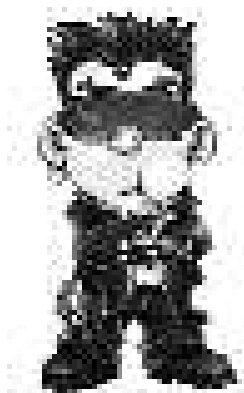


BAD BABIEZ



REGOLE!

INTRODUZIONE

Bad Babiez è un gioco facile da imparare e veloce da giocare. Il gioco è pensato per 2-8 giocatori.

Cosa succede nelle case quando i genitori escono? Cosa pensano facciano i loro teneri tesorucci? Giocano a fare la guerra, iniziando una furiosa battaglia che porterà alla distruzione di tutta la casa e alla proclamazione del bambino più pestifero.

Quello che per un adulto è un comunissimo oggetto per un bambino può diventare una pericolosa arma da lanciare o una risorsa da utilizzare nella grande guerra per il controllo della casa. Ogni oggetto ha un valore, persino un innocuo rotolo di carta igienica può spostare le sorti della battaglia.

Attraverso ambienti di casa, cucina, salotto, cameretta e bagno, devi trovare e conservare ogni oggetto utile da scagliare contro i tuoi nemici. Ma attenzione! Per i nostri piccoli diavoletti ci potrebbero essere imprevisti particolari, quali l'arrivo della baby-sitter, il papà infuriato che punisce i più cattivi oppure le pulizie di certi ambienti con la conseguenza della perdita di tutti gli oggetti accumulati. Bisogna essere veloci nel colpire gli altri bambini e nel rompere quanti più oggetti possibile, il tempo stringe e alla fine soltanto uno sarà l'unico vero Bad Baby della casa, tutti gli altri saranno piccole controfigure del vero leader della casa.

Che la battaglia abbia inizio!!!

COMPONENTI DEL GIOCO

8 Carte Bimbo

4 Tabelloni delle stanze

16 Segnalini Arredo

8 Miniature pieghevoli di carte Bimbo

Mazzo Cucina (contorno verde chiaro): 15 carte

Mazzo Salotto (contorno arancione): 15 carte

Mazzo Cameretta (contorno marrone chiaro): 15 carte

Mazzo Bagno (contorno azzurro): 15 carte

Mazzo Azioni (contorno rosso): 36 carte

Mazzo Eventi (contorno giallo): 12 carte

Mazzo Poteri Bimbo (contorno viola): 16 carte

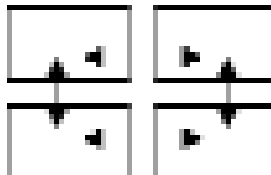
Per giocare a Bad Babiez vi serviranno anche dei segnalini per rappresentare i Punti Bua e un dado a 10 facce per rappresentare i Punti Cattiveria, in alternativa è possibile utilizzare carta e penna per segnare i valori.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è essere il bimbo con più Punti Cattiveria nel momento in cui il gioco finisce.

PREPARAZIONE

Disponete i tabelloni come in figura:



Disponete accanto ad ogni tabellone il relativo mazzo di Carte Oggetto, separatamente mischiate e disponete i mazzi Azioni, Eventi e Poteri Bimbo.

Accanto ad ogni mazzo lasciate lo spazio per la pila delle relative carte giocate o scartate.

All'interno di ogni stanza disponete i relativi Segnalini Arredi.

All'inizio della partita le porte che separano le stanze sono aperte, quindi non posizionatele sul tabellone in questa fase.

Mischiate le Carte Bimbo e distribuitene una a ciascun giocatore. I giocatori mostrano il proprio Bimbo e prendono 4 segnalini per i Punti Bua. Accanto ad ogni carta disponete un dado per rappresentare i Punti Cattiveria.

Ogni Bimbo parte con zero Punti Cattiveria.

Ogni giocatore piazza la propria miniatura nella stanza di partenza indicata sulla sua Carta Bimbo.

Ogni giocatore pesca la mano iniziale, costituita da 2 Carte Oggetto dalla stanza di partenza e 2 carte dal Mazzo Azioni.

Esempio: Il giocatore con Bimbo Puzzone sistemerà la sua miniatura nel Bagno, dopodichè pescherà 2 carte dal Mazzo Bagno e 2 carte dal Mazzo Azioni.

I TURNI DI GIOCO

Si gioca a turno, andando in senso orario.

Il giocatore più giovane inizia per primo.

Quando ogni giocatore ha giocato il proprio turno, il primo giro è terminato.

Prima dell'inizio di ogni giro dopo il primo, il viene girata la prima carta del Mazzo Eventi e gli effetti della carta vengono applicati.

ATTENZIONE: *se la carta "Fine dei Giochi" viene pescata PRIMA del quarto turno non ha alcun effetto, ne viene pescata una sostitutiva e "Fine dei Giochi" viene rimischiata nel Mazzo Eventi.*

Il turno di ogni giocatore si suddivide nelle seguenti fasi:

Movimento

Pescare carte

Giocare carte

Scartare carte

Movimento

Il giocatore sceglie se rimanere nella stanza in cui si trova o muoversi in una stanza adiacente (2 stanze si considerano adiacenti se sono a contatto su uno dei quattro lati).

Se c'è una porta chiusa fra due stanze, deve essere aperta con l'apposita Carta Azione prima di poter entrare nella stanza da quel lato.

Nel momento in cui un Bimbo annuncia di voler entrare in una stanza, è possibile impedire il movimento con una Carta Porta (vedi paragrafo specifico).

Pescare carte

Il giocatore pesca la prima carta del Mazzo Oggetti della stanza in cui si trova e la prima carta del Mazzo Azioni.

Non appena viene pescata l'ultima carta di un mazzo, il corrispondente mazzo delle carte scartate viene mischiato e rimesso a posto.

NOTA: *se l'effetto di una carta permette ad un Bimbo di pescare Carte Oggetto, queste devono essere pescate dalla stanza in cui si trova.*

Giocare carte

In questo turno il giocatore può giocare un qualsiasi numero di carte. Giocare carte non è obbligatorio e il giocatore può passare direttamente alla fase successiva.

Le Carte Azioni sono scartate nel momento in cui vengono giocate e devono essere messe nel mazzo degli scarti delle Azioni.

Le Carte Oggetto si dividono in due categorie: Oggetti Comuni (orsacchiotto) e Oggetti Speciali (orsacchiotto luccicante).

Gli Oggetti Comuni, come le Carte Azioni, vengono scartate nel momento in cui vengono giocate.

Gli Oggetti Speciali, al contrario, sono messi accanto alla Carte Bimbo e rimangono in gioco fino a che non vengono rotti o utilizzati, a seconda del loro effetto.

Gli Oggetti Speciali non possono essere utilizzati nello stesso turno in cui vengono giocati, ma soltanto a partire dal turno successivo. Per ricordarsi quali Oggetti Speciali possono essere usati posizionare quelli appena giocati orizzontalmente e ruotarli nel senso verticale non appena si passa il turno.

Quando un Oggetto Comune o un Oggetto Speciale viene giocato, rotto o scartato, mettilo nel mazzo degli scarti della stanza in cui si trova attualmente il Bimbo.

Quando il mazzo viene rimescolato tutti gli oggetti che si trovano nella pila degli scarti rimangono in quel mazzo.

ECCEZIONE: *se un Oggetto viene lanciato in un'altra stanza, metterlo nel mazzo degli scarti della stanza in cui è stato lanciato.*

Quando si gioca una carta che ha effetti su di un Bimbo (o su uno dei suoi Oggetti), si deve scegliere un bersaglio. Se non è specificato diversamente, il bersaglio di ogni carta deve essere scelto all'interno della stanza in cui si trova il Bimbo che la gioca.

Frugare in Giro

Se nella fase Giocare Carte un Bimbo sceglie di non giocare carte e non usare abilità (sue o di un Potere Bimbo) può pescare una Carta Oggetto aggiuntiva.

Scartare carte

Alla fine del proprio turno, ogni Bimbo non può avere più di cinque carte in mano. Le carte in eccesso vengono scartate e il gioco passa al giocatore successivo.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco finisce non appena viene rivelata la carta Evento "Fine dei Giochi".

Il Bimbo con più Punti Cattiveria è il vincitore.

In caso di pareggio, giocate l'ultimo giro, alla fine del quale confrontate di nuovo i Punti Cattiveria.

In caso di ulteriore pareggio, i Bimbi con più Punti Cattiveria vincono a pari merito.

LE CARTE

CARTE BIMBO

Punti Bua

I Punti Bua rappresentano il limite che un bambino può resistere prima di scoppiare in lacrime e ritornare nella sua stanza di partenza.

Quando viene inflitto l'ultimo Punto Bua, il Bimbo scoppiava a piangere: il giocatore scarta immediatamente tutte le carte in mano, perde 2 Punti Cattiveria e la pedina che lo rappresenta viene posizionata nella stanza di partenza, con il massimo di Punti Bua.

Punti Cattiveria

Se giocando una carta vengono inflitti Punti Bua ad un altro Bimbo, il Bimbo che l'ha giocata guadagna tanti Punti Cattiveria quanti i Punti Bua inflitti.

Far piangere un Bimbo fa guadagnare un Punto Cattiveria aggiuntivo.

Se una carta rompe un Oggetto Speciale, il Bimbo che l'ha giocata guadagna un Punto Cattiveria.

Se una carta infligge l'ultimo Punto Rottura ad un Arredo, il Bimbo che l'ha giocata guadagna un Punto Cattiveria per ogni Punto Rottura del mobile, indipendentemente da chi ha inflitto gli altri.

Un mobile rotto viene girato sul lato apposito e non può più essere bersaglio di lanci.

Il massimo di Punti Cattiveria è 10.

CARTE POTERI BIMBO

Attraverso i Punti Cattiveria i Bimbi hanno la possibilità di sviluppare delle abilità aggiuntive.

La prima volta che un Bimbo raggiunge 5 Punti Cattiveria ottiene una Carta Poteri Bimbo: pescare una carta a caso dal mazzo Poteri Bimbo e posizionarla scoperta accanto alla Carta Bimbo.

Se i suoi Punti Cattiveria scenderanno al di sotto dei 5 Punti, perderà l'uso della Carta Poteri Bimbo, ma quest'ultimo rimarrà latente: girare sul retro la Carta Poteri Bimbo fino a quando i Punti Cattiveria non torneranno 5 o più.

Ripetere lo stesso procedimento quanto il Bimbo raggiunge i 10 Punti Cattiveria.

CARTE OGGETTO

Oggetto Comune

Sulle carte Oggetto Comune sono indicati 3 valori:

Rosso, Valore di Lancio

Blu, il Valore di Difesa

Verde, il Valore di Lotta

Ogni Oggetto Comune può essere utilizzato come lancio, come difesa o in una lotta, ma solo se il valore corrispondente è maggiore di zero.

Se l'effetto di altre carte modifica un valore di un Oggetto Comune portandolo a zero, l'utilizzo dell' Carta Oggetto viene annullato e la carta scartata.

Lancio e Difesa

Un Oggetto Comune può essere lanciato contro un altro Bimbo o contro un Arredo della casa.

Se il bersaglio è un altro Bimbo, deve trovarsi nella stessa stanza o in una stanza adiacente; mentre se il bersaglio è un Arredo, deve essere per forza nella stessa stanza.

Un Bimbo scelto come bersaglio per il lancio di un Oggetto può utilizzare una delle proprie Carte Oggetto Comune per parare, in questo caso il Valore di Difesa dell'Oggetto usato per parare deve essere UGUALE o SUPERIORE al Valore di Lancio di quello lanciato.

Se l'Oggetto non è parato, il Bimbo colpito si toglierà un Punto Bua.

Un Arredo colpito prenderà un Punto Rottura.

Parare per altri

E' possibile parare un lancio diretto ad un altro Bimbo o ad un Arredo. Per poter fare questo il Bimbo che vuole Parare per Altri deve trovarsi nella stanza del Bimbo che lancia l'Oggetto o in quella del bersaglio (Bimbo o Arredo).

Quando si Para per Altri il Valore di Difesa dell'Oggetto utilizzato viene ridotto di 1.

E' inoltre possibile bloccare un lancio con una Carta Porta (vedi sotto).

CARTE AZIONE

Carta Porta

Le Carta Porta permettono di aprire o chiudere una delle Porte che collegano le stanze.

La Carta Porta può essere giocata nel proprio turno, oppure quando un altro Bimbo dichiara un movimento o un lancio.

Se un Bimbo dichiara di voler entrare in una stanza, un altro Bimbo nella stanza in cui si trova o in quella in cui sta per andare può giocare una Carta Porta, impedendo il movimento.

In questo caso il Bimbo di turno perde la possibilità di muoversi e deve rimanere nella stanza in cui si trova.

Se un Bimbo dichiara di voler lanciare un Oggetto in un'altra stanza, un altro Bimbo nella stanza in cui si trova o in quella in cui sta lanciando può giocare una Carta Porta, bloccando il lancio.

Se questo avviene posizionate un segnalino Porta fra le due stanze e proseguite come se la Porta fosse il bersaglio del lancio.

Una Carta Porta non può cancellare gli effetti di un'altra Carta Porta usata in uno di questi modi.

Una Porta che abbia subito un Punto Rottura non può più essere aperta normalmente con una Carta Porta.

NOTA: *se una Carta Porta viene usata per bloccare il lancio del "Petardo", questo esplose nella stanza di partenza.*

Lotta: Zuffa e Litigio

Alcune Carte Azione permettono di iniziare una lotta corpo a corpo con un altro Bimbo.

Quando due Bimbi sono impegnati in una lotta corpo a corpo, entrambi possono giocare carte e usare Oggetti e abilità che abbiano un Valore di Lotta, aggiungendolo al proprio totale.

Quando entrambi decidono di non avere altre carte da giocare, la lotta è finita, il giocatore con il più alto Valore di Lotta totale è il vincitore.

Se entrambi hanno lo stesso totale, non c'è nessun vincitore.

L'effetto di vincere una lotta viene deciso in base alla carta che le ha dato inizio, le carte giocate successivamente contribuiscono soltanto con il loro Valore di Lotta.

Disastri

Le Carte Disastro sono Carte Azione speciali che possono essere giocate soltanto in una stanza specifica.

Quando si gioca una Carta Disastro il Bimbo che l'ha giocata guadagna 2 Punti Cattiveria e la carta viene messa sul tabellone della stanza corrispondente.

Ogni Carta Disastro ha degli effetti specifici:

Bagno Allagato

il "Petardo" non funziona.

"Pattini" e "Skateboard" non funzionano.

Cena Bruciata

la carta "Pizzetta" non funziona.

"Cane" e "Gatto" sono scartati quando la Carta Disastro viene giocata o appena si entra nella stanza.

il numero massimo di carte in mano è ridotto a 4 (Bimbo Puzzone o un Bimbo con "Molletta e Pannolone" sono immuni a questo effetto).

Volume a Palla

la carta "Aiuto!!" non funziona

ogni Bimbo nella stanza scarta una carta a caso quando la Carta Disastro viene giocata (un Bimbo con i "Tappi" o le "Cuffie" è immune a questo effetto)

Barricate di Mobili

gli Oggetti non possono essere lanciati ai Bimbi in questa stanza da altre stanze.

ogni carta Azione può essere giocata come se fosse una schivata di valore 2 (0-2-0).

OPZIONI DI GIOCO

Durata del Gioco

Normalmente si gioca con tutto il mazzo delle Carte Eventi e la carta "Fine dei Giochi" viene rimischiata se esce nei primi 3 turni. Entrambi queste regole possono essere modificate per variare la durata del gioco.

Per giocare partite più brevi, escludete a caso alcune Carte Eventi prima dell'inizio della partita (attenzione a non escludere la carta "Fine dei Giochi"!).

Per prolungare invece la partita aumentate il numero di turni in cui la carta "Fine dei Giochi" viene rimischiata, o,

addirittura, mettetela automaticamente come ultima carta.

Disposizione della Casa

E' possibile variare la disposizione delle quattro stanze per creare ambienti di gioco differenti.

E' possibile inoltre combinare due scatole del gioco per creare una casa più grande con un maggior numero di stanze. In questo caso i mazzi delle Carte Oggetto delle stanze uguali vanno mischiati insieme per formare un unico mazzo. In entrambe le stanze dello stesso tipo le carte vengono pescate e scartate da questo mazzo.

Del resto della carte (Bimbo, Potere Bimbo, Azione ed Evento) giocare solo una copia.

Gioco a Squadre

Se ci sono almeno quattro giocatori, è possibile giocare la partita con la modalità a squadre.

Sorteggiare o scegliere la composizione delle squadre e disporre i giocatori in modo che i turni dei Bimbi delle varie squadre si alternino durante il giro (non disporre uno accanto all'altro Bimbi della stessa squadra).

Il gioco prosegue normalmente, ma al termine del gioco è la squadra con la somma di Punti Cattiveria più alta a vincere la partita.

Questa modalità è consigliabile con un numero alto di giocatori, dal momento che rende il gioco più interattivo anche al di fuori del turno del singolo giocatore.

Controllare il Territorio

Questa opzione di gioco è possibile solo se si sta giocando la modalità a squadre.

Se in una stanza sono presenti almeno due Bimbi e entrambi appartengono alla stessa squadra, quella stanza è "controllata" dalla loro squadra.

Quando un Bimbo entra in una stanza "controllata", tutti i Bimbi all'interno della stanza possono lanciare un Oggetto contro al Bimbo che sta entrando. Il Bimbo si considera ancora nella stanza di partenza, quindi altri Bimbi in quella stanza possono Parare per Altri.

CREDITI

Creato da Christian Zoli e Vittorio Benvenuto

Illustrazioni e Design: Drow Art Studio

Produzione e Distribuzione: Raven Distribution srl

Supervisione: Roberto Petrillo

Traduzione: Christian Zoli e Ilaria Lazzaroni

Editing: Roberto Petrillo e Michele Damiani

Impaginazione e Grafica: Ilaria Lazzaroni e Alessia Boarelli

Playtester italiani: Circolo Quintet di Ravenna, i frequentatori del Dragon Store Ravenna e in particolare per i preziosi suggerimenti Marco Muleri, Luca Paganelli, Igor Liverani e Filippo Onoranti

Playtester americani: Will Niebling, William Niebling and Alex Yeager

