

## REGOLAMENTO 2 GIOCATORI

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** Sconfiggere i BRAINROT avversari.

### COLLEZIONE:

- 120 card PERSONAGGIO, suddivise in 4 CATEGORIE: *Esseri Mutanti, Gli Incattiviti, Fuori di Testa, Errore404*;
- 30 card AIUTO - Bomba Strategica, con funzioni destabilizzanti.

### PREPARAZIONE DEL GIOCO:

1. Munitevi di un dado;
2. Ogni giocatore costruisce il proprio mazzo con 20 card in totale, tra cui: 17 card PERSONAGGIO e 3 card AIUTO - Bomba Strategica;
3. I mazzi si mescolano e si posizionano coperti sul piano di gioco;
4. Inizia chi vuole.

### TURNO DI GIOCO:

#### 1. PESCA

- A. Ogni giocatore pesca la prima card del proprio mazzo.
- B. Se sono due card PERSONAGGIO, inizia la sfida: entrambe vengono posizionate a faccia in su sul piano di gioco;
- C. Se si pesca una card AIUTO - Bomba Strategica, non la si mostra all'avversario e si applicano le seguenti regole:
  1. Si guarda il simbolo AZIONE sulla card per capire quale tattica adottare;
  2. Si pesca un'altra card. Se è una card PERSONAGGIO, inizia la sfida.

#### 2. GIOCO

- A. Chi è stato scelto per iniziare la sfida diventa l'ATTACCANTE, mentre l'altro è il DIFENSORE.
- B. L'ATTACCANTE confronta i PUNTI FOLLIA della propria card e di quella avversaria, e decide se:
  1. Attaccare con i soli PUNTI FOLLIA;
  2. Provare a usare l'ABILITÀ ATTACCO (se disponibile);
  3. Usare una card AIUTO (se disponibile);
  4. Se il punteggio ottenuto non supera quello dell'avversario, ha perso la sfida;
  5. Se invece lo supera, si attende la risposta del DIFENSORE.
- C. Il DIFENSORE guarda il punteggio provvisorio e può scegliere se:
  1. Difendere con i soli PUNTI FOLLIA (rischiando di perdere la sfida);
  2. Provare a usare l'ABILITÀ DIFESA (se disponibile);
  3. Usare una card AIUTO (se disponibile);
  4. Si calcola il punteggio definitivo e si stabilisce il vincitore della sfida.
- D. Esito della sfida:
  - La card perdente viene eliminata dal gioco;
  - La card vincente torna sotto il mazzo del proprietario;
  - In caso di pareggio, entrambe le card vengono eliminate;
  - Tutte le card AIUTO utilizzate vengono scartate.

#### 3. CAMBIO TURNO

Chi era difensore diventa attaccante, e viceversa.

#### 4. FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando:

- Un giocatore esaurisce tutte le card in mano e nel mazzo.
- Se entrambi finiscono le card nello stesso turno, si contano le card PERSONAGGIO avversarie eliminate: chi ne ha eliminate di più vince.

### CARD PERSONAGGIO - BRAINROT:

Queste card sono suddivise in 4 categorie, ciascuna identificata da un bordo di colore diverso. Sono le card utilizzate per le battaglie ATTACCO vs DIFESA.

Ogni card PERSONAGGIO riporta, oltre al nome del BRAINROT e il suo ritornello, i seguenti elementi:

- CATEGORIA di appartenenza
- PUNTI FOLLIA: rappresentano la forza base del BRAINROT;
- ABILITÀ: Sono delle capacità speciali che possono offrire supporto tattico durante la sfida.

### CARD AIUTO - BOMBA STRATEGICA:

Queste card hanno il bordo nero e costituiscono un potenziale vantaggio strategico durante le sfide. Quando vengono pescate:

- Possono essere usate subito, nella sfida in corso;
- Oppure conservate per una sfida successiva, se si preferisce attendere il momento opportuno.

Gli effetti delle card AIUTO - Bomba Strategica possono essere combinati con quelli di altre card AIUTO, se giocati nello stesso turno.

Ogni card AIUTO riporta, oltre al nome del BRAINROT e il suo ritornello, i seguenti elementi:

- CATEGORIA di appartenenza
- AZIONE: rappresenta un'abilità di supporto per il tuo PERSONAGGIO BRAINROT (consulta la sezione SIMBOLOGIA per i dettagli).



### CARD PERSONAGGIO - SIMBOLI ABILITÀ:

SIMBOLOGIA



#### ABILITÀ DIFESA (SOLO SE DIFENDI - CON DADO):

Lancia il dado: se ottieni un valore da 1 a 3, l'abilità si attiva. Somma i PUNTI ABILITÀ ai PUNTI FOLLIA della tua card.



#### ABILITÀ ATTACCO (SOLO SE ATTACCHI - CON DADO):

Lancia il dado: se ottieni un valore da 4 a 6, l'abilità si attiva. Somma i PUNTI ABILITÀ ai PUNTI FOLLIA della tua card.



#### ABILITÀ DIFESA (SOLO SE DIFENDI - SENZA DADO):

Somma direttamente i PUNTI ABILITÀ ai PUNTI FOLLIA, senza lanciare il dado.



#### ABILITÀ ATTACCO (SOLO SE ATTACCHI - SENZA DADO):

Somma direttamente i PUNTI ABILITÀ ai PUNTI FOLLIA, senza lanciare il dado.



**ABILITÀ SCUDO:** Protegge la tua card dagli effetti delle card AIUTO avversarie, annullandoli.

### CARD AIUTO - SIMBOLI AZIONE:

SIMBOLOGIA



**NO DADO:** Usa i tuoi valori ABILITÀ senza dover lanciare il dado.



**GUARDA E PESCA:** Dal prossimo turno, prima di pescare, guarda le prime tre card del tuo mazzo e scegline una.



**SCAMBIO:** Scambia la tua card PERSONAGGIO con quella dell'avversario.



**RUBA PUNTI:** Sottrai PUNTI FOLLIA alla card avversaria e aggiungili alla tua, per questa sfida.



**SOSTITUISCI:** Se la card PERSONAGGIO pescata non ti soddisfa, puoi rimetterla sotto il mazzo e pescarne un'altra dalla cima.



**PESCA DOPPIA:** Pesca un'altra card. Se è PERSONAGGIO somma i PUNTI FOLLIA a quelli che hai già sulla prima card.

**QUESTE REGOLE TI STANNO STRETTE? INVENTANE DI NUOVE! CREA LE TUE FOLLI VARIANTI E DIFFONDI IL NO-SENSE NELLO SPIRITO BRAINROT!**