettivamente, per ogni livello dal basso verso l'alto). Inoltre ottengono 2 punti per ogni loro Segnalino Colore nelle riserve degli altri giocatori, e altri punti se hanno più Segnalini Dolcetto degli altri e seguendo le regole delle eventuali Carte Rivalità.

GIOCARE

Iniziando dal 1° Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore compie una o più azioni, e poi pesca fino ad avere in mano 3 carte. Le azioni possono essere compiute in qualsiasi ordine, ma non possono essere ripetute nello stesso turno.

AZIONI

LANCIARE COLORE (OBBLIGATORIA)

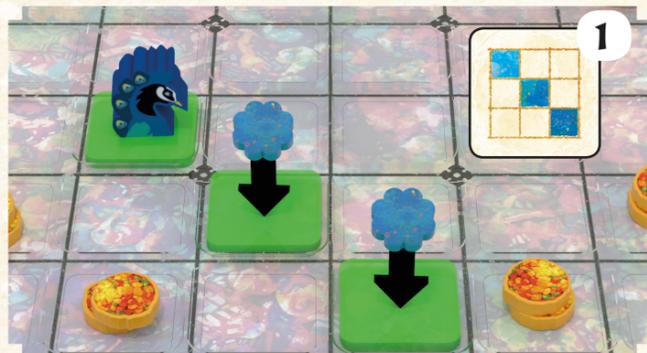
Lancia in aria polvere colorata, palloncini pieni d'acqua e secchi d'acqua colorata, ottenendo gioia per aver sparso il tuo colore sulla folla (rappresentata dalle plance) e sugli altri giocatori.

Giochi le Carte Colore per piazzare Segnalini Colore sulla plancia e sugli altri giocatori, ma solo se c'è spazio per riprodurre lo schema. Quest'azione è obbligatoria: se un giocatore non può Lanciare Colore nel suo turno, procede con la FINE DELLA PARTITA.

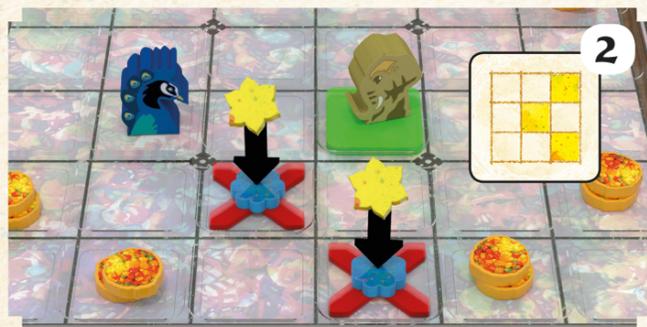
GIOCARE UNA CARTA A FACCIA IN SU

Le Carte Colore mostrano le caselle in cui atterreranno i Segnalini Colore.

- Quando giochi una Carta Colore a faccia in su, la tua pedina deve essere in uno degli spazi colorati dello schema. Prendi i Segnalini Colore dalla tua riserva e mettili sulla plancia nelle altre caselle indicate dalla carta. Queste caselle devono essere vuote (o avere dei Segnalini Dolcetto).



- Gli altri spazi colorati devono corrispondere a caselle della plancia sulle quali non ci siano già Segnalini Colore (ma possono essere caselle con una Pedina Giocatore o un Segnalino Dolcetto).



- I giocatori possono ruotare le carte per scegliere uno qualsiasi dei quattro orientamenti dello schema.



- Dopo aver collocato i Segnalini Colore, metti la carta a faccia in su vicino al tuo mazzo per formare la tua Pila degli Scarti.

Alcune Carte Colore hanno un  nello schema. Quando giochi queste carte, la tua pedina deve sostituire il  anziché un qualsiasi spazio colorato.

Note: queste carte ti fanno collocare più Segnalini Colore, ma sono meno versatili.

Note:

- Su ogni casella non può mai esserci più di un Segnalino Colore.
- I Segnalini Colore possono essere collocati sui Segnalini Dolcetto.
- I giocatori non raccolgono un Segnalino Dolcetto quando collocano su di esso un Segnalino Colore.
- Se un giocatore non ha abbastanza Segnalini Colore nella propria riserva, ne colloca il più possibile.
- Gli spazi colorati nella griglia di una Carta Colore devono essere tutti allineati sulla griglia della plancia, ma non c'è bisogno che anche gli spazi bianchi siano allineati sulla griglia.
- Se un giocatore termina i propri Segnalini Colore, non può compiere altre azioni per il resto della partita.

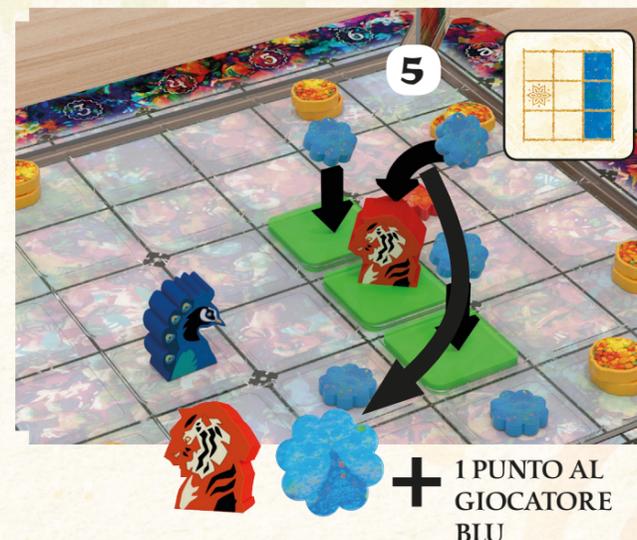
COLPO DIRETTO

Se un Segnalino Colore dovrebbe essere piazzato in una casella nella quale c'è la Pedina di un altro giocatore (5), mettilo invece nella Riserva di Colore del giocatore colpito. Il giocatore che lo ha colpito guadagna 1 punto: sposta in avanti di 1 il suo Segnalino Punteggio sul Segnapunti.

Note:

- Il giocatore guadagna il punto bonus solo se colpisce un altro giocatore sul suo stesso livello.
- Alla fine della partita, ogni Segnalino Colore nella riserva di un altro giocatore fa guadagnare 2 punti al suo proprietario.

ESEMPIO DI COLPO DIRETTO



GIOCARE UNA CARTA A FACCIA IN GIÙ

Un giocatore può scegliere di giocare dalla propria mano una Carta Colore a faccia in giù per piazzare un singolo Segnalino Colore.



- Quando giochi una carta colore a faccia in giù, puoi mettere un Segnalino Colore in una casella sul tuo livello (a prescindere dalla distanza).
- Questo segnalino può essere collocato in una casella vuota o in una casella con Segnalini Dolcetto (ma non in una casella con un Segnalino Colore o una Pedina Giocatore).
- Puoi giocare una Carta Colore a faccia in giù solo se non ne hai giocata un'altra a faccia in giù nel tuo turno precedente (la carta in cima alla tua Pila degli Scarti non deve essere a faccia in giù).
- Dopo aver collocato il Segnalino Colore, metti la carta a faccia in giù sulla tua Pila degli scarti.

I LIVELLI MEDIANO E SUPERIORE

Lanciare colore sui livelli Mediano e Superiore può far cadere i segnalini ai livelli inferiori. Trovi i dettagli più avanti, nella sezione PIOGGIA DI COLORE.

MUOVERSI (OPZIONALE)

Ti muovi e danzi nel cortile, raccogliendo dolcetti e lasciandoti ricoprire dei colori lanciati dalla folla nella casella che raggiungi.

- Un giocatore può spostare la propria Pedina Giocatore in qualsiasi casella del livello su cui si trova, a patto che non sia già occupata da un'altra Pedina Giocatore (può spostarsi in caselle vuote o sulle quali ci siano Segnalini Dolcetto o qualsiasi tipo di Segnalino Colore).



- Se un giocatore si sposta in una casella con Segnalini Dolcetto (6), li raccoglie e li mette nella sua Riserva di Colore (7).
- Se un giocatore si sposta in una casella con un Segnalino Colore, lo raccoglie e lo mette nella sua Riserva di Colore.

Note:

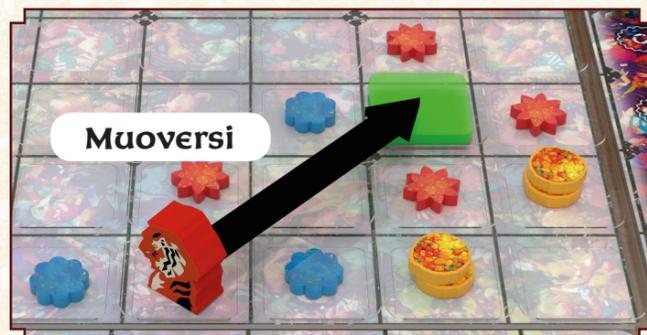
- I giocatori possono raccogliere i propri Segnalini Colore, e in seguito possono collocarli nuovamente.
- I Segnalini Colore di un altro giocatore in una Riserva di Colore non possono essere collocati e, alla fine della partita, ciascuno di essi fa guadagnare 2 punti al giocatore di quel colore.
- I giocatori ottengono 5 punti per ogni altro giocatore che, alla fine della partita, ha meno Segnalini Dolcetto di loro.

SALIRE (OPZIONALE)

Fai esplodere la festa scalando le torri del cortile, mirando più in alto e spargendo il tuo colore sulla folla.

Quando è circondato da Segnalini Colore, un giocatore può scegliere di salire di un livello e mirare più in alto.

- Se una Pedina Giocatore è circondata su 4 lati (ortogonalmente, non diagonalmente) da caselle con Segnalini Colore (di qualsiasi giocatore), quel giocatore può spostarsi nella casella corrispondente del livello immediatamente superiore.



- Un giocatore **non può** Salire se nella casella corrispondente del livello immediatamente superiore c'è la pedina di un altro giocatore.
- Quando un giocatore Sale, non può scendere di nuovo a un livello sottostante.

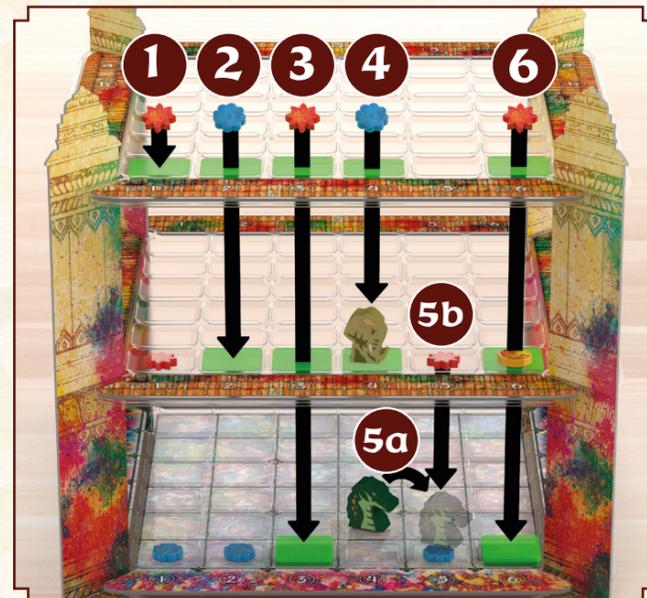
Note:

- I giocatori non possono mai Salire dalle caselle dei bordi o degli angoli.
- Quando si muovono, i giocatori non raccolgono i segnalini dei livelli sottostanti.

PIOGGIA DI COLORE

Quando si Lancia Colore sul livello Mediano o su quello Superiore, è possibile che i Segnalini Colore cadano sulle plance sottostanti.

- Quando piazzati un Segnalino Colore, controlla la casella corrispondente del livello sottostante.
- Se non c'è nessun Segnalino Colore nella casella corrispondente del livello sottostante, il segnalino cade e viene collocato in quella casella del livello sottostante.
- Se, in qualsiasi momento, un giocatore ha un Segnalino Colore nello spazio corrispondente sopra di sé, colloca quel Segnalino Colore nella sua Riserva di Colore anziché sulla plancia. Ciò non concede il punto bonus per un Colpo Diretto.
- Se il Segnalino Colore è caduto dal Livello Superiore a quello Mediano, controlla il Livello Inferiore: se non c'è nessun Segnalino Colore nella casella corrispondente del Livello Inferiore, il segnalino cade di nuovo.



- Il segnalino non cade perché c'è un segnalino direttamente sotto di esso.
- Il segnalino cade di 1 livello, poi si ferma.
- Il segnalino cade di 2 livelli.
- Cadendo, il segnalino colpisce il giocatore anziché continuare a cadere.
- Quando un giocatore si muove in una casella sotto un segnalino (5a) quel segnalino cade su di esso (5b).
- Il Segnalino Colore cade attraverso i Segnalini Dolcetto.

Note: I Segnalini Dolcetto non cadono mai... sono appiccicosi!

FINE DEL TURNO

Dopo aver compiuto le proprie azioni, il giocatore di turno, se può, pesca dal proprio Mazza Colore fino ad avere in mano 3 Carte Colore (di solito pesca 1 carta).

Se il giocatore di turno non ha più Segnalini del proprio Colore nella sua Riserva di Colore o non ha più Carte Colore in mano, procede alla FINE DELLA PARTITA.

Il giocatore successivo in senso orario inizia il proprio turno. Se ha anch'esso finito la partita, si passa al giocatore successivo in senso orario, e così via.

FINE DELLA PARTITA

Un giocatore termina la partita quando non può Lanciare Colore o se, alla fine del proprio turno, non ha più Carte Colore in mano o segnalini del proprio colore nella sua Riserva di Colore.

Quando tutti i giocatori hanno finito la partita, procedi all'ASSEGNAZIONE DEI PUNTI.

ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Assegna i punti a ogni giocatore, spostando la sua pedina punteggio lungo il segnapunti in base alla tabella a destra.

Il giocatore con più punti è il vincitore!

Si sparteggia controllando in primo luogo quale giocatore ha più segnalini del suo colore nelle riserve degli altri, poi, in caso di ulteriori pareggi, quello che ha raccolto più dolcetti e, infine, si segue l'ordine di gioco.

Ricorda: i giocatori potrebbero aver guadagnato punti durante la partita grazie a Colpi Diretti.

FESTECCIA!

Spargi la gioia condividendo una foto del tuo #HoliGame. Taggaci con @FloodgateGames @deviriberia.



PUNTEGGI

I giocatori ottengono gioia per i loro successi

OGNI SEGNALINO COLORE SU UN LIVELLO DEL CORTILE:

3 PUNTI

2 PUNTI

1 PUNTO

2 PUNTI

PER OGNI SEGNALINO COLORE NELLE RISERVE DEGLI ALTRI GIOCATORI

5 PUNTI

PER OGNI GIOCATORE CHE HA MENO SEGNALINI DOLCETTO

PUNTI GUADAGNATI DALLE CARTE RIVALITÀ



CARTE RIVALITÀ

Accendi l'amichevole rivalità della festa aggiungendo Carte Rivalità, che aggiungono varietà e scelte strategiche ogni volta che giochi, modificando alcune regole o introducendo nuovi modi di ottenere punti.

Durante la preparazione, scegli fino a 3 carte da usare. Quante più ne aggiungi, tanti più saranno i cambiamenti. Puoi pescarle a caso o sceglierle. Ti consigliamo di avere non più di una carta "Regola".

I giocatori dovrebbero familiarizzare con questi cambiamenti, perché alterano radicalmente le strategie di ogni partita. Prepara la partita e giocala normalmente (a meno che non sia indicato diversamente), prestando attenzione agli effetti di queste carte.

LA FESTA HOLI

Holi, o la "Festa dei Colori" è un'antica celebrazione Hindu della primavera, ricca di gioia, divertimento e colore. Ogni regione dell'India e dell'Asia la festeggia a suo modo, ma una caratteristica imprescindibile è la profusione di colori, che si tratti di accesi motivi "rangoli" sui pavimenti o divertenti "battaglie di colori" in cui persone di ogni età spargono, schizzano, rovesciano e lanciano un arcobaleno di polveri e liquidi (e, in tempi più recenti, palloncini pieni d'acqua) gli uni contro gli altri. È un caos coloratissimo.

Le origini della festa vengono fatte risalire a molte storie diverse (le due più famose sono quella Vishnu che sconfigge un re malvagio con l'inganno e la magia, sotto forma di uomo-leone, e il tentativo di Krishna di colorare di blu la pelle della sua amata Radha, in modo che assomigliasse alla sua) e gli Indiani del giorno d'oggi la considerano una gioiosa celebrazione del ritorno della primavera.

NOTA DELL'EDITORE

Con questo gioco vogliamo diffondere la gioia della festa Holi e far conoscere a più persone quest'antica tradizione indiana da un punto di vista diverso. Speriamo che rallegrate, i tuoi amici e la tua famiglia per tutto l'anno.

RINGRAZIAMENTI

Game Designer: Julio E. Nazario

Game Development: Ben Harkins, Daryl Andrews, Shivam Bhatt e Kael Barend

Illustrazioni: Vincent Dutrait

Graphic Design: Vincent Dutrait

Editing: Emily Blain

Scrittura: Sharang Biswas

Consulenti Culturali: Shivam Bhatt, Sharang Biswas, Sankari Kannan e Netra Saxena

Editore: Floodgate Games

Playtester: Peter Yang, Evan Pedersen, Emily Tinawi, Josh Slivken, Nate Anderson, Dan Marta, Brian Schreier, Ken Grazier, Sam Bailey, Justin Woodruff, Shanti Pothapragada, Trevor Kirchner, Kandy, Andrew Chesney, Eric Andrews, Neil Roberts, James Thomas, Marcus Ross, Martin Grider, Marisa Tillman, Brooks Goodweaver, Gates Dowd, Emily Blain, Jacob Blain e i membri di Game Designers of North Carolina e Protospiegel MN.

Ringraziamenti speciali del Game Designer: "Alla mia moglie e migliore amica Yaseli R. Olivera, per tutto il sostegno e l'amore che mi ha dato per far nascere questo gioco".

CREDITI DI QUESTA EDIZIONE

Traduttore italiano: Alessandro Barella

Adattamento Grafico: Meeple Foundry

Editor: David Esbri



Devir Italia
Piazza Petrucci 8
Camaiole (LU)
www.devir.com



© 2020 Floodgate Games, LLC.
All rights reserved.
Floodgate Games - 8014 Highway 55 - #501
Golden Valley, MN 55427 - United States