

# Wonder Bowling

2-6 giocatori | 15+min | 8+età

## Scopo del Gioco

Wonder Bowling è un eccentrico gioco di bowling in cui i giocatori colpiscono una pista da bowling con una "Mazza da Bowling" per abbattere i Birilli. I giocatori cercano di lasciare in piedi (anziché abbattere) una quantità specifica di Birilli, in base ai numeri sulle loro tessere Obiettivo e alle speciali tessere Strike. I giocatori si alternano nel colpire la pista da Bowling e il primo a completare tutte le proprie tessere è il vincitore!

## Componenti

Regolamento 1, Birilli 10, Mazza da Bowling 1, Tessere Strike 12, Tessere Obiettivo 16, Pista 1

\* Usa il retro della scatola interna come Pista.

## Preparazione

1. Collocate la scatola interna del gioco, con la parte inferiore rivolta verso l'alto, al centro del tavolo.

2. Ogni giocatore prende 2 tessere Strike.

Tessera Strike  Fronte  Retro

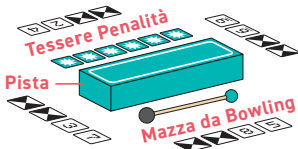
Girate tutte le tessere Obiettivo e mescolatele. Poi, i giocatori prendono 2 tessere Obiettivo a testa.

Tessera Obiettivo  Fronte  Retro

Ogni giocatore posiziona le sue 4 tessere a faccia in su davanti a sé.

3. 6 tessere Obiettivo rimanenti vengono posizionate a lato della pista, a faccia in giù (In una partita a 6 giocatori, se ne usano solo 4).

Queste tessere Obiettivo in più diventano "tessere penalità". (Le tessere Obiettivo e Strike rimanenti non vengono usate).



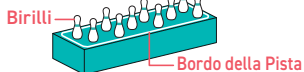
## Svolgimento del gioco

Il giocatore che ha giocato di recente a bowling diventa il primo giocatore.

### 1 Posizionare i Birilli

Il giocatore alla destra del primo giocatore posiziona tutti i Birilli sulla pista. I Birilli possono essere collocati in qualsiasi posizione, purché siano all'interno del bordo della pista e non si tocchino tra loro.

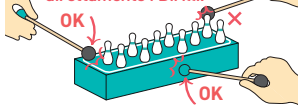
I giocatori procedono in senso orario.



### 2 Abbattere i Birilli

Il primo giocatore prende la Mazza da Bowling e colpisce la Pista per abbattere i Birilli. Il giocatore può colpire qualsiasi parte della scatola (con una delle due Palle - nera o azzurra) purché non colpisca direttamente i Birilli. Il giocatore deve abbattere almeno un Birillo. Se non viene abbattuto nessuno dei Birilli, il giocatore può provare un'altra volta. Se ancora una volta non riesce ad abbattere nessun Birillo, viene penalizzato (descritto più avanti).

Non è possibile colpire direttamente i Birilli!



### 3 Contare i Birilli rimanenti

Il giocatore attivo conta il numero di Birilli rimasti in piedi sulla Pista.

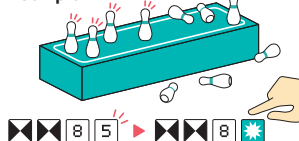
**Bel Colpo!**

Se il numero di Birilli rimasti in piedi è uguale a una delle tessere Obiettivo in possesso del giocatore attivo:

Gira la tessera Obiettivo corrispondente.

\*Anche se ci sono due tessere Obiettivo con lo stesso numero, solo una può essere girata.

Esempio

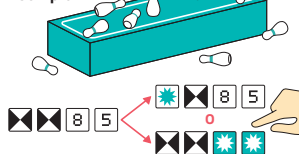


**Strike!**

Se rimane in piedi solo un Birillo:

Gira una tessera Strike o 2 tessere Obiettivo (o 1 tessera se ne è rimasta solo una).

Esempio



Se il numero di Birilli rimasti in piedi non è né un "Bel Colpo" né uno "Strike!":

Nessuna tessera viene girata.

## Penalità

Le penalità sono le seguenti:  
Se un giocatore riceve una penalità, deve prendere una tessera Penalità e aggiungerla a faccia in su insieme alle sue altre tessere.

- × Abbattere tutti i Birilli!**
- × Non abbattere nessun Birillo!**
- × Toccare direttamente un Birillo e abbatterlo!**

### 4 Continuare il turno di gioco

I giocatori continuano a fare i loro turni in senso orario senza cambiare la disposizione dei Birilli finché qualcuno non ottiene uno Strike o non abbatte tutti i Birilli.

\*Un giocatore può rimuovere dalla pista i Birilli che sono stati abbattuti prima di iniziare il proprio turno.

### 5 Risistemare i Birilli

Quando un giocatore ottiene uno Strike o abbatte tutti i Birilli, deve risistemare i 10 Birilli sulla Pista. Il posizionamento dei Birilli segue le stesse regole di posizionamento di inizio partita. Una volta sistemati tutti i Birilli, il giocatore successivo diventa il nuovo primo giocatore e il gioco continua.

**Esempio:** Il primo giocatore abbatte 3 Birilli, lasciandone 7, e il secondo ne abbate 5, lasciandone 2. Il terzo giocatore abbatte solo 1 Birillo ed è uno Strike; quindi, i 10 Birilli vengono risistemati sulla pista.

## Fine del gioco

Il vincitore è il primo giocatore che completa tutte le sue tessere.

Se le tessere Penalità si esauriscono prima che qualcuno vinca, il gioco entra nella "Fase di Sopravvivenza".

### Durante la Fase di Sopravvivenza

Ogni giocatore che riceve una penalità al proprio turno viene immediatamente eliminato dal gioco. Vince il giocatore che completa tutte le sue tessere o l'ultimo giocatore sopravvissuto.

Game Design : Susumu Kawasaki  
Grafica : Yoshiaki Tomioka  
Director : Naotaka Shimamoto  
Modifiche regolamento : Naotaka Shimamoto  
: Masayuki Ikegamin  
: Itsuka Takeuchi  
Traduzione : Aurora Leoni

©2023 Susumu Kawasaki & itten, LLC.

Tutti i diritti riservati.  
tambugames.com

TMB114  
WB-02(LS)-2025

