

# dnp

REGOLAMENTO

## CONTENUTO

40 carte • 4 carte Consultazione

## OBBIETTIVO DEL GIOCO

**Essere il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le carte. Collocate set di carte davanti a voi e sperate che i vostri avversari non giochino un set migliore prima del vostro prossimo turno!**

## PREPARAZIONE

Rimuovete carte dal mazzo in base al numero dei giocatori:

- **5 giocatori:** Non vengono rimosse carte (utilizzate tutte le carte nel mazzo).
- **4 giocatori:** Rimuovete tutte le carte con il simbolo ☹️.
- **3 giocatori:** Rimuovete tutte le carte con i simboli 😊 e 😊.
- **2 giocatori:** Seguite le regole per le partite con 2 giocatori che trovate sull'altro lato di questo foglio.

Date una carta Consultazione a ogni giocatore.

## GIOCARE UN ROUND

Prima di ogni round, mescolate il mazzo, poi **distribuite tutte le carte** ai giocatori. Una volta distribuite, ogni giocatore prende le carte davanti a sé **senza mostrarle agli altri giocatori**. Potete risistemare le carte nella vostra mano come preferite in **qualsiasi momento** nel corso della partita, ma **non potete capovolgere nessuna carta nella vostra mano**; devono mantenere lo stesso orientamento di quando le avete raccolte.

FRONTE DI UNA CARTA

- Valore attivo
- Promemoria del valore inattivo
- Simbolo per la preparazione
- Valore inattivo

SET DI CARTE

Un **set** è composto da **una o più carte dello stesso valore attivo**. Il **valore** di un set è pari al valore attivo. La **dimensione** di un set è determinata dal numero di carte che contiene.

Esempio:

Questo set ha valore 3 e dimensione 4.



Il giocatore con la carta con valore 1/5 che presenta il simbolo ★ **dà inizio al round**. Poi i giocatori svolgono turni in senso orario finché il round non termina.

Nel vostro turno, **dovete effettuare questi passi**:

- 1 SCARTATE** l'eventuale set davanti a voi (giocato nel vostro turno precedente).  
Le carte scartate vengono collocate a faccia in giù in una pila comune accanto all'area di gioco.
- 2 Effettuate SOLO UNA** di queste quattro **AZIONI**:
  - A Giocate** un set di carte collocandolo davanti a voi; oppure
  - B Aggiungete 1** carta a un set davanti a un avversario; oppure
  - C Prendete** il set di carte davanti a un avversario; oppure
  - D Capovolgete** tutte le carte nella vostra mano.

La partita poi prosegue col giocatore alla vostra sinistra.

**Regola d'oro:** Quando raccogliete carte dal tavolo, **dovete sempre ruotarle di 180 gradi** mentre le aggiungete alla vostra mano (e le risistemate come preferite). Il valore inattivo diventa il valore attivo e viceversa. **È un dnp!**

**A**

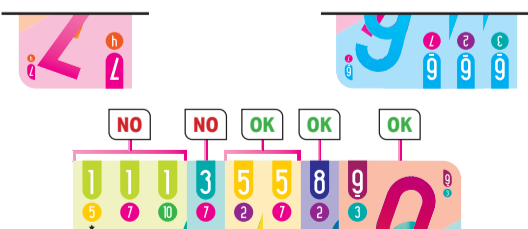
### GIocate UN SET DI CARTE COLLOCANDOLO DAVANTI A VOI



Giocate un set di carte scegliendolo dalla vostra mano e collocandolo davanti a voi. Tuttavia, se un altro giocatore ha già giocato un set della **stessa dimensione** di quello che vorreste giocare voi, il vostro set deve avere un **valore più alto**. In questo caso, l'altro giocatore deve rimettere tutte le carte del proprio set nella propria mano (capovolgendo ogni carta mentre lo fa).

**Nota:** Quando giocate un set, non siete costretti a giocare tutte le carte nella vostra mano che hanno lo stesso **valore** di quel set.

ESEMPIO



In questa partita con 3 giocatori, sul tavolo c'è già un set da 1 carta con valore 7 e un set da 3 carte con valore 6.

- Potete giocare un set da 1 carta solo se il suo valore è maggiore di 7.
- Potete giocare un set da 3 carte solo se il suo valore è maggiore di 6.
- Potete giocare un set di qualsiasi altra dimensione (2, 4, 5, ecc.) a prescindere dal valore.



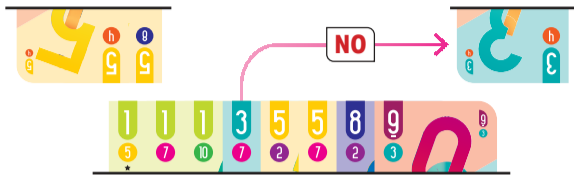
## B AGGIUNGETE 1 CARTA A UN SET DAVANTI A UN AVVERSAIO



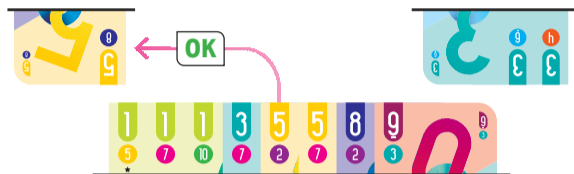
Potete **giocare esattamente 1 carta** dalla vostra mano e aggiungerla a un set collocato **davanti a un avversario**, seguendo queste regole:

- Il valore della carta giocata deve **corrispondere al valore** del set a cui viene aggiunta.
- Se, aggiungendo una carta a un set, quel set ha ora la stessa dimensione di un altro set sul tavolo, il valore del set a cui state aggiungendo la carta deve essere più alto del valore dell'altro set. Il giocatore con il set con il valore più basso deve rimetterlo nella propria mano (capovolgendo ogni carta mentre lo fa).

ESEMPIO



Non potete aggiungere una carta di valore 3 al set già sul tavolo perché il set che ne risulterebbe avrebbe dimensione 2 ed entrerebbe in conflitto con un altro set di dimensione 2 che ha un valore più alto (5).



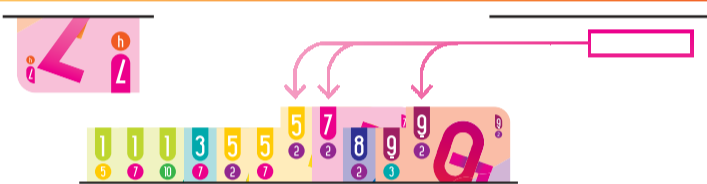
Potete aggiungere una carta di valore 5 al set già sul tavolo perché questo nuovo set di dimensione 2 avrà un valore più alto del set esistente (composto da due carte di valore 3). Le due carte di valore 3 tornano nella mano del loro proprietario (che le deve capovolgere, facendole diventare carte di valore 4 e 6).

## C PRENDETE IL SET DI CARTE DAVANTI A UN AVVERSAIO



Prendete un set di carte collocato davanti a un avversario e aggiungetelo alla vostra mano (capovolgendo ogni carta mentre lo fate).

ESEMPIO



Prendete il set di valore 2 dal tavolo, capovolgendo le carte mentre le aggiungete alla vostra mano (facendole diventare carte di valore 5, 7 e 9).

## D CAPOVOLGETE TUTTE LE CARTE NELLA VOSTRA MANO



Questa azione richiede semplicemente di capovolgere tutte le carte nella vostra mano, invertendo il valore attivo e quello inattivo.

ESEMPIO



## FINE DEL ROUND

Il **primo giocatore** a giocare l'ultima carta (o carte) dalla propria mano **ottiene 2 punti** e **non svolge altri turni** per questo round. Tuttavia, le sue carte rimangono davanti a sé per una serie di turni prima di essere scartate (quando sarebbe il turno successivo di quel giocatore).

Se un set di valore più alto le batte mentre sono ancora in gioco, quelle carte vengono semplicemente scartate. Il **secondo giocatore** a giocare la sua ultima carta (o carte) **ottiene 1 punto**, e il round termina immediatamente.

## FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore a ottenere **4 o più punti** vince immediatamente la partita.

## PARTITA CON 2 GIOCATORI

**Preparazione:** Rimuovete tutte le carte con i simboli ☹️, 😐 e 😊.

Ogni giocatore colloca 2 carte Consultazione dello stesso colore davanti a sé come mostrato a destra.

Prima di ogni round, mescolate le carte e distribuitele tutte ai giocatori.

Ogni giocatore **svolge due turni consecutivi**:

- uno per l'Area di Gioco 1;
- poi, un altro per l'Area di Gioco 2.

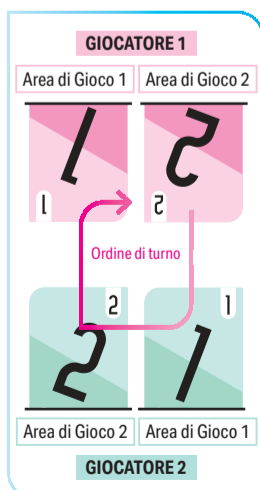
Per ognuno di questi turni, scarta un qualsiasi set nella relativa Area di Gioco, poi effettua 1 azione.

Un giocatore può avere fino a due set davanti a sé: uno in ogni Area di Gioco.

Dato che un set può entrare in conflitto con un qualsiasi altro set della stessa dimensione che si trova sul tavolo, **i vostri set possono entrare in conflitto con set appartenenti sia a voi sia ai vostri avversari.**

**Eccezione:** Il giocatore con la carta con il simbolo ★ inizia il round svolgendo **un solo turno**, utilizzando l'Area di Gioco 2 (alla sua sinistra).

Quando un giocatore ha giocato l'ultima carta (o carte) dalla propria mano, vince immediatamente il round. **Il primo giocatore a vincere 2 round vince la partita.**



✧ KEI KAJINO ✧ GILLES-ROMAIN FONTENY

Correzione bozze a cura di Scott Lewis e Gaming Rules.  
Grazie a tutti i playtester e sostenitori.

© ASMODEE GROUP 2026. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.  
Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villarois  
78280 Guyancourt - Francia - www.asmodee.com

Scopri di più riguardo a