

Piccioni

Regolamento

Autore: Davide Ardizzone

Game Designers: Davide Ardizzone e Paolo Borghi

Illustrazioni: Carola Corti e Mattia Rangoni

Graphic Designer: Miriam Guglielmi

Introduzione

In **Piccioni** ognuno di voi interpreta il proprietario di uno splendido superattico in centro città in perenne lotta con i fastidiosi volatili che si posano ovunque ricoprendo di guano sia i luoghi pubblici che i balconi.

In qualità di autoproclamati difensori della pulizia pubblica e privata (soprattutto privata), siete pronti a usare qualunque mezzo per tenere i vostri terrazzi lindi e, allo stesso tempo, trasformare in trofeo il maggior numero possibile di piccioni.

Scopo del gioco

Alla fine della partita, il vincitore è il giocatore con il numero più alto di **Punti Vittoria (PV)**.

In caso di pareggio, vince il giocatore che ha meno carte rivelate nella propria **Area**.

In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore più vicino a chi ha innescato la **Fase Finale**.

I **PV** si ottengono trasformando alcune carte in **Trofei** (mettendole a faccia in giù), ma si perdono se nella propria **Area** sono presenti carte **Piccione**, **Guano** e **Montagna di Guano** rivelate (ovvero, a faccia in su). I **PV** vengono contati alla fine della partita.

Componenti

- 38 carte **Piccione**
- 4 carte **Luogo**
- 55 carte **Azione**
- 3 carte **Codice QR Regolamento**



Preparazione

Uno di voi avrà il compito di preparare il gioco.

Posiziona al centro del tavolo, rivelate, le carte **Luogo** (dorso blu): **Strada**, **Statua**, **Cavi Alta Tensione** e **Folla**. Assicurati che ci sia un po' di spazio tra queste carte poiché attorno ad esse, nel corso della partita, dovreste posizionare altre carte.

Componi il mazzo **Piccioni**, inserendo le carte in base al numero di giocatori, come segue:

- 2 e 3 giocatori: 6 Grasso, 3 Infame, 3 Picciona, 5 Stupido, 5 Zoppo;
- 4 giocatori: 8 Grasso, 4 Infame, 3 Picciona, 6 Stupido, 6 Zoppo;
- 5 giocatori: 10 Grasso, 5 Infame, 3 Picciona, 7 Stupido, 7 Zoppo;
- 6 giocatori: 12 Grasso, 6 Infame, 4 Picciona, 8 Stupido, 8 Zoppo.

Mescola separatamente i mazzi **Piccione** (dorso grigio) e **Azione** (dorso verde), poi mettili sul tavolo coperti, in modo tale che siano raggiungibili da tutti i giocatori.

Pesca e Assegna 1 **Piccione** a ogni giocatore (che lo mette scoperto davanti a sé) e a ogni **Luogo**. Mentre svolgi questa preparazione, ignora le regole scritte su ogni **Piccione**.

Infine, ogni giocatore pesca 3 carte **Azione**: questa è la sua mano di partenza.

Le carte **Azione** vanno sempre tenute nascoste agli altri, tranne quando vengono usate.

Spazi di gioco

Durante la partita, le carte **Azione** e **Piccione** fanno riferimento ad alcuni spazi del tavolo usando termini specifici. In **Piccioni** ci sono 3 termini che identificano in modo preciso gli spazi del tavolo:

- **Luoghi**
- **Aree**
- **Zone**

Luoghi

Sono rappresentati dalle 4 carte **Luogo** rivelate al centro del tavolo. I **Luoghi** non appartengono a nessun giocatore, sono semplicemente i posti più importanti in città e non sono coinvolti nel calcolo dei PV a fine partita.

Quando una carta viene Assegnata o si sposta in un **Luogo**, significa che si trova in quel **Luogo** e diventa parte di esso finché non viene spostata o scartata per altri effetti.

Aree

Lo spazio immediatamente di fronte a ogni giocatore è la sua **Area**. Non ha dei limiti precisi, pertanto è bene che si tengano le giuste distanze con gli altri spazi di gioco per evitare di confondersi.

L'**Area** di un giocatore rappresenta il suo superattico e i relativi balconi e terrazze. Come avviene per i **Luoghi**, quando una carta viene Assegnata o si sposta in un'**Area**, significa che si trova in quell'**Area** e diventa parte di essa finché non viene spostata o scartata per altri effetti.

Zone

Zona è il termine usato per descrivere un qualunque spazio di gioco in modo generico. Quando una carta o una regola vi chiede di scegliere una **Zona** potete scegliere liberamente un qualsiasi **Luogo** o **Area** (anche di un avversario, se volete).



Flusso di gioco

Comincia la partita chi ha avuto a che fare con un piccione più di recente (lo ha scacciato, nutrito, investito, etc.). Alternativamente, potete scegliere il primo giocatore in maniera casuale.

Il gioco si svolge in turni, che si susseguono finché non si innesca la **Fase Finale** della partita. Durante il proprio turno un giocatore deve svolgere 2 azioni (o la stessa azione 2 volte, se lo desidera) a scelta tra le seguenti:

- Pescare fino a 3 carte **Azione**;
- Giocare una carta **Azione**;
- Scartare fino a 2 carte **Azione**.

Pescare fino a 3 carte Azione

Il giocatore pesca da 1 a 3 carte **Azione** dal relativo mazzo e le aggiunge alla propria mano. Può averne massimo 5: se ne ha di più, deve scegliere quali scartare tra quelle in eccesso.

Giocare una carta

Il giocatore sceglie una carta dalla propria mano, la mette a faccia in su davanti a sé e ne applica tutti gli effetti.

A questo punto tutti i giocatori al tavolo possono giocare delle carte **Reazione** (se ne hanno).

In ogni caso, ogni carta giocata durante un turno va posizionata davanti al giocatore corrente e non va scartata finché il suo turno non termina (il motivo viene spiegato successivamente).

Scartare fino a 2 carte Azione

Il giocatore può scartare fino a 2 carte **Azione** dalla propria mano per attivare uno solo dei seguenti effetti:

- Rimuovere 1 carta **Guano** dalla propria Area (1);
- Rimuovere 1 carta **Montagna di Guano** dalla propria Area (2);
- Trasformare 1 **Piccione** nella propria Area in un **Trofeo** (2).

In pratica, si tratta di pagare un “costo” in carte **Azione** da scartare (indicato tra parentesi).

Durante il proprio turno, per ogni azione svolta in questo modo, è possibile **Rimuovere 1 sola carta** oppure **Trasformare 1 solo Piccione in Trofeo** (girando la carta a faccia in giù).

Non è possibile, con la medesima azione, scartare 2 carte **Azione** per **Rimuovere 2 carte Guano**, anche se il loro costo è 1.

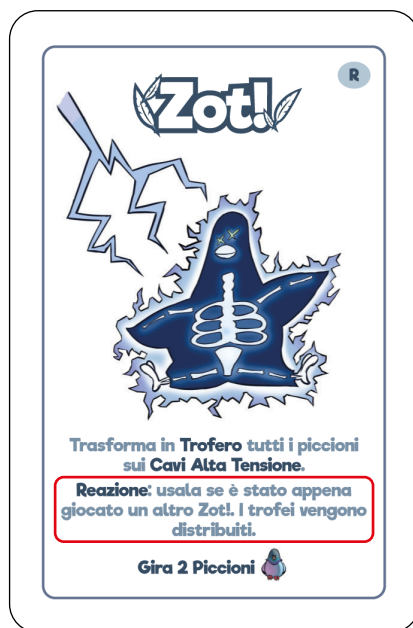
Fase Stormo

Quando il giocatore corrente ha terminato di svolgere le sue 2 **Azioni**, si entra nella **Fase Stormo**. Il giocatore raccoglie tutte le carte che sono state giocate durante il suo turno (le proprie e quelle degli altri), controlla il lato inferiore delle carte e somma tutti i **Piccioni** da rivelare. Una alla volta, pesca tante carte **Piccioni** dal mazzo relativo e ne applica gli effetti.

Se durante questa fase non ci sono carte **Azione** che impongono di rivelare un certo numero di carte **Piccione**, il giocatore di turno ne svela soltanto una.



Luigi gioca una Carta Azione nella propria area



Sofia gioca una Reazione nell'area di Luigi



Finito il turno Luigi gira, uno alla volta, 4 Piccioni applicando gli effetti di ciascuno

Dopo la fase **Stormo**, se il mazzo **Piccioni** è vuoto (ovvero non ha più carte), si procede con la **Fase Finale** del gioco.

Fase Finale

Ogni giocatore, a esclusione di chi ha innescato la **Fase Finale**, svolge un ultimo turno; dopo di che la partita termina e si contano i PV.

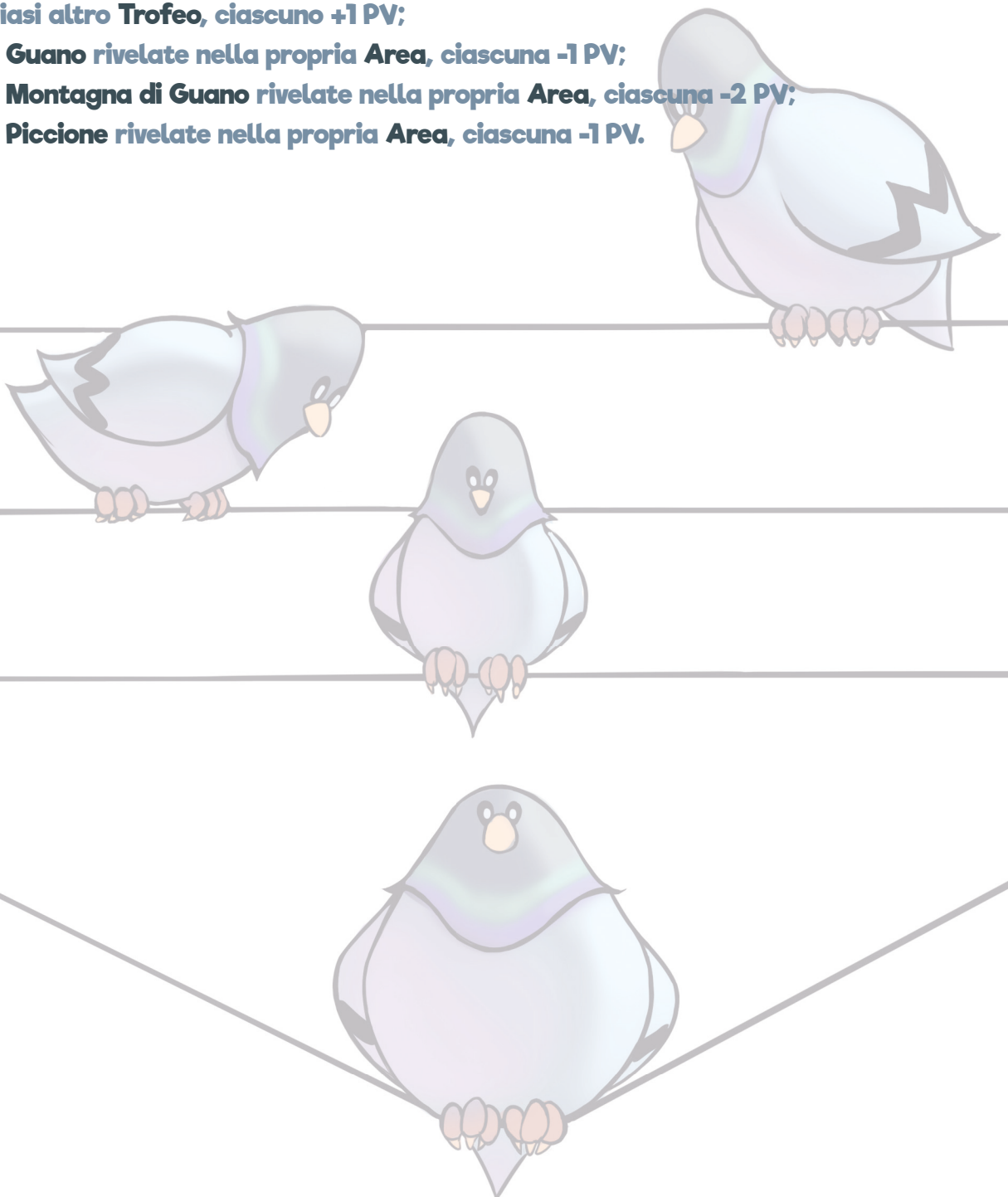
Durante questa fase, se una carta **Azione** richiede di rivelare un certo numero di carte **Piccione**, non se ne rivela nessuna.

Se durante questa fase, per un qualsiasi motivo, il mazzo **Piccioni** si riforma (ad esempio, per effetto di una carta **Blam!**), la **Fase Finale** si interrompe immediatamente e i giocatori vanno avanti a giocare finché non si innesca una nuova **Fase Finale**.

Punti Vittoria

Dopo che l'ultimo giocatore ha eseguito il suo turno, si contano i PV nel seguente modo:

- Carte **Guano** e **Montagna di Guano** trasformate in **Trofeo**, ciascuna +2 PV;
- Qualsiasi altro **Trofeo**, ciascuno +1 PV;
- Carte **Guano** rivelate nella propria **Area**, ciascuna -1 PV;
- Carte **Montagna di Guano** rivelate nella propria **Area**, ciascuna -2 PV;
- Carte **Piccione** rivelate nella propria **Area**, ciascuna -1 PV.



Glossario

Area.

Lo spazio immediatamente di fronte ad ogni giocatore, che gli appartiene. Nella propria Area un giocatore mette le carte **Guano**, **Montagna di Guano** e **Piccione** che gli vengono assegnate (a faccia in su) e i suoi **Trofei** (a faccia in giù).

Assegnare, Spostare o Ricevere carte.

Significa che un certo numero di carte stanno per essere messe in una **Zona di gioco**. Quando una carta viene assegnata, spostata o ricevuta deve essere messa fisicamente nella **Zona di destinazione**.

Distribuire i Trofei.

Quando una carta chiede di distribuire i **Trofei** realizzati tra più giocatori, bisogna dare un **Trofeo** alla volta a ciascuno dei giocatori che ha contribuito a realizzarli, partendo dal giocatore di turno.

Rivelare 1 o 2 Piccioni.

Alcune azioni e carte chiedono di rivelare un certo numero di **Piccioni**. Questi vanno pescati e mostrati a tutti dal mazzo **Piccioni**, una alla volta, dal giocatore corrente alla fine del suo turno. Il numero complessivo di carte da rivelare è la somma di tutti gli effetti "Rivela" applicati durante quel turno. Ogni volta che un **Piccione** viene rivelato bisogna seguire le regole scritte su di esso.

Ritorna.

Quando, utilizzando questa regola, si trasforma in **Trofeo** un **Piccione**, bisogna rimescolarlo nel mazzo **Piccione** e al suo posto si pesca la prima carta coperta del mazzo **Piccione**, aggiungendola come **Trofeo**. Ignorate la regola **Ritorna** se siete nella **Fase Finale**.

Spaventare.

Quando vengono spaventati, i **Piccioni** volano via dalla **Zona** in cui si trovavano in quel momento e devono essere assegnati all'Area con il minor numero di **Piccioni** (ad esclusione dell'Area da cui sono eventualmente partiti). Se più di un'Area soddisfa il requisito, i **Piccioni** vengono invece rimessi nel proprio mazzo.

Trasformare in Trofeo.

Quando una carta viene trasformata in **Trofeo** deve essere posizionata a faccia in giù nell'Area del giocatore che l'ha ottenuto. Questo effetto si applica prima dell'effetto **Spaventare**, se entrambi si verificano nello stesso momento. I **Trofei** non possono essere bersaglio di alcun effetto di gioco.

Zone.

I Luoghi e le Aree sono chiamati **Zone**.

