

ARTURO

UN COMPLEANNO DA PAURA

Un orrifico gioco di Mario Papini



15-30'



2-5



14+

BENVENUTI AL MIO COMPLEANNO. IO SONO ARTURO! IL MIO PELOSISSIMO PAPÀ STA ORGANIZZANDO UNA GRANDE FESTA E TUTTA LA FAMIGLIA SI STA DANDO DA FARE! BEH, A PARTE QUELLA PESTE DI MENTEGATTO...DATECI UNA MANO: CHI DI VOI ORGANIZZERÀ LA FESTA PIÙ BELLA FARÀ PIÙ PUNTI VITTORIA E SARÀ IL VINCITORE!



CONTENUTO

- 1 35 carte Famiglia (7 per giocatore)
 - 2 60 carte Festa
 - 3 18 carte Preparativi
 - 4 5 carte Riassuntive fronte/retro
 - 5 1 carta Compleanno
 - 6 1 carta Pulizia
 - 7 1 Blocchetto Segnapunti
- Questo Regolamento



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischia e dividi le carte Festa in sei mazzi da 10 carte, poi piazza i mazzi sul tavolo uno vicino all'altro, con il lato del familiare a faccia in su (A). Piazza le carte Compleanno (B) e Pulizia (C) sul tavolo.

Ogni giocatore prende le 7 carte Famiglia del colore che preferisce, le mischia e le dispone casualmente davanti a sé, mettendo le carte in fila e a faccia in giù. Questo sarà il Piano di Famiglia (D).



IL PIANO DI FAMIGLIA È IMPORTANTISSIMO!
OGNI FAMILIARE FA PUNTI IN BASE AGLI
OGGETTI RACCOLTI DA TUTTI.
AD ESEMPIO: NONNA MELMA FARÀ DUE PUNTI PER
OGNI FESTONE E UN PUNTO PER OGNI TORTA!
MMM. QUELLA AL MOSTRÒN GLACÉ È LA MIA PREFERITA!

Mischia le 18 carte Preparativi e pescane: 5 in 2 giocatori, 8 in 3 giocatori, 11 in 4 giocatori o 14 in 5 giocatori.

Metti le carte pescate scoperte sul tavolo (E) e riponi nella scatola le restanti carte Preparativi: non verranno utilizzate durante la partita.

Ricorda: potete sempre consultare il Piano di Famiglia, ma non potete cambiarne l'ordine, se non tramite le carte Preparativi.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Al proprio turno, ogni giocatore in senso orario svolge un'azione fra le due possibili:

- 1 - Attiva una carta Festa
- 2 - Prendi una carta Preparativi



1 - **Attiva una carta Festa:** ogni familiare ha raffigurato nel fumetto ciò che desidera (A). Scegli una carta Festa dalla cima di uno dei mazzi, poi prendi una copia (e solo una!) di tutti gli oggetti desiderati sulla carta se presenti tra quelli a disposizione. Metti gli oggetti presi sotto la carta Compleanno e scarta il familiare.

Nel caso in cui non sia presente nessuno degli oggetti desiderati dal familiare, gira la carta e piazzala al centro del tavolo: essa ora raffigura un oggetto (come mostrato anche nell'icona in basso a destra del familiare) (B).

Le carte così disposte sul tavolo formano gli oggetti a disposizione.

Nota: la Tata e l'Avò hanno un funzionamento diverso!

La Tata Fraulein Stein vuole che tutto sia pulito per il compleanno di Arturo. Se c'è almeno un oggetto con le ragnatele tra i disponibili, li raccoglierà tutti! Metti le carte così prese sotto la carta Pulizia: determineranno i punti della Tata alla fine della partita.

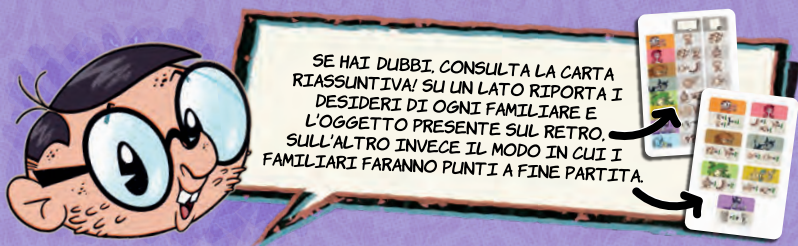
QUI DA NOI I RAGNI SONO DI CASA. QUINDI TRA GLI OGGETTI NE TROVERETE ALCUNI COPERTI DA RAGNATELE. ALMENO FINCHÉ NON ARRIVA LA TATA A PULIRLI...



L'Avo Ivo ha la capacità di replicare le abilità di un qualunque familiare. Se scelto, dovrai dichiarare chi vuoi replicare e piazzare gli oggetti sotto la carta Compleanno o Pulizia (nel caso replicassi la Tata). Se non vuoi usare l'abilità dell'Avo, puoi scegliere di girarlo sul lato oggetto e metterlo tra quelli a disposizione. L'Avo Ivo non fa parte del Piano di Famiglia.

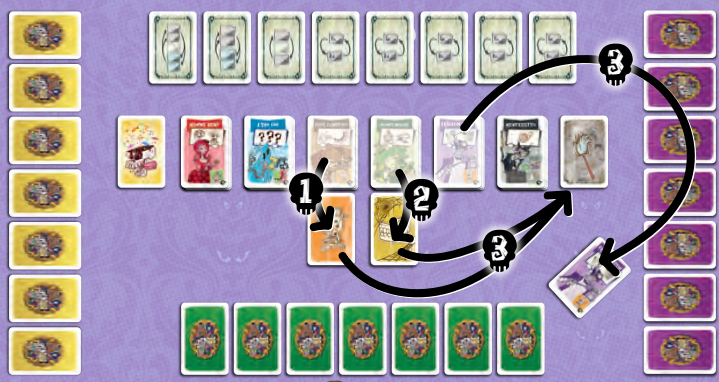
Nota: i mazzi delle carte Festa devono essere ben allineati. Se prendendo una carta da un mazzo riveli la sottostante, sarai obbligato a giocare la carta presa!

2 - **Prendi una carta Preparativi:** piazzala di fronte a te e attivane l'effetto. Potrai effettuare questa scelta un massimo di 3 volte nel corso della partita. Per gli effetti delle carte Preparativi vedi pagina 8.



1 Mario inizia la partita e decide di attivare una delle carte Festa. Sceglie il papà, ma è il primo turno e non ci sono oggetti sul tavolo. Gira la carta, la "trasforma" in oggetto e la piazza al centro del tavolo.

2 Daniele sceglie Nonna Melma, i cui oggetti desiderati non sono ancora disponibili. Anche lei si gira e diviene un oggetto, ma con le ragnatele.



3

Roberto sceglie la Tata, raccogliendo tutti gli oggetti sul tavolo dato che ce n'è almeno uno con le ragnatele. Scarta la Tata e mette entrambi gli oggetti sotto la carta Pulizia, alimentando così il mazzetto che determinerà i punti della Tata.

4

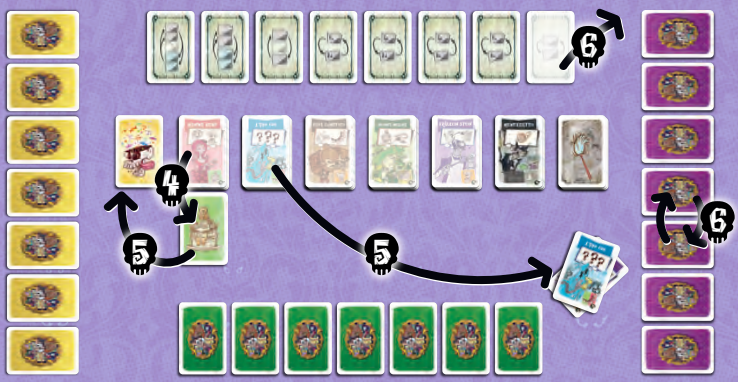
Tocca di nuovo a Mario: sceglie la Mamma e la gira sul lato oggetto.

5

Daniele seleziona l'Avvo Ivo, decidendo di copiare l'abilità della Nonna, quindi prende la Torta creata da Mario. Scarta l'Avvo Ivo e mette la Torta sotto la carta Compleanno: potrà essere utilizzata per i festeggiamenti e darà punti a fine partita!

6

Roberto, ritenendo che a fine partita Mentegatto farà più punti vittoria di Nonno Tut, decide di prendere una delle carte Preparativi disponibili: grazie all'abilità della carta, scambia la posizione di 2 Familiari adiacenti modificando il proprio Piano di Famiglia.



FINE PARTITA

Il gioco termina immediatamente quando rimangono sul tavolo soltanto **tre mazzetti di carte Festa**. Aggiungi gli oggetti ancora sul tavolo e le restanti carte dei mazzetti alla pila degli scarti che hai formato durante il gioco.

I giocatori conteggiano tutti gli oggetti sotto la carta **Compleanno**, riportandone le quantità nell'apposita colonna del **Segnapunti**. Ogni oggetto dà punti a uno o più familiari.

Si fa lo stesso per gli oggetti sotto la carta **Pulizia**. In questo caso però dovrete annotare sul Segnapunti, in corrispondenza della Tata, solo il numero degli oggetti con le "ragnatele"; gli oggetti privi di ragnatele non vengono conteggiati.

Quindi ogni giocatore rivela e segna i punti delle prime 3 carte da sinistra del proprio **Piano di Famiglia** e sottrae i punti dell'ultima a destra: questi sono i quattro familiari che determineranno il vostro punteggio!

Inoltre i giocatori confrontano i personaggi:

- In prima posizione. Chi ha il personaggio dal punteggio più alto ottiene **3 punti bonus**, anche a pari merito.
- In seconda posizione. Chi ha il personaggio dal punteggio più alto ottiene **2 punti bonus**, anche a pari merito.
- In ultima posizione. Chi ha il personaggio dal punteggio più alto perde **1 punto aggiuntivo**, anche a pari merito.

Puoi ottenere o perdere ulteriori punti in base alle **carte Preparativi** che hai preso nel corso della partita.

Chi ha realizzato il punteggio maggiore vince. In caso di parità, vince chi ha preso meno **carte Preparativi**. Se la parità continua, confronta i punteggi dei personaggi in quarta posizione. Se ancora non basta, confronta i punteggi di quelli in quinta e poi in sesta posizione. Se la parità perdura, la vittoria è condivisa.

BASTA SEGUIRE LE INFORMAZIONI RIPORTATE SUL
SEGNAPUNTI! AD ESEMPIO, SE AVETE RACCOLTO 4
ORSACCHIOTTI E 3 PUPAZZI A MOLLA, ALLORA IO
FARÒ UN PUNTO PER OGNUNO (7 PUNTI) E UN PUNTO
EXTRA PER OGNI COPPIA (ALTRI 3 PUNTI) SONO
UNA VALANGA DI GIOCATTOLI!



1

Roberto, Mario e Daniele scrivono nella relativa colonna del Segnapunti le quantità di ogni oggetto presente sotto la carta Compleanno e la quantità di "ragnatele" sotto la carta Pulizia. Poi riportano questi valori a destra, negli spazi bianchi, moltiplicandoli per il valore scritto nella casella stessa. Per Arturo segnano anche i punti bonus per ogni coppia. Sommano quindi i punteggi presenti nella colonna di ciascun familiare per determinarne il punteggio.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
4	4 ^{x1}	3																		
3	3																			
2		2 ^{x1}	4 ^{x2}																	
1		1 ^{x1}		2 ^{x2}																
0		0 ^{x1}				0 ^{x2}														
0											0 ^{x2}									
4																				4 ^{x1}
0																				0 ^{x1}
2																				2 ^{x1}
0											0 ^{x1}									
2																				2 ^{x1}
Σ	10	3	6	2	2	0	4													
ROBERTO	10	+3	4	3	-2	-1	17													17
MARIO	6		10	+2	4	0	22				+4									26
DANIELE	6		3		4	-2	-1	10			-1									9

2

Scoprono ora il familiare in prima posizione e scrivono il suo valore nella colonna 1° posto. Roberto ha quello di valore più alto e dunque ottiene 3 punti bonus. Fanno lo stesso con i personaggi al 2° posto e qui Mario guadagna 2 punti bonus.

3

Procedono con i personaggi al 3° posto, i quali non danno bonus. Infine rivelano i personaggi in settima posizione e segnano il valore in negativo. Avendo qui realizzato lo stesso (peggior) punteggio, Roberto e Daniele non solo perdono 2 punti ognuno, ma subiscono un ulteriore malus di 1 punto.

4

Segnano il subtotale.

5

Mario ha una carta Preparativi col simbolo dell'orologio da taschino: potrebbe dargli punti a fine partita (potrebbe anche levargliene, se non è stato attento!). Per fortuna ne fa 4. Anche Daniele ne ha presa una ma non è stato altrettanto bravo e perde 1 punto. Sommando tutti i punti fatti si ottengono 17 punti per Roberto, 26 per Mario e 9 per Daniele. Mario ha vinto!

È IL MOMENTO DI SPIEGARVI LE CARTE PREPARATIVI. ATTENZIONE: SOLO TRE CARTE PREPARATIVI DANNO PUNTI A FINE PARTITA! PER RICONOSCKERLE, CI HO DISEGNATO SOPRA L'OROLOGIO DA TASCHINO CHE PORTAVA SEMPRE NONNO TUT, QUANDO AVEVA ANCORA LE TASCHE!



7

CARTE PREPARATIVI




TUTTI IN FESTA!

Se possiedi questa carta a fine partita, i tuoi personaggi in 4^a, 5^a e 6^a posizione faranno punti. Attenzione però: quello dei tre con il valore più alto verrà aggiunto al tuo punteggio, mentre gli altri due verranno sottratti!



SEI DAVVERO BRAVO!

Piazza la carta davanti a te in modo da indicare un avversario. A fine partita, se quell'avversario avrà più punti di te prima che vengano assegnati i punti dalle carte con il simbolo , guadagnerai quattro punti. Se invece ne avrà pari o meno di te ne perderai due!



L'ANIMA DELLA FESTA

Piazza la carta sopra un personaggio nel tuo piano di famiglia. D'ora in poi, la carta si sposta insieme al personaggio. A fine partita, il familiare "incoronato" ti darà due punti bonus se sarà quello di maggior valore nella sua posizione, anche se a pari merito. In caso contrario te ne farà perdere uno.



UN BALLO SCATENATO

Inverti l'ordine di 3 coppie di carte. La stessa carta non potrà essere coinvolta in più di uno scambio.



QUELLO È IL MIO POSTO!

Scambia due personaggi nel piano di famiglia esattamente come indicato.



POSSIAMO RESTARE VICINI?

Inverti la posizione di due coppie di carte. La posizione dei personaggi della singola coppia non cambia.



FACCIAMO CAMBIO POSTO?

Inverti nel tuo Piano di Famiglia la posizione dei due personaggi indicati dalla carta.



PERMESSO!

Sposta un personaggio nel tuo Piano di Famiglia a destra o sinistra del numero esatto di passi indicato nella carta Preparativi.

RICONOSCIMENTI

Autore: Mario Papini

Sviluppo: Roberto Martire e Daniele Ursini

Artwork e grafica: Guido Favaro

Progetto editoriale e supervisione: Alessandro Lanzuisi

Responsabile di produzione: Roberto Martire

Impaginazione: Alice Pappagallo

Un ringraziamento speciale a Silvio Bambagiotti, Lorenzo Maria Conti e Marta De Carvalho
L'Autore ringrazia Alessandro, Daniele e Roberto, che hanno permesso di far nascere la famiglia di Arturo...

SEGUICI SUI
SOCIAL!



Arturo è un gioco Ergo Ludo Editions
©2021 Ergo Ludo Editions
Distributore esclusivo per l'Italia: Ghenos Srl

