

GUMMI LAND™

Marco Teubner
Gorobei



 **Regole**

Benvenuto nel paese dei Gummiz, in cui vivono queste simpatiche caramelle gommosi. I Gummiz adorano la frutta e impiegano tutto il loro tempo a coltivarla. Sono dei golosoni! Lo sapevi che è possibile addestrarli? Attira Gummiz Selvatici con frutti deliziosi e aggiungili alla tua Gummibox! Solleticali per farli uscire e farti aiutare a catturare ancora più Gummiz!

Obiettivo del gioco

Addestra quanti più Gummiz possibile attirandoli con la frutta per vincere il gioco.

Contenuto

◆ 80 tessere Gummiz:

- 24 tessere iniziali (6 per giocatore) con un lato *Gummiz Addestrato* (sfondo azzurro) e un lato con il *Colore Giocatore*;



- 32 tessere con un lato *Gummiz Addestrato* (sfondo azzurro) e un lato *Gummiz Selvatico* (sfondo rosso);

- 3 scatoline contenenti ciascuna 8 tessere *Gummiz Esotici* (usate solo in *Modalità Avventura*)



- ◆ 4 Gummibox in 4 colori, uno per giocatore



- ◆ 1 Piuma Gummiz



Preparazione

Consegna a ciascun giocatore:

- 1 Gummibox;
- 6 tessere iniziali di un colore a sua scelta,

Per partite con meno di 4 giocatori, le Gummibox e le tessere iniziali inutilizzate vengono riposte nella scatola.

1. Mescola e dividi le 32 tessere Gummiz in 4 pile uguali e sistemale al centro del tavolo con il lato *Gummiz Selvatico* rivolto verso l'alto.

2. Mescola le tue 6 tessere iniziali e falle scivolare, con il lato *Gummiz Addestrato* rivolto verso l'alto, all'interno della tua Gummibox utilizzando l'apertura in alto. Tutti i giocatori preparano la propria Gummibox allo stesso modo.

3. Sistema la Piuma Gummiz sul tavolo in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori.

Il giocatore che più ama le caramelle sarà il primo a iniziare e diventa l'Addestratore Attivo. Può iniziare il gioco!



Come si gioca

Il gioco si svolge in turni in senso orario.
Al tuo turno, svolgi le seguenti azioni in ordine:

1. Solleticare i Gummiz
2. Catturare Gummiz Selvatici
3. Passare la Piuma al giocatore successivo

1. Solleticare i Gummiz

Chiedi aiuto i tuoi Gummiz. Usa la Piuma per solleticare 2 Gummiz e farli uscire dalla tua Gummibox.

Come utilizzare la Gummibox:

Spingi la Piuma nella fessura in basso alla Gummibox fino a che una tessera non esce dall'altro lato.

Ripeti per ciascuna tessera.

Posiziona le tessere di fronte a te con il lato Gummiz Addestrato rivolto verso l'alto.

Nota: se non ci sono più Gummiz nella tua Gummibox, questa fase è terminata e dovrai passare alla successiva - Catturare Gummiz Selvatici - per il turno in corso.



2. Catturare Gummiz Selvatici

Catturare significa attirare con la frutta i Gummiz Selvatici di una singola tessera e portarli nella tua Gummibox.

Durante il tuo turno puoi catturare Gummiz Selvatici solo una volta, se ne hai la possibilità.

A. Osserva le tessere Gummiz Selvatico. Esse rivelano 2 informazioni:

◆ il numero di Gummiz che otterrai dalla tessera;



◆ il numero e tipo di frutti che ti serviranno per catturarli.

B. Osserva le tessere di fronte a te e trova i frutti necessari per catturarli:

◆ **Se hai tutto ciò che ti serve, fantastico!** Prendi le tessere che ti occorrono e recupera i Gummiz Selvatici che hai catturato.

Fai scivolare tutte queste tessere una per una nella tua Gummibox in qualsiasi ordine e con il lato Gummiz Addestrato visibile. La tua caccia ha avuto successo.

◆ **Se non hai i frutti necessari per la cattura, peccato!** Probabilmente riuscirai al prossimo turno. Prosegui alla fase successiva.



I Gummiz Addestrati ti daranno una mano fornendoti ricompense che ti aiuteranno a catturare nuovi Gummiz. Alcune ricompense sono frutti interi ma altre sono speciali e ti daranno un grosso vantaggio. Vedi Ricompense Speciali.



Nota: alcuni Gummiz amano la frutta molto più di altri e non ti daranno alcuna ricompensa, tuttavia sono i più numerosi! Dovrai semplicemente riporli nella tua Gummibox e faranno numero per il conteggio finale.



3. Passare la Piuma al giocatore successivo

Il tuo turno è terminato e devi passare la Piuma al giocatore alla tua sinistra. Egli diventa il nuovo Addestratore Attivo e inizia un nuovo turno.

Fine del gioco

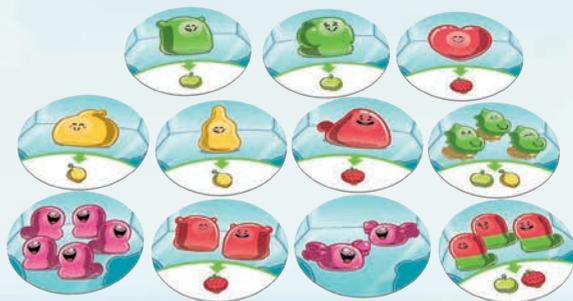
Il gioco termina quando restano solo 2 pile di Gummiz sul tavolo. Verifica che tutti i giocatori abbiano giocato lo stesso numero di turni prima di terminare. Se non vi sono più Gummiz Selvatici sul tavolo, il gioco termina immediatamente.

Gli addestratori rimuovono tutti i Gummiz dalle proprie Gummibox e li aggiungono alle tessere rimaste di fronte a sé formando un'unica pila. A questo punto tutti contano il numero totale di Gummiz Addestrati in loro possesso.

ATTENZIONE! Ricorda di contare il numero di Gummiz, non il numero di tessere!



In questo esempio, l'addestratore verde possiede 21 Gummiz Addestrati e l'addestratore blu ne ha 24. Quest'ultimo vince la partita!



L'addestratore con il maggior numero di Gummiz Addestrati è il vincitore e viene nominato il Miglior Addestratore Gummiz! In caso di pareggio, vince l'addestratore con più ricompense speciali (oltre ai frutti). Se il pareggio permane, i giocatori condividono la vittoria.

Modalità Avventura

Vuoi spingerti oltre i confini? Avventurati con gli altri addestratori nelle terre vicine per scoprire nuovi Gummiz che vivono laggiù.

Nella scatola troverai 3 scatoline extra per scoprire 3 nuove regioni.

Ciascuna contiene:

- ◆ 4 tessere iniziali Gummiz Esotici: una di esse dovrà essere aggiunta alle 6 tessere iniziali di ciascun addestratore durante la preparazione del gioco;
- ◆ 4 tessere Gummiz Esotici che dovranno essere aggiunte alle 4 pile di Gummiz durante la preparazione del gioco.

ATTENZIONE: ti suggeriamo di aprire ciascuna nuova scatolina solo se hai raggiunto le condizioni per farlo in una partita precedente.

Ananas Beach

Se, al termine di una partita, uno o più addestratori sono riusciti a catturare i 4 Gummiz tricolore, apri la scatolina bianca.

E' tempo di vacanza, e vacanza vuol dire Ananas Beach! Scopri i Gummiz all'ananas che vivono lì e gioca con loro!



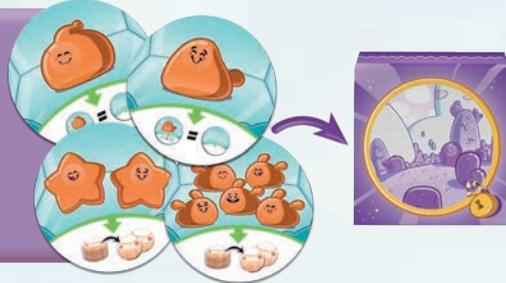
Frutteto Arancio

Prima del termine di una partita, se uno o più addestratori sono riusciti a catturare i 4 Gummiz Ananas, apri la scatola arancione. Dopo una nuotata rinfrescante, non c'è nulla di meglio che un pisolino all'ombra di un arancio. E pensa che fortuna, sei arrivato al Frutteto Arancio e lì brulica di Gummiz Arancia!



Montagne Mora

Prima del termine di una partita, se uno o più addestratori sono riusciti a catturare i 4 Gummiz Arancia, apri la scatola viola. Per terminare il tuo viaggio, non c'è nulla di più bello che fare un po' di trekking sulle montagne dove crescono more deliziose! E lungo il tuo cammino, fai in modo di catturare i nuovi Gummiz alla mora!



Nota: dopo aver scoperto tutti i Gummiz Esotici, puoi giocare con tutte le nuove tessere insieme oppure scegliere diversi Gummiz a piacimento con cui giocare le prossime partite.

Frutti e Ricompense Speciali

Fragola/Mela/Limone: questi sono frutti che ti permettono di catturare Gummiz.



Multi-gusto: questa ricompensa può essere utilizzata al posto di uno dei frutti (Fragola, Mela o Limone)



Riordinare/Ananas: puoi prendere una delle tessere di fronte a un avversario e riporla nella sua Gummibox.



Doppio/Arancia: durante questo turno, dopo aver riposto questa tessera nella tua Gummibox, puoi catturare fino a due tessere Gummiz Selvatici invece di una. Fai attenzione, ti servono comunque i frutti necessari per poterli catturare entrambi.



Scelta/Mora: scegli una delle pile al centro del tavolo per guardarne le tessere. Puoi prendere una tessera Gummiz di tua scelta e sistemarla in cima alla pila. Una volta utilizzata questa ricompensa, riponila nella tua Gummibox.



Ricompense Iniziali

Assaggio: quando usi questa ricompensa, solletica 2 nuovi Gummiz. Appena usi questa ricompensa, riponi la tessera nella tua Gummibox.



Gomma da Masticare: quando usi questa ricompensa, essa copia l'effetto di un'altra tessera di fronte a te, fino al termine del tuo turno. Questo vale sia per i frutti che per le ricompense speciali.



Esempio: al proprio turno, il giocatore blu usa l'abilità Gomma da Masticare per copiare l'effetto della tessera Multi-gusto che ha di fronte a sé. Questo significa che potrà utilizzare la tessera Gomma da Masticare come se fosse una Multi-gusto durante il turno in corso.

Scambio: puoi rimettere nella tua Gummibox fino a 2 tessere che hai di fronte per liberarne uno stesso numero di tessere nuove.



© 2022 Blue Orange Edition. Gummiland e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu