



Nike (2 giocatori). È una variazione del gioco conosciuto come "Spunto". Si utilizzano le 54 carte. Ogni giocatore prende 27 carte e fa sei mazzetti coperti: uno da 6, uno da 5, uno da 4, ecc. le rimanenti 6 carte compongono il proprio pozzo. Pescate la prima carta dei due pozzi e mettetela scoperta al centro del tavolo. Al via i giocatori girano la prima carta coperta di ognuno dei propri sei mazzetti (non dal pozzo) e possono metterle su una delle carte al centro se hanno il valore precedente o successivo (dopo il k c'è l'asso). Se il gioco si ferma i giocatori mettono una mano sui propri pozzi e al via girano una nuova carta da mettere sopra le due Pile e si ricomincia. Vince chi termina le carte o chi ne ha di meno quando il gioco si blocca definitivamente.

*Utilizzando due Power Deck si può giocare in quattro.

MANUALE

Col Power Deck è possibile giocare a **TUTTI I GIOCHI CHE CONOSCETE** con le carte francesi e con le carte napoletane, a cui si aggiungono tutti gli altri giochi contenuti in questo manuale.

Sul sito www.legagiocchi.it puoi trovare la versione più recente di questo manuale e vari link a tutorial e nuovi giochi. Per ogni altra domanda chiedi direttamente al tuo Play Coach (se non hai ancora un tuo Play Coach personale contattaci via mail).

I GIOCHI :

Carte da Poker/Francesi. Si utilizzano tutte e 54 le carte, dal lato giallo. A, J, Q, K, indicano Asso, Jack, Regina, Re.

Carte Siciliane/Piacentine. Si utilizzano solo 40 carte, dal lato verde e si tolgono 8, 9 e 10. I simboli A, D, C, R, indicano Asso, Donna, Cavaliere, Re.

Superpoteri (2-7 giocatori). È una variazione del gioco tradizionale conosciuto come "Tocca il Fante". Si utilizza il lato rosa e i disegni al centro. Il primo giocatore prende tutte le carte col numero uno (giallo), il secondo, il numero due (verde), ecc. I giocatori sei e il sette devono già conoscere il gioco, perché non ci sono i disegni al centro. **Si gioca in piedi e contemporaneamente.** Tutti tengono il mazzo coperto in mano, al via si gira la prima carta. Se hai lo stesso simbolo di un altro giocatore usa il superpotere collegato (vedi dopo) e scartate entrambi la carta, passando alla successiva (se nessuno ha la tua stessa carta mettila sotto e usa quella dopo). **Per utilizzare un superpotere e scartare la propria carta,** i due giocatori devono: avere la stessa carta, fare con la mano il gesto indicato nell'immagine, pronunciare ad alta voce l'effetto sonoro scritto nel lato rosa e compiere l'azione collegata, qui in descrizione.

Fuga! (2-7 giocatori). È una variazione del gioco tradizionale "Crazy Eight".

Si utilizzano tutte e 54 le carte e i cerchi rossi in alto a sinistra, nelle figure. Dare 6 carte a testa, le rimanenti sono il pozzo e si posa coperto scartando la prima. A turno ogni giocatore deve scartare una carta dello stesso valore o dello stesso seme dell'ultima carta scoperta, se non può farlo pesca una carta dal pozzo. Se non ci sono carte si rimescolano gli scarti. Chi rimane con l'ultima carta in mano deve dire "FUGA!", se lo dimentica pesca due carte dal pozzo.

Carte speciali: Jolly=può essere giocata su qualsiasi carta. **Jack/divieto**=il giocatore successivo salta il turno. **Regina/doppia freccia**=si inverte il senso di rotazione. **Re/doppio+** = il giocatore successivo deve pescare 2 carte, o in alternativa giocare un altro Re o un jolly e il giocatore successivo dovrà pescare due carte in più. Vince chi resta senza carte (e quindi si è dato alla FUGA). *Utilizzando due Power Deck si può giocare fino in 12.

Sfida (3-8 giocatori). È una variazione del gioco tradizionale chiamato "Snap". Si utilizzano solo le immagini al centro delle carte. Metti la scatola al centro del tavolo (sarà il "pulsante"), dividi tutte le carte ai giocatori, che le terranno coperte davanti a loro. Al tuo turno prendi la prima carta, senza guardarla e girala di colpo davanti a tutti.

Se due giocatori hanno la stessa immagine (non conta il colore) entrano in sfida: il primo che prende il pulsante vince e pone i propri scarti su quelli dell'avversario. Chi sbaglia, prende gli scarti. Se esce un jolly la gara è fra tutti e chi prende il pulsante distribuirà i propri scarti agli avversari come vuole, anche dividendoli fra più giocatori. Finito il proprio mazzo si girano gli scarti. Vince chi scarta per primo tutte le proprie carte. *Utilizzando due Power Deck si può giocare fino in 12.

Descrizione dei superpoteri :

- **PAM:** fai "battipugno" con l'altro giocatore, come indicato nella carta.
- **BOING:** stringi la mano dell'altro giocatore e fate un salto insieme.
- **ZAP:** toccatevi la punta delle dita.
- **SWIP:** fai "battimano" con l'altro giocatore e scambiatevi di posto.

Dopo aver fatto il gesto correlato, scarta la carta e passa alla successiva. Vince chi scarta per primo tutte le proprie carte.

*Utilizzando due Power Deck si può giocare fino in 14.

VIDEO TUTORIAL

www.legagiocchi.it/prodotto/power-deck



00'.50" - Fuga ! -durata 1'.30"
02'.22" - Sfida -durata 1'.03"
03'.25" - Nike -durata 2'.50"
05'.15" - Superpoteri -durata 1'.15"
06'.30" - Caccia agli Alieni - 3'.55"
10'.25" - Le Missioni -durata 6'.40"

www.legagiocchi.it

Caccia agli Alieni (7-25 giocatori). È una variante del "Gioco dell'Assassino". Si utilizzano i simboli sul lato azzurro. Il gioco si svolge in due fasi: la "fase di accusa" e la "fase rapimento" che si susseguono, ad ogni ciclo uno o più personaggi vengono eliminati.

- **Vincono gli umani se riescono a imprigionare tutti gli alieni.**
- **Vincono gli alieni se rimangono in numero pari agli umani o più.**

Un giocatore fa il "Regista": da le istruzioni e controlla lo svolgimento delle fasi, gli altri giocatori prendono in segreto una "carta-ruolo" ciascuno e ne interpreteranno le relative caratteristiche. **Avvio del gioco.** Si comincia con una prima fase di accusa: il Regista racconta che gli Alieni sono infiltrati fra gli umani e devono essere sconfitti, quindi fa mettere a tutti le mani sugli occhi e dirà: "Aprano le mani e gli occhi gli Alieni e si riconoscano", aspetterà qualche secondo poi dirà: "Chiudano mani e occhi gli Alieni" (se si gioca in 14 o più, ripete l'operazione chiamando le Guardie).

Poi fa aprire gli occhi a tutti e avvia il gioco svolgendo queste due fasi.
- **Fase di accusa:** Il Regista chiede ai partecipanti di votare uno di loro, che sarà imprigionato (ed esce dal gioco). L'obiettivo degli umani è cercare di colpire gli alieni: si può anche parlare e motivare le proprie scelte, che all'inizio saranno quasi casuali, poi andando avanti saranno più consapevoli.
- **Fase rapimento:** Il Regista fa chiudere gli occhi a tutti e li fa riaprire a turno, chiamando i vari personaggi come indicato nel Promemoria per il Narratore presente qui accanto. Si da il tempo per attivare le proprie abilità speciali (si comunica solo a gesti, nel massimo silenzio) e poi tutti riaprono gli occhi. Il Regista comunica a tutti chi è stato rapito e gli effetti delle abilità speciali dei vari ruoli.
Dopodi che si ricomincia con la **fase d'accusa** e si prosegue così fino alla conclusione: o gli alieni sono tutti eliminati o rimangono in numero pari o più degli umani.

Ruoli e Abilità Speciali

In 7. si utilizzano 5 "umani standard" (carte rosse 1-5) e due **Alieni**: Indicano al Regista un umano da rapire (che sarà eliminato dal gioco).

In 8. Aggiungi la **Telepate**: Indica al Regista un personaggio ancora IN GIOCO e il Regista farà sì o no con la testa, per dirgli se è un Alieno o no.

In 9. La **Dottorressa**: indica un personaggio imprigionato, il Regista le dirà se era un Alieno oppure no.

In 10. La **Biochimica**: con le pozioni trasforma un giocatore in una cavia, che potrà solo squittire (e non vota).

In 11. L'**Agente Segreto**: protegge un giocatore che non potrà essere rapito.

In 12. L'**Ufologo**: vince se vincono gli alieni e sopravvive (non ha abilità).

In 14. Due **Guardie**, si riconoscono nella Prima caccia (non hanno abilità).

In 16 aggiungere un altro Alieno.

In 18 aggiungere un'altra Guardia.

In 20-25, aggiungere un altro Alieno.

PROMEMORIA per il NARRATORE (da ripetere ad ogni turno).

- **Aprano gli occhi gli ALIENI, mi Indichino chi vogliono rapire.**
- **Apra gli occhi la TELEPATE, mi indichi un partecipante IN GIOCO per sapere se è un alieno o no.**
- **Apra gli occhi LA DOTTORESSA, mi indichi un partecipante ELIMINATO per sapere se è un alieno o no.**
- **Apra gli occhi la BIOCHIMICA, indichi un partecipante a cui dare la pozione che lo trasforma in cavia.**
- **Apra gli occhi l'AGENTE SEGRETO, indichi un partecipante da proteggere e che quindi per questo turno non potrà essere rapito.**

Qui sotto e nelle Carte di Riepiologo sono spiegati i simboli e i relativi ruoli che rappresentano.

Le Missioni (5-12 giocatori). È una variante del gioco tradizionale conosciuto come "Gioco dell'Assassino".

Si utilizzano i simboli sul lato azzurro. Prima di iniziare si devono preparare 4 diversi mazzi:

- 1) il Mazza Missioni:** metti in ordine le prime 5 carte del seme relativo al numero dei giocatori: in 5/6 Cuori, 7/8 Quadri, 9/10 Fiori, 11/12, Picche. Li trovi riportati sotto il simbolo
- 2) il Mazza "Ok":** prendi tutte le carte rosse dal 6 al 10, hanno il simbolo **V**.
- 3) il Mazza "No":** prendi tutte le carte nere dal 6 al 10, hanno il simbolo **X**.
- 4) il Mazza Ruoli** che cambia a seconda del numero dei giocatori: **in 5-6** si inserisce il **Re Alieno**, l'**Alieno Pazzo** e la **Telepate**. **In 7-8** aggiungi una **Guardia**. **In 9-10** aggiungi un **Alieno**, **in 11-12** aggiungi **due alieni e due guardie**. A questi si aggiungo "umani standard" (carte rosse da 1 a 5) fino a raggiungere il numero dei giocatori. Distribuire una "carta-ruolo" nascosta ad ogni giocatore.

Il primo a giocare mette davanti a se la **Carta Leader** (il Jolly), rimette nella scatola tutte le carte non utilizzate e svolge il **Riconoscimento**. Si svolge una sola volta: tutti chiudono gli occhi e ci posano sopra le mani, compreso il leader che permetterà i riconoscimenti recitando a memoria questa "formula":
1) aprano mani e occhi gli alieni e si riconoscano tra di loro. (attendere 10 secondi) Chiudete occhi e mani.
2) aprano SOLAMENTE le mani gli alieni, tranne il Re Alieno e apra le mani e gli occhi la telepate. (attendere 10 secondi) Chiudete occhi e mani.
3) - se si gioca in 7 o più- apra SOLAMENTE le mani la telepate e aprano le mani e gli occhi le guardie. (attendere 10 secondi) chiudete occhi e mani.
4) Aprite tutti gli occhi. Si comincia.

Inizia il gioco. Il Leader scopre la prima carta del mazzo missioni, il simbolo "Componenti della Squadra" indica quanti sono gli elementi che deve scegliere per compere questa prima missione (può inserire anche se stesso). Tutti i giocatori votano la scelta, senza la maggioranza la missione viene rinviata (al massimo 3 volte) e la Carta-Leader passa al giocatore a sinistra che sceglie i nuovi componenti (e si vota di nuovo). Se la missione è approvata ogni componente riceve una carta **OK** e una **NO** e votano in segreto per la riuscita della missione. Il Leader raccoglie le carte, le mischia e controlla i voti: se c'è almeno un "NO" la missione è fallita (**NOTA:** in più di 6, per la missione n°4 servono almeno 2 NO). La Carta-Leader passa al giocatore a sinistra e si gira la Carta-Missione successiva e si continua. Vince la fazione che fa 3 successi su 5. **ATTENZIONE.** Se al termine gli umani hanno risolto 3 missioni, l'Alieno Pazzo si rivela indica uno dei giocatori. Se trova chi è la Telepate vincono lo stesso gli Alieni.

TABELLA di RIEPILOGO dei RUOLI

Umani		Agente Segreto	
Alieni		Ufologo	
Alieno Pazzo		Guardie	
Re Alieno		Jolly/Leader	
Telepate		Ok / No	
Dottorressa		N° giocatori	
Biochimica		Componenti squadra	