

WOOSH!

Creato da Giorgio Vezzini
Illustrato da Angelo Porazzi
Carte Del Gioco:



ROSSO = CARTE AZIONE. USA QUESTE CARTE PER MUOVERE O ATTACCARE



1 Woosh:
Muovi un paracadutista in una Zona adiacente.
Anche in diagonale.



4 Condor:
Aizzi il Condor contro un avversario!
Alla fine di ogni turno, chi è attaccato dal condor tira un dado:
- Con 1 gli devasta il paracadute e perdi punti pari alla sua zona.
- Con 2 non prende punti questo turno.
- Con 3 prendi punti come di consueto.
- Con 4 ti liberi del Condor.



2 Folata:
Muovi **tutti** in una Zona adiacente in una direzione a tua scelta tra Nord, Sud, Ovest ed Est.
Non in diagonale.



3 Tornado:
Scambia di posizione 2 paracadutisti.
Se giochi con l'espansione:
Scambia di posizione 3 paracadutisti.



5 Piccione Viaggiatore:
Scegli una linea retta, in qualsiasi direzione. Chiunque si trovi in quel tragitto viene colpito dal piccione e tira un dado.
- Con 1 perde punti pari alla sua zona.
- Con 2-3-4 non prende punti.

GIALLO = CARTE DIFESA. USA QUESTE CARTE PER DIFENDERTI O REPLICARE AGLI AVVERSARI



6 Senza Vento:
Se ti giocano contro una carta **Woosh!**, **Folata** o **Tornado**, annulli il suo effetto.



8 Vuoto d'Aria:
Giocala davanti a te all'inizio di un nuovo turno.
Per tutto quel turno, sei **Invulnerabile** a qualsiasi effetto di movimento o perdita punti.



7 Controvento:
Inverti l'effetto di una carta **Woosh!** o **Folata**; se il movimento era a Nord, ora è a Sud; se era a Est, ora è a Ovest, Etc.

VERDE = CARTE PUNTI. USA QUESTE CARTE PER GUADAGNARE PUNTI ADDIZIONALI



9 Acrobazia Elementare:
Ti dondoli sul paracadute!
Tira il dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio.



10 Acrobazia Suicida:
Passi dentro il cerchio di fuoco!
Tira due dadi e aggiungi il risultato al tuo punteggio.

BLU = CARTE SPECIALI.



11 Manuale di Paracadutismo:
Giocala davanti a te all'inizio di un nuovo turno.
Nell'ultima pagina del manuale, trovi come giocare ultimo per questo turno.



13 SPLATI:
Tieni questa carta fino alla fase di atterraggio.
Prima che vengano girate le due carte aggiuntive, giocala per far **SPLATTARE** un paracadutista indipendentemente dal suo numero di paracaduti.
Il paracadutista **SPLATTATO** perde tanti punti quanto è il valore della Zona in cui si trova.



12 Cuscino:
Protegge da qualsiasi effetto di Perdita punti:
- Carta **SPLATI**
- Carta **Piccione Viaggiatore**
- Manda via il **Condor**



“.. Il capitano dell’aereo Woosh-2501N è contento di darvi il benvenuto a bordo. In questo momento abbiamo superato i 4.500m di altezza:
 è arrivato il momento di lanciarsi.
 Ricordiamo che è vietato tuffarsi senza il paracadute, fumare o tagliare le corde di un altro paracadutista.
 Buon lancio! ..”

L’aria vi preme la pelle sul viso mentre aprite il paracadute per discendere lentamente cercando la zona migliore dove atterrare.. quando una folata di vento improvvisa vi sposta dalla vostra traiettoria, mandandovi a scontrare contro un altro paracadutista, mentre un piccione buca il paracadute.. e un Tornado sta arrivando a prendervi!! Tranquilli. Tutto questo è normale.
 Tutto questo.. è Woosh!

Preparazione del Gioco

Il Lancio:

- Posiziona nove carte a faccia in giù per creare la zona di atterraggio 3x3.
- A partire dal più giovane e procedendo in senso orario, si tira un dado. Il risultato rappresenta l’area in cui lanciarsi e posizionare il paracadutista, se ci sono più aree con lo stesso numero, avete libera scelta, se non ce ne sono più, ritirate. Vedi l’esempio nella figura.,
- Pescate tutti 3 carte.
- Posiziona i Segnapunti e il Segnaturni sulla plancia.
- Il **Gettone Aeroplano** va posizionato davanti a chi è il Primo del turno.



La Discesa:

Nel tuo turno, puoi pescare o giocare una carta.
 Puoi avere in mano massimo 4 carte.
 Quando tutti hanno giocato per questo turno, somma i punti della Zona in cui sei al tuo punteggi e avanza sul segnapunti.
 L’ultimo ad aver giocato in questo turno prende il **Gettone Aeroplano**, diventando il primo del turno successivo.
 Avanza col **Segnalino Segnaturni**.

Plancia Segnapunti / Segnaturni:

TURNO	1	2	3	4	5	6	7
Punti	1	2	3	4	5	6	
	11	12	13	14	15	16	
	21	22	23	24	25	26	
	31	32	33	34	35	36	
	41	42	43	44	45	46	

L’atterraggio:

Dopo 10 turni di discesa, pescate ancora due carte e ponetele coperte davanti a voi. Questo è il momento in cui si può giocare la carta **SPLAT**. Dopodichè si procede a contare i **Simboli paracadute**:
 1 Paracadute: Effettui un buon atterraggio. guadagni tanti punti quanto è il valore della **Zona di Atterraggio**
 2 Paracaduti: Ottimo Atterraggio! Raddoppi il punteggio della **Zona di Atterraggio**
 3 o più Paracaduti: Atterraggio PERFETTO, Triplichi i punti della **Zona di Atterraggio**
 0 Paracaduti o Carta **SPLAT**! Ti spiaccichi in malomodo al suolo: **SPLAT**! perdi tanti punti quanto è il valore della tua **Zona di atterraggio**.



Ingarbugliamento:

Quando qualcuno “**Woosh!**” un paracadutista, può mandarlo addosso ad un altro giocatore: scontrandosi, rischiano di ingarbugliarsi. Entrambi tirano un dado.

- Chi effettua il **punteggio più basso** si **ingarbuglia**: viene spinto in una **Zona libera** adiacente da chi ha vinto lo scontro e non prende punti per questo turno.
- In caso di **pareggio**, si ripete il tiro fino a che non c’è un vincitore

Il Campo di Atterraggio:

E’ Circolare, cioè se esci dal riquadro, rientri dall’altra parte. Segui gli esempi con le **Frecce Colorate**.

Stallo:

Se hai quattro carte in mano e non vuoi/puoi giocare carte puoi semplicemente passare la mano oppure dichiarare **Stallo**, scartare l’intera mano e ripescare due carte, terminando il tuo turno.

Vittoria:

Chi ottiene il maggior numero di punti alla fine della partita vince.