

BARBASCURAX EVOLVERSI MALE

L'hai davvero fatto, hai aperto la scatola, ora devi solo imparare le regole. Ah non le capisci? Ti aiuto io, mio piccolo e inutile verme del mango: scansiona il QR che trovi nel cuore dentro alla scatola, oppure chiedi aiuto a un animale più evoluto di te. Animale, sì. In questo gioco non ci sono né giocatori né giocatrici, non meritate di essere chiamati così. Che la gara abbia inizio!

UN GIOCO MALEDETTAMENTE SCORRETTO SULL'EVOLUZIONE, DA 2 A 5 ANIMALI, DELLA DURATA DI 30-75 MINUTI.

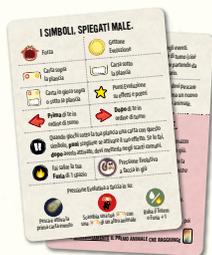
COMPONENTI



65 Carte Evoluzione



18 Carte Evento

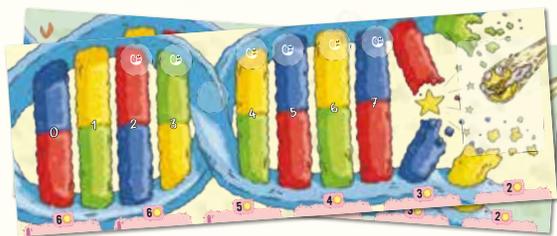


5 Carte Riassuntive



1 Totem di Legno

Applicare l'adesivo prima di giocare



1 Tabellone a due lati



36 Gettoni Evoluzione



6 Segnalini Pressione Evolutiva



1 Segnalino 4° Carta



3 Segnalini Mercato Chiuso

COMPONENTI DEGLI ANIMALI



6 Pance Animale



6 Indicatori Misteriosi



6 Segnalini Ordine di Turno



36 Carte Iniziali
6 per ogni animale



6 Segnalini Furia



6 Pedine Animale

PREPARAZIONE

Esempio di una partita con 3 animali

1. Posizionate il tabellone al centro del tavolo.

2. Mescolate i 6 segnalini Pressione Evolutiva e posizionatevi a faccia in giù, senza guardarli, negli spazi indicati sul tabellone.

3. Posizionate il segnalino 4° Carta (lato grigio) tra lo spazio 3 e lo spazio 4 del tracciato Evoluzione.

4. Mescolate le carte Evento, formate il mazzo Eventi e posizionatele sul tabellone.

5. Mescolate le carte Evoluzione, formate il mazzo Evoluzione e posizionatele accanto al tabellone.

6. Pescate una carta Evoluzione in più rispetto al numero di animali in gioco e posizionatele nel mercato (sotto al tabellone), riempiendolo da destra verso sinistra*.

7. Formate una riserva comune con i gettoni Evoluzione.

8. Ogni persona sceglie un animale: prende la plancia, il segnalino Ordine di Turno e la pedina corrispondente. Poi forma il suo mazzo: prende le sue 6 carte iniziali (mostrano l'animale nella parte bassa della carta) che mescola e posiziona a faccia in giù a sinistra della sua plancia. Infine prende 1 gettone Evoluzione, 1 carta Riassuntiva e un segnalino Furia che posiziona sullo spazio 0 del tracciato Furia sulla sua plancia.

9. Ogni animale posiziona la propria pedina sullo spazio 0 del tracciato Evoluzione.

10. Litigate per scegliere chi di voi è la persona meno evoluta e dategli il Totem.

* In base al numero di animali in gioco, posizionate un segnalino Mercato Chiuso negli spazi del mercato non utilizzati.

scarti degli eventi

scarti comuni

1. Posizionate il tabellone al centro del tavolo.
2. Mescolate i 6 segnalini Pressione Evolutiva e posizionatevi a faccia in giù, senza guardarli, negli spazi indicati sul tabellone.
3. Posizionate il segnalino 4° Carta (lato grigio) tra lo spazio 3 e lo spazio 4 del tracciato Evoluzione.
4. Mescolate le carte Evento, formate il mazzo Eventi e posizionatele sul tabellone.
5. Mescolate le carte Evoluzione, formate il mazzo Evoluzione e posizionatele accanto al tabellone.
6. Pescate una carta Evoluzione in più rispetto al numero di animali in gioco e posizionatele nel mercato (sotto al tabellone), riempiendolo da destra verso sinistra*.
7. Formate una riserva comune con i gettoni Evoluzione.
8. Ogni persona sceglie un animale: prende la plancia, il segnalino Ordine di Turno e la pedina corrispondente. Poi forma il suo mazzo: prende le sue 6 carte iniziali (mostrano l'animale nella parte bassa della carta) che mescola e posiziona a faccia in giù a sinistra della sua plancia. Infine prende 1 gettone Evoluzione, 1 carta Riassuntiva e un segnalino Furia che posiziona sullo spazio 0 del tracciato Furia sulla sua plancia.
9. Ogni animale posiziona la propria pedina sullo spazio 0 del tracciato Evoluzione.
10. Litigate per scegliere chi di voi è la persona meno evoluta e dategli il Totem.



È la vostra prima partita? Utilizzate il lato del tabellone con il simbolo in alto a sinistra e seguite le indicazioni scritte sopra.

Partita con 2 animali? Rimettete nella scatola il Cetriolo di Mare, le carte Evoluzione e le carte Evento con il simbolo **3+** in basso a destra.

carte sotto

Lasciate abbastanza spazio attorno alla plancia per giocare le carte (sopra e sotto) e per i vostri scarti (a destra).

SCOPO DEL GIOCO

Il primo animale che raggiunge l'ultimo spazio del tracciato Evoluzione vince la partita.



Questo è l'ultimo spazio del tracciato Evoluzione!

OK, MA COME FACCIO A RAGGIUNGERLO?

Durante la partita, alcune carte possono farvi ottenere (o perdere) ★, cioè punti Evoluzione. Ogni volta che ottenete 1 ★ 1, spostate di 1 spazio verso destra la vostra pedina Animale sul tracciato Evoluzione. Ogni volta che perdetevi 1 ★ 2, spostatela verso sinistra.



COME SI GIOCA

Ogni partita è divisa in round, ognuno composto dalle seguenti fasi, da svolgere **in ordine**:

1. GIOCARE LE CARTE

Gli animali pianificano la loro evoluzione.

Pescate le prime 3 carte dal vostro mazzo, poi scegliete e posizionate a **faccia in giù**:

- 2 carte sopra e 1 carta sotto la vostra plancia animale, *oppure*
- 1 carta sopra e 2 carte sotto la vostra plancia animale.

Se nel vostro mazzo non sono presenti abbastanza carte, mescolate i vostri scarti, formate un nuovo mazzo e pescate le carte che mancavano (vedi *Poteri, ultima pagina*).

2. ORDINE DI TURNO

Più sei forte, prima giochi.

Ogni animale **RIVELA** le carte posizionate sopra la propria plancia animale (cioè le gira a faccia in su, senza scartarle). Poi somma i valori in alto a sinistra, indicati dentro ai simboli 🍌: questa è la sua **FORZA**.

In ordine di forza decrescente, gli animali posizionano al centro del tavolo il proprio segnalino Ordine di Turno (a sinistra l'animale più forte). Questo indica l'ordine in cui gli animali giocheranno nella prossima fase "3. Le Azioni".

Se più animali hanno la stessa forza, risolvete la parità partendo dall'animale che ha il **TOTEM** e proseguendo in senso orario (vedi *esempio qui sotto*).

CARTE SOPRA O SOTTO?

Quando giocate carte sopra la vostra plancia, considerate **solo** i due valori indicati nella parte alta: forza e gettoni evoluzione 1. Quando le giocate sotto la vostra plancia, invece, considerate **solo** il riquadro e i simboli presenti nella parte bassa: effetto e furia 2.



ESEMPIO DI ORDINE DI TURNO

Il Panda ha giocato Falso Pollice e Occhiaie: la sua forza è pari a 3.



Il Cetriolo di Mare ha il Totem e ha giocato Zampe: la sua forza è pari a 3.



La Mantide ha giocato Artigli: la sua forza è pari a 4.



L'ordine di turno è il seguente:



3. LE AZIONI

Compra, ruba, spara, infuriati e cerca di vincere!

Seguendo l'ordine di turno, ogni animale svolge **tutti** i seguenti passaggi, **in ordine**:

1. Prende dalla riserva comune un numero di gettoni Evoluzione pari alla somma dei valori indicati dentro ai simboli  sulle carte sopra la sua plancia animale.
2. Rivela le carte sotto la sua plancia animale, poi:
 - a. se le carte hanno uno o più simboli , ottiene **FURIA** (vedi *La Furia*, prossima pagina);
 - b. se può, **deve** attivare completamente gli **EFFETTI** delle carte; se le carte hanno il simbolo  oppure il testo indica "Puoi", allora **può scegliere se** attivare l'effetto. Se ha giocato 2 carte sotto la sua plancia, può decidere in che ordine attivare gli effetti.
3. Può comprare **una** carta dal **MERCATO**. Se decide di farlo, paga un numero di gettoni Evoluzione pari al costo della carta scelta (*indicato sul tabellone*) e li mette nella riserva comune. Poi posiziona la carta appena comprata **in cima** al suo mazzo, a faccia in giù. Infine, se non ha comprato la carta di costo più alto (*quella più a sinistra nel mercato*), fa scorrere verso destra le carte rimaste.
4. Scarta tutti i gettoni Evoluzione che superano il limite massimo della sua **RISERVA**, come indicato sulla sua plancia animale.
5. Se nello spazio dove si trova la sua pedina animale è presente un segnalino Pressione Evolutiva a faccia in giù , lo rivela e lo attiva immediatamente (vedi *Pressione Evolutiva*, ultima pagina).

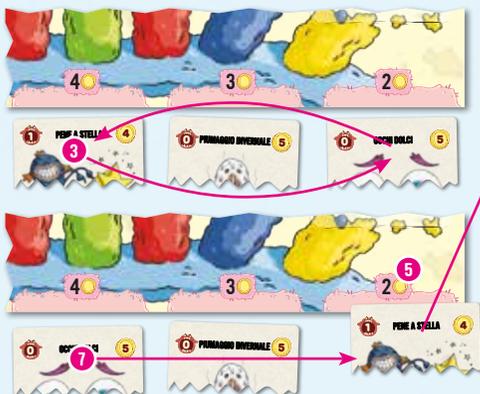
I SIMBOLI SULLE CARTE

Durante le prime partite, se avete dubbi sui simboli presenti nel gioco, vi consigliamo di consultare le vostre carte Riassuntive.



ESEMPIO DI TURNO

Il Panda prende dalla riserva comune 3 gettoni Evoluzione , poi gira a faccia in su le carte sotto la sua plancia e fa salire il suo segnalino Furia di 1 spazio verso l'alto . Ora attiva l'effetto delle sue carte. Può scambiare posto a 2 carte nel mercato , così scambia Pene a Stella che costa 4  con Occhi Dolci che costa 2 . Deve anche rubare 1 gettone evoluzione e un altro animale , ma la riserva degli altri animali è vuota!



Adesso è il momento di evolversi male! Compra il Pene a Stella a cui aveva precedentemente abbassato il costo: paga 2 gettoni Evoluzione  e mette la carta in cima al suo mazzo . Dal momento che non ha comprato la carta Occhi Dolci (la carta di costo più alto), fa scorrere verso destra le 2 carte rimaste . Il limite massimo della sua riserva è di 3 gettoni Evoluzione , ma al Panda ne è rimasto solo 1, quindi non deve scartare nulla. Il turno del Panda dal Pene a Stella è finito.

4. UN NUOVO MERCATO

Gli animali scartano le carte giocate e il mercato si riempie di nuove meraviglie.

Dopo che tutti gli animali hanno svolto il proprio turno, ogni animale scarta tutte le carte giocate e le posiziona nei propri scarti a faccia in su (a destra della plancia animale). Infine mettete negli **SCARTI COMUNI** (a destra del mercato) tutte le carte rimaste nel mercato e riempitelo con nuove carte pescate dalla cima del mazzo evoluzione (se non sono presenti abbastanza carte, mescolate gli scarti comuni e formate un nuovo mazzo). Se la partita non è terminata, iniziate un nuovo round.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina **immediatamente** quando un animale raggiunge l'ultimo spazio del tracciato Evoluzione. Quell'animale è il vincitore. Nel raro caso in cui più animali raggiungano contemporaneamente l'ultimo spazio del tracciato Evoluzione, la vittoria è condivisa.

VI SPIEGHIAMO ALCUNI CONCETTI, MALE.

LA FURIA 🔥

Più sei bastardo, più punti fai.

Ogni volta che ottenete **FURIA**, fate salire il vostro segnalino Furia sul vostro tracciato Furia (seguite le frecce). Quando **superate** lo spazio 2🔥, tornate allo spazio 1🔥 e ottenete **immediatamente** 1⭐.

Come si ottiene la furia?

- Ottenete 1 Furia per ogni simbolo 🔥 presente nelle carte giocate sotto la vostra plancia animale.
- Ottenete la Furia indicata nell'effetto delle carte giocate sotto la vostra plancia animale.
- Se l'Orca è in gioco, può ottenere Furia quando attiva il suo potere.

Se un effetto indica di perdere Furia, fate scendere il vostro segnalino Furia sul vostro tracciato Furia. Non potete **mai** scendere sotto lo spazio 1🔥.

ESEMPIO DI FURIA

Il Panda ha Furia 0. Dopo aver rivelato le carte sotto la sua plancia, ottiene prima 1 Furia 🔥 dalla carta a destra, poi 2 Furia attivando l'effetto della carta a sinistra. Sposta quindi il suo segnalino Furia di 3 spazi sul suo tracciato Furia, tornando a 1🔥, così avanza immediatamente di uno spazio sul tracciato Evoluzione. Ben fatto!



4° CARTA 🐼

Giusto il tempo di comprare qualche evoluzione, poi si inizia a fare sul serio.

Il primo animale che supera con la propria pedina animale il segnalino 4° Carta, lo gira sul lato colorato. Dal round **successivo**, fino al termine della partita, **tutti gli animali** pescano e giocano **4 carte** invece di 3 (vedi fase 1. *Giocare le Carte*). Giocarete quindi 2 carte sopra e 2 carte sotto la vostra plancia animale.

PRESSIONE EVOLUTIVA

La strada per la vittoria è piena di spermatozoi incazzati.

Se un animale **termina il proprio turno** su uno spazio del tracciato Evoluzione su cui è presente un segnalino Pressione Evolutiva a faccia in giù, lo rivela e lo attiva **immediatamente**.

Potete rivelare al **massimo un segnalino** Pressione Evolutiva per turno e **mai** durante il turno di un altro animale. Ecco cosa potete trovare sul retro dei segnalini Pressione Evolutiva:



Pescate e attivate immediatamente l'effetto della carta in cima al mazzo Eventi, poi scartatela.



Rubate il Totem oppure ottenete 1 Furia.



Dovete scambiare una carta giocata sopra la vostra plancia con quella giocata sopra la plancia di un altro animale, che non può rifiutare lo scambio.

IL TOTEM

Sorridi, l'evoluzione sta baciando proprio te!

- L'animale che ha il Totem **può ignorare** l'effetto delle carte Evento.
- Se durante la fase 2. "Ordine di Turno" più animali hanno la stessa forza, risolvete la parità partendo dall'animale che ha il Totem e proseguendo in senso orario.

POTERI

Che figata i poteri speciali! Ma quando li posso usare?

Ogni volta che mescolate i vostri scarti per formare un nuovo mazzo, potete attivare il potere del vostro animale, come indicato nella parte bassa della vostra plancia animale accanto al simbolo .

ESEMPIO DI ATTIVAZIONE DEL POTERE

È iniziato un nuovo round e il Tardigrado deve pescare 3 carte, ma nel suo mazzo ce ne sono solo 2. Mette da parte quelle 2 carte, mescola i suoi scarti per formare il nuovo mazzo e pesca la carta che mancava. Poi attiva il suo potere e ottiene 3 .

RICONOSCIMENTI

Autore: Alessandro Cuneo

Illustrazioni: Enrico Macchiavello

Testi: Barbascura X, Jacopo de Luca

Responsabile del progetto, regolamento e grafica: Paolo Veronica

Sviluppo: Andrea Porati, Paolo Veronica, Barbascura X

Playtest: Matteo Foresti, Davide Poggiali, Noemi Giugliano, Andrea

Mazzolani, Giacomo Gentile, Enrico Emiliani, Lorenzo Maria Conti, Roberto Pestrin, Jessica Barillaro, Elba in Scatola, Torre Nera Forlì, La Gilda del Cassero LGBTQIA+, Doppio Uno Rivara, La Tana dei Goblin, Micco Ludens.



DUBBI SUL REGOLAMENTO?

Guarda le videoregole, iscriviti al gruppo e chiedi aiuto alla ciurma!

ESPANSIONE: GENETICA AVANZATA

Abbiamo inserito nel gioco 11 carte Evoluzione con effetti avanzati e le abbiamo contrassegnate in basso a sinistra con un simbolo. Vi consigliamo di inserirle nel gioco solo dopo aver fatto qualche partita.



Se l'effetto di una carta indica che puoi attivarlo anche nel turno di un altro animale (riquadro rosso) , e quella carta è ancora a faccia in giù sotto la vostra plancia, giratela a faccia in su prima di attivare l'effetto.

INDICATORI MISTERIOSI

Prima o poi vi diremo a cosa servono, per ora potete usarli per non scordare di attivare alcuni effetti (es. Umorismo).