

## **PREPARAZIONE**

(si gioca da 2 a 6 giocatori)

Mescolate le carte e prendete un mazzo di circa la metà di quelle a disposizione. Quindi scoprite 3 carte al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve 3 carte coperte davanti a sé. Il resto del mazzo rimane sul tavolo.

## **SVOLGIMENTO**

Il gioco si svolge a turni, in senso orario. Nel proprio turno, un giocatore deve giocare una delle 3 carte che ha in mano e dichiarare una connessione tra la carta giocata e una o più carte già presenti sul tavolo. Esempi di connessione: "Sono tutte rosse", "Sono tutte in questa stanza", "Emettono dei suoni".

Se la connessione è ritenuta valida, il giocatore pesca una carta per tornare a 3 in mano. Il turno passa al giocatore successivo, che dovrà trovare un collegamento che coinvolga almeno lo stesso numero di carte del turno precedente (o superiore!).

Se un giocatore non trova una connessione entro circa dieci secondi, oppure la sua regola non è considerata valida, perde il round. Deve quindi prendere la metà delle carte al centro del tavolo (arrotondando per difetto) e metterle in un proprio mazzetto penalità davanti a sé coperte. Un nuovo round inizia dal giocatore alla sua sinistra, che può ripartire

collegando qualsiasi numero di carte. Il giocatore che ha effettuato l'ultimo collegamento valido prima della sconfitta di qualcuno può scartare 3 carte dal suo mazzetto penalità, rimettendole nella scatola.

La partita termina quando il mazzo di pesca finisce. Vince chi ha meno carte nel proprio mazzetto penalità (in caso di parità, vincono più giocatori).

## **REGOLE PER CREARE I COLLEGAMENTI**

- Devono essere oggettivi e verificabili da tutti. ("Mi piacciono questi soggetti" non è valido.)
- Non possono valere per tutte le carte sul tavolo: almeno una deve restare esclusa. ("Sono fatti di atomi" non è valido.)
- Non è possibile ripetere collegamenti già usati durante la stessa partita.

Ref. IT64023 - LUDIC™ is a trademark of Headu

© Headu s.r.l. - Via Giorgione n. 22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy