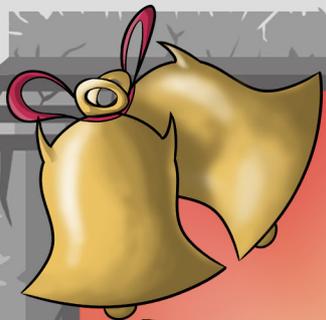


GOLEM STUDIO

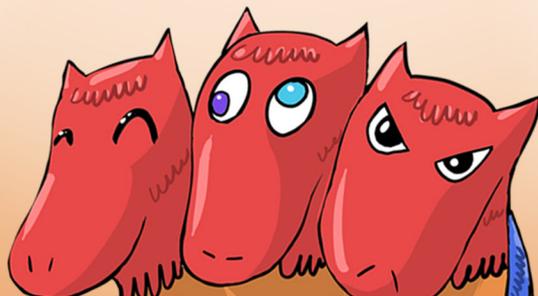
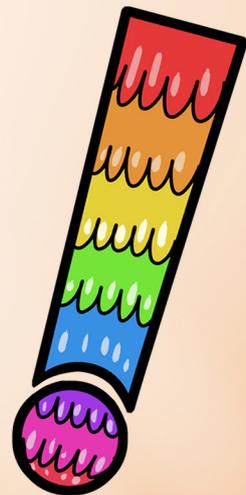
presenta



Wishes

as

HI



Pronti ad interpretare i più diabolici party planner degli inferi? Funny as Hell è un gioco veloce e divertente in cui i giocatori dovranno decorare la facciata di un gigantesco tempio degli inferi e per farlo dovranno utilizzare le loro Carte Addobbo ed accumulare più Punti Stile di tutti gli altri!

Usare diabolici fiocchi, malavagie campane tintinnanti, e terrificanti palloncini colorati va bene ma ricordate che non c'è niente di meglio di una bella piñata di cerbero per portare allegria!

Giocare a Funny as Hell è semplice, basta stampare il foglio delle carte, oppure ricopiarle a mano, e utilizzando i messaggi su qualunque tipo di social si può iniziare a giocare fino a 4 persone!



Golem's Song offre questo suo piccolo contributo alla comunità per restare vicino a coloro che anche se lontani vogliono ugualmente passare un po' di tempo insieme per parlare, giocare e ridere. In questo momento difficile è giusto passare dieci minuti in allegria ed è questo ciò che regaliamo, un po' di spensieratezza.

Regolamento

Il primo giocatore viene scelto a caso tra tutti i partecipanti.

Il primo giocatore scrive sulla chat l'ordine del turno (es: "Mario, Erika, Gino"), poi inserisce il numero di risorse iniziali che saranno 666. Le risorse rappresentano tre valori: il primo rappresenta le A (abbracci), il secondo rappresentano le B (baci) e il terzo rappresentano le C (coccole). Ognuna di queste risorse non potrà mai superare il 6.

Ogni giocatore pone di fronte a sé la carta INIZIO e mescola le carte restanti creando un mazzetto di carte coperte, chiamate carte addobbo.

Durante il proprio turno un giocatore deve pescare una carta dal proprio mazzetto e POI passare alla fase delle azioni, dopodiché passerà al giocatore successivo e così via. Anche se il mazzetto finisce, il gioco prosegue fino a quando un giocatore non può svolgere due azioni.

Fase delle azioni

Durante questa fase un giocatore DEVE eseguire DUE azioni diverse fra: Ripescare, Scartare e Giocare una carta.

Il giocatore deve eseguire due azioni DIFFERENTI, non può per esempio scartare due volte.

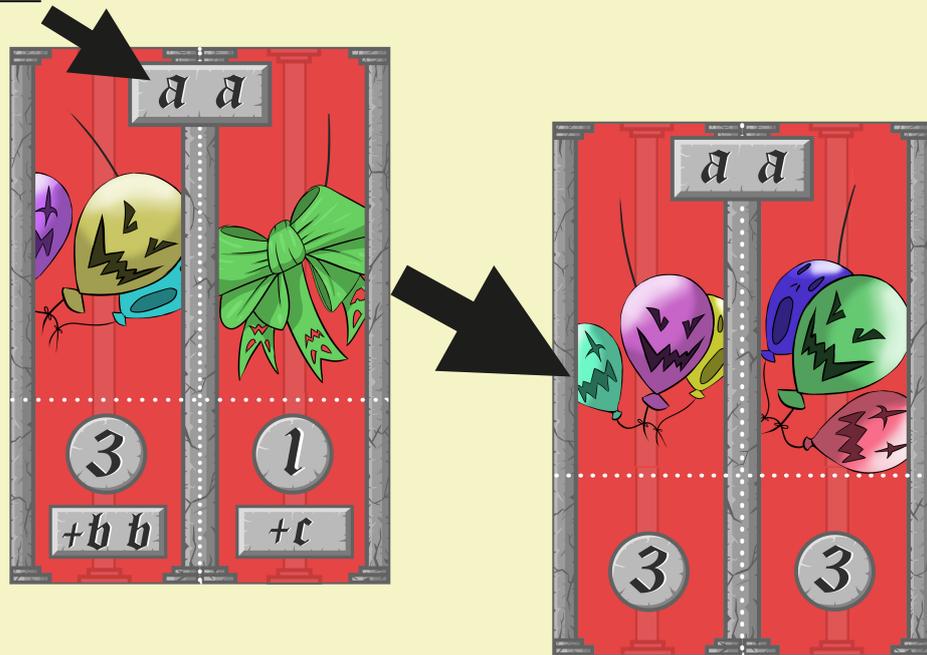
Ripescare: quando un giocatore svolge questa azione deve ridurre di 1 la risorsa "C" (il terzo numero) e pescare di nuovo la prima carta del proprio mazzo per aggiungerla alla propria mano (Esempio: ci sono 666 risorse. Mario pesca una carta e riduce le "C" quindi ora ci sono 665 risorse.).

Scartare: quando un giocatore svolge questa azione deve scartare una carta dalla propria mano mettendola a faccia in su in una zona vicino al mazzetto delle carte addobbo, poi aggiunge 1 alla risorsa "A" OPPURE alla risorsa "B", cioè i primi due valori. (Esempio: ci sono 444 risorse, Erika scarta una carta per aggiungere una risorsa "A", quindi adesso ci sono 544 risorse).

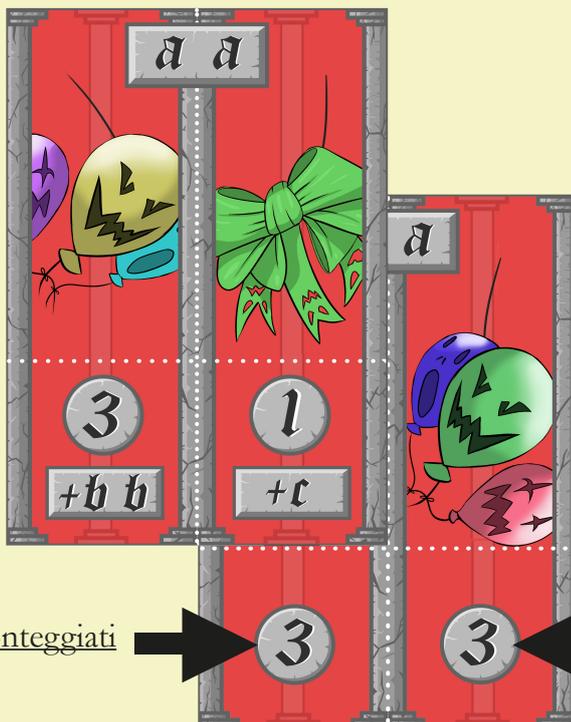
Giocare una carta: Quando un giocatore svolge questa azione deve scegliere una carta dalla propria mano e ridurre le risorse di un valore pari al costo indicato in alto nella carta (Esempio: ci sono 345 risorse, Gino gioca una carta di costo "AB", quindi adesso si toglie 1 "A" e 1 "B" arrivando ad avere 235 risorse).

Dopo averne pagato il costo, la carta scelta dalla mano deve essere posata sopra una delle carte in gioco in modo tale da ricoprirne solamente una delle due metà, quella a destra o a sinistra, seguendo le indicazioni dati dai puntini bianchi, facendo sempre combaciare i colori uguali (unica eccezione sono le carte verdi, che possono essere posate su qualunque altro colore e su di loro può essere posato qualunque altro colore). La metà della carta in gioco che è stata coperta presenterà un numero in basso (da 1 a 4) e quello verrà calcolato come punto stile alla fine del gioco. I numeri presenti nelle metà che non sono state coperte non verranno conteggiati.

1) Costo della carta



1.2)



3 Punti Stile conteggiati

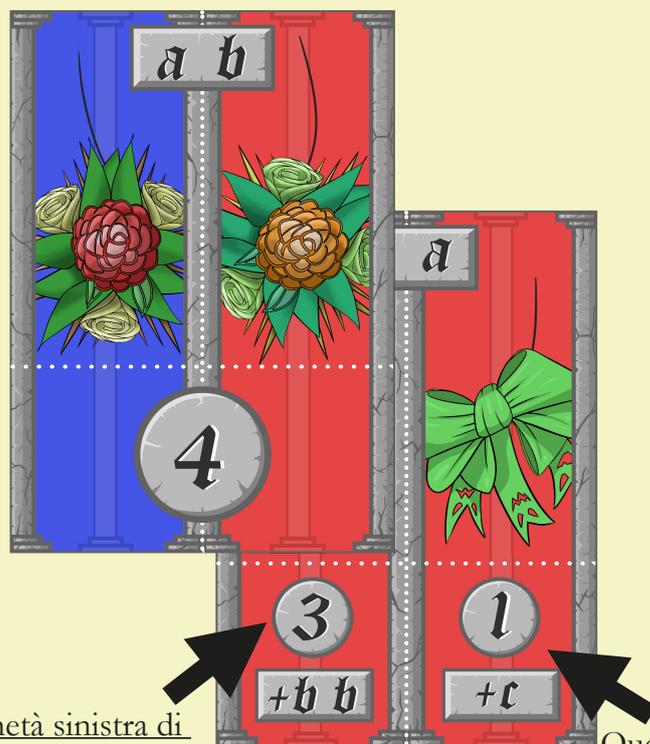
NON conteggiati

Quando un giocatore ha svolto due azioni scrive il valore aggiornato delle risorse sulla chat (esempio 654) il che significherà che il suo turno è terminato e tocca al giocatore successivo giocare il suo turno **USANDO LE RISORSE APPENA AGGIORNATE**.

Quando un giocatore copre una carta otterrà tutti i bonus presenti nella metà che ha coperto. Questi bonus saranno un certo numero di Punti Stile a fine partita e alcune carte danno anche altri vantaggi che saranno ottenuti subito, ad esempio se nei bonus ottenuti c'è scritto 3 + "BB" (come immagine 2 sotto) significa che appena quella metà sarà coperta si aggiungeranno due "B" alle risorse andando ad aggiornare la scritta in chat, e invece se c'è scritta la lettera P, il giocatore dovrà subito scrivere in chat "P" e **TUTTI** i giocatori pescheranno una carta.

Ogni volta che si ottiene il bonus "P", bisogna scriverlo in chat e tutti i giocatori pescheranno 1 carta addobbo (una delle carte verdi ha un costo di + "C"/+P, significa che per giocare questa carta non si spende nulla, ma si aggiunge uno alla "C" e inoltre dopo aver scritto P in chat tutti pescheranno).

2)



Avendo coperto la metà sinistra di questa carta, si otterranno 3 Punti Stile conteggiati a fine partita e inoltre si andranno subito ad aggiornare le risorse in chat, aggiungendo 2 alle B, cioè il secondo valore.

Questo punto stile e il bonus alla C sarà ottenuto solo e soltanto se la metà destra di questa carta verrà coperta.

Quando un giocatore finisce una delle risorse per la prima volta, quindi uno dei tre valori scende a 0 durante il suo turno, perde 3 punti stile a fine partita. Se succederà dovrà immediatamente scrivere sulla chat il suo nome seguito dalla risorsa terminata come promemoria (Esempio: Mario "A"). Soltanto quel giocatore subirà questa perdita di punti. Se la stessa risorsa dovesse tornare disponibile, per poi esaurirsi nuovamente, nessuno perderà nuovamente punti stile. Un giocatore in questo modo può arrivare ad avere un massimo di -9 punti stile nel caso abbia esaurito lui tutte le 3 risorse per la prima volta durante il corso della partita.

Fine del gioco

Quando un giocatore non può svolgere due azioni nel suo turno, dovrà scrivere sulla chat "Fine" e il gioco terminerà immediatamente per tutti; se quel giocatore avrà la possibilità di eseguire almeno un'azione dovrà farla.

Ora verranno contati i punti stile sommando i numeri segnati sulle metà inferiori delle carte coperte (più gli eventuali punti stile dati dalle carte verdi, se coperte. Per esempio "+ 6 punti se hai finito "B"" significa che farai 6 punti se sei stato il primo giocatore a finire la risorsa "B", prendendo quindi la penalità di -3 per aver finito una risorsa per primo, ma grazie a questa carta verde otterrai +6 punti bonus che ti porteranno alla fine ad avere un totale di +3 punti). Solo le carte coperte danno punti stile. Anche le carte verdi sono considerate "attive" solo se vengono coperte.

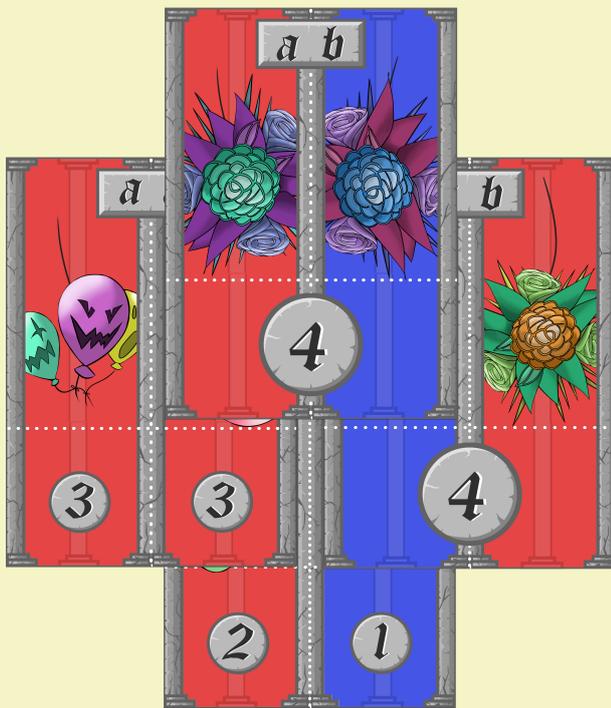
In caso di parità di Punti Stile, vince chi ha meno carte in gioco. Se la parità persiste, allora vince chi ha meno carte in mano.

In ultimo, se la parità continua, allora la partita è patta tra i giocatori che hanno totalizzato più punti.

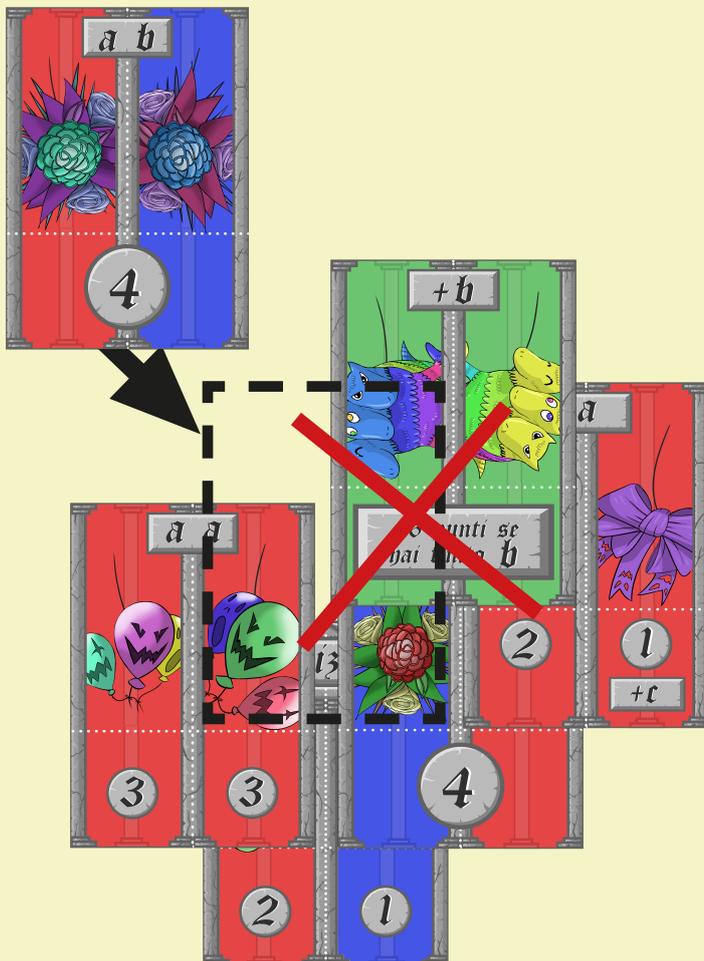
Lo stile scorre potente in voi!

FAQ:

A) Una carta può essere poggiata su due carte?



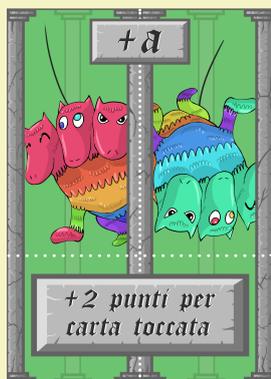
Una carta può essere messa su due metà appartenenti a due carte differenti, come in figura, SOLO se i colori delle sue metà combaciano con i colori delle metà che andrà a coprire. In questo caso le due metà coperte daranno entrambe i loro bonus, ottenendo 3 punti dalla metà rossa a sinistra e 4 punti dalla metà blu a destra.



Una carta messa in gioco NON deve coprire la parte inferiore di un'altra, come in figura a lato. Mettere in gioco la carta dal costo "AB", coprirebbe i colori giusti ma dato che andrebbe a coprire la parte inferiore della carta verde dal costo "+B" allora questa azione non è consentita.

B) Come funziona questa carta?

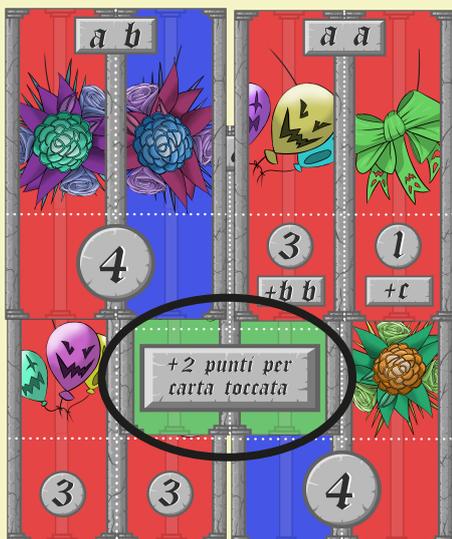
b.1.



Per giocare questa carta devi AGGIUNGERE 1 ad "A". Nel caso in cui la risorsa in questione sia già al massimo (6) sarà comunque possibile giocare la carta, ma la risorsa non verrà aggiunta (non si possono mai avere più di 6 unità di una risorsa).

Questa carta può ottenere un massimo di 8 punti dato che si calcolano le carte immediatamente sopra e sotto di lei, vedi esempi sotto.

b.1.1

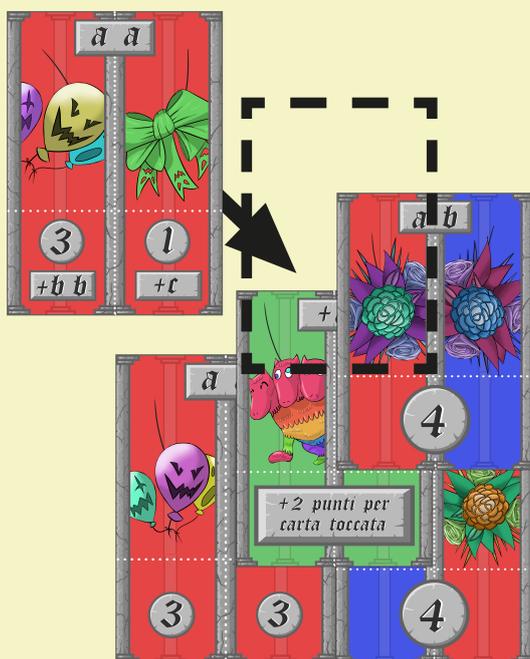


La carta verde può essere giocata su qualunque colore e su di essa possono essere giocate carte di qualunque colore.

Questo è un esempio di come questa carta può fare fare 8 punti.

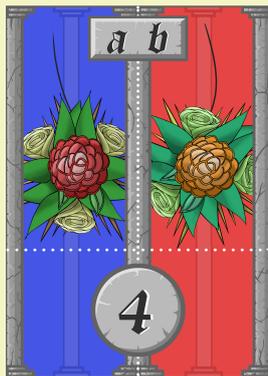
Come di consueto la carta verde, per attivarsi e dare i punti, deve avere avere almeno una delle sue metà coperte da una carta.

b.1.2



La carta rossa dal costo "AA" può essere messa nella zona tratteggiata in nero dato che rispetta tutte le regole, e dato che poggerà anche sulla carta verde questa arriverà a valere 8 punti stile a fine partita.

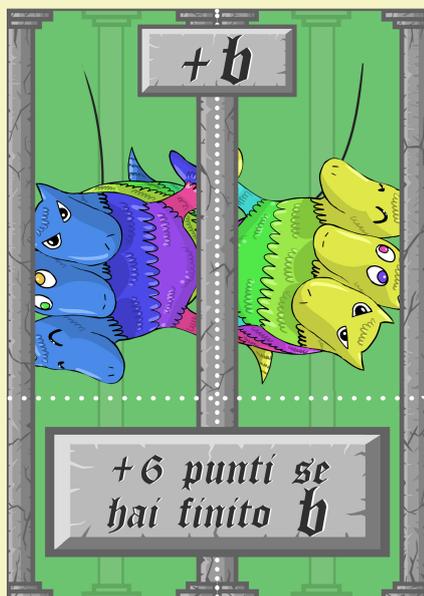
b.2.



Per giocare questa carta devi togliere 1 ad “A” e “B”.

Questi 4 punti stile saranno ottenuti solo 1 volta, questa carta darà i suoi punti stile quando una delle sue metà verrà coperta, come al solito, ma a differenza delle altre carte coprire l'altra metà non darà ulteriori bonus o punti stile.

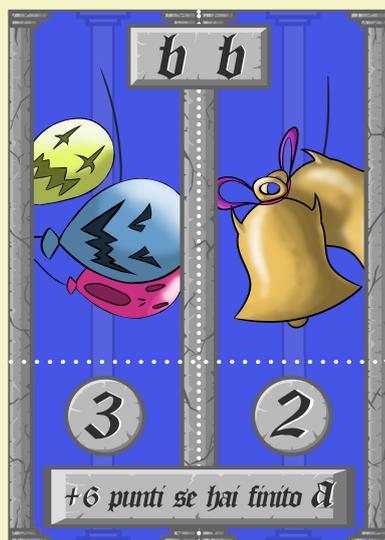
b.3.



Per giocare questa carta devi AGGIUNGERE 1 a “B”. Nel caso in cui la risorsa in questione sia già al massimo (6) sarà comunque possibile giocare la carta, ma la risorsa non verrà aggiunta (non si possono mai avere più di 6 unità di una risorsa).

Questa carta concederà 6 punti a fine partita se sei stato il primo giocatore a finire la risorsa “B”, prendendo quindi la penalità di -3 per aver finito una risorsa per primo. Grazie a questa carta verde otterrai alla fine un totale di + 3 punti stile. Come di consueto questa carta, per attivarsi e dare i punti, deve avere almeno una delle sue metà coperte da una carta.

b.4.



Per giocare questa carta devi togliere 2 a “B”.

Questa carta dà la possibilità, come alcune carte verdi, di ottenere dei punti bonus se sei stato il primo giocatore a finire le “A”. Per ottenere questo bonus, oltre ad aver terminato per primo le “A”, è necessario che almeno una delle metà di questa carta sia coperta.

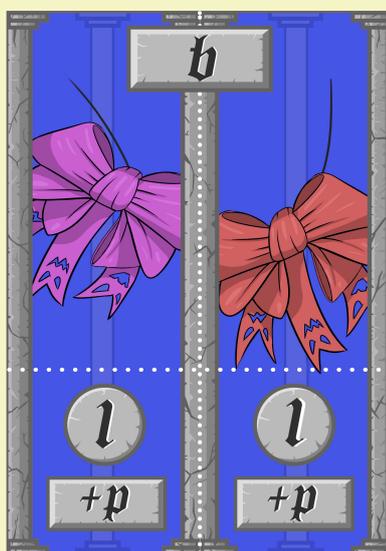
b.5



Per giocare questa carta devi togliere 2 ad “A”.

Questa carta dà la possibilità ad un giocatore di ottenere 1 punto stile per ogni carta che ha scartato durante la partita. Il conteggio delle carte scartate e quindi dei punti avviene a fine partita. Per ottenere questo bonus è necessario che almeno una delle metà di questa carta sia coperta.

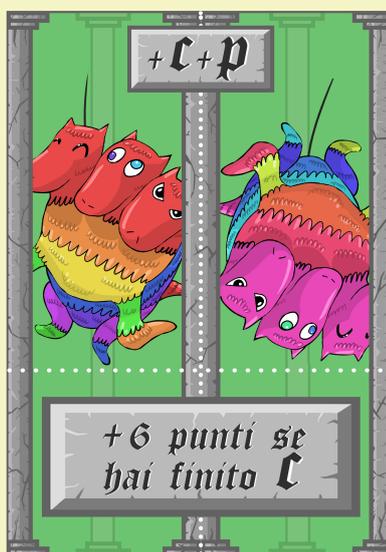
b.6.



Per giocare questa carta devi togliere 1 a “B”.

Quando una delle metà di questa carta viene coperta bisogna scrivere “P” nella chat e tutti i giocatori pescheranno. Inoltre, a fine partita darà 1 punto stile. Se anche l'altra metà sarà coperta bisognerà ripetere il procedimento, “P” in chat e poi tutti pescheranno 1 carta e a fine partita darà 1 punto stile.

b.7.



Per giocare questa carta devi AGGIUNGERE 1 a “C” e scrivere “P” nella chat e tutti i giocatori pescheranno 1 carta.

Questa carta concederà 6 punti se sei stato il primo giocatore a finire la risorsa “C”, prendendo quindi la penalità di -3 per aver finito una risorsa per primo. Grazie a questa carta verde otterrai alla fine un totale di + 3 punti stile.

Per attivarsi questa carta deve avere una delle sue metà coperte.

C) Riassunto regole:

Dopo aver scelto casualmente il primo giocatore, questi sceglierà l'ordine che seguiranno tutti i giocatori durante la partita. Ogni giocatore posiziona la carta INIZIO davanti a se mentre il resto delle carte addobbo sarà mescolata e tenute vicino in un mazzetto a faccia in giù.

Il primo giocatore scrive nella chat le risorse iniziali di 6 6 6 corrispondenti ad A B C. Poi si inizia!

Ogni giocatore durante il proprio turno DEVE come prima cosa pescare 1 carta e poi DEVE eseguire due azioni DIFFERENTI scegliendo tra:

Ripescare: Togliere 1 a "C" e pescare un'altra carta.

Scartare: Scartare una carta dalla propria mano e aggiungere 1 ad "A" o "B".

Giocare una carta: Scegliere 1 delle carte che si ha in mano, pagarne il costo (che può essere sia togliere valori ad ABC sia aggiungerne) e posizionarla sopra una delle carte già in gioco.

Eseguite le sue due azioni il giocatore deve scrivere le risorse rimaste dopo che le ha usate e quello indicherà la fine del suo turno, tocca al giocatore successivo che dovrà utilizzare le risorse aggiornate.

Il gioco proseguirà in questo modo finché uno dei giocatori non potrà fare due azioni durante il proprio turno e scriverà "Fine". Se può eseguire 1 sola azione il giocatore è costretto comunque ad eseguirla.

Si contano i punti stile totalizzati e il giocatore che ne ha di più vince. In caso di pareggio vince chi ha meno carte in gioco. In caso di ulteriore pareggio chi ha meno carte in mano vince. Se il pareggio continua allora la partita è patta.

I messaggi nella chat sono dei seguenti tipi:

-Risorse iniziali A B C, 6 6 6.

-Risorse aggiornate ad indicare la fine del turno di un giocatore.

-I giocatori devono segnalare se sono i primi a finire una delle risorse, scrivendo il proprio nome seguito dalla lettera corrispondente alla risorsa finita (es. Marco B, Lucia C), questo li darà -3 punti stile a fine partita.

- I giocatori devono segnalare se ottengono il bonus "P" scrivendolo in chat, così tutti i giocatori pescheranno una carta.

-Il giocatore che non può fare 2 azioni scriverà "Fine" a segnalare la fine del gioco.