

PIC CHALLENGE



5+



15min



2 - 4

 Sandra Aguilar
Romaric Galonnier





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

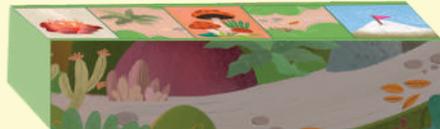
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS - INHALT CONTENIDO - CONTENUTO - INHOUD



x 32



x 10



x 10



x 6





5+



15 min



2 - 4



*Inizia la scalata del Monte Alto!
L'escursione sarà lunga e piena di sorprese.
Il primo che raggiunge la cima vince la gara!
Pronti, partenza, via?*

Obiettivo del gioco:

Essere il primo a raggiungere la cima.

Paratonnerre del gioco :

1. Disponi le plance in fila, dalla più bassa alla più alta, per formare il percorso.
Nota: La prima casella deve essere quella del cartello, l'ultima quella della cima.
2. Forma tre mazzi separati e a faccia in giù:
 - **Carte Salita** (retro blu)
 - **Carte Fortuna** (retro verde)
 - **Carte Discesa** (retro rosso)
3. Posiziona il dado accanto al tabellone.
4. Ogni giocatore sceglie una pedina e la colloca sulla casella cartello.
5. Distribuisci 3 carte Salita a ogni giocatore.



4

1

2



3



5



Svolgimento del gioco

L'ultimo giocatore che ha scalato una montagna inizia. Poi si procede in senso orario. La partita termina quando un giocatore raggiunge l'ultima casella del percorso: la cima.

Turno di gioco

Il giocatore sceglie una carta dalla sua mano (Salita o Fortuna), la mostra e applica il suo effetto. In base alla casella su cui termina il suo movimento, applica l'azione corrispondente. Scarta la carta usata e pesca una carta Salita, se necessario, per avere sempre 3 carte in mano. Il turno passa al giocatore successivo.

• Carte Salita:



Il giocatore avanza la sua pedina di 1, 2, 3, 4 o 5 caselle.



Il giocatore lancia il dado e applica l'effetto corrispondente.

• Effetti del dado:



Il giocatore avanza di tante caselle quanto indicato.

Il giocatore pesca una carta Discesa e applica immediatamente il suo effetto.

• Carte Discesa:



Il giocatore arretra di 1, 2, 3, 4 o 5 caselle.

• Carte Fortuna:



Il giocatore avanza di 10 caselle.



Il giocatore avanza fino alla casella del primo giocatore e si attiva un Incontro..



Il giocatore copia l'effetto della carta giocata dal giocatore precedente.



Il giocatore avanza fino alla prossima casella Funghi.

A seconda della casella su cui un giocatore attivo termina il suo movimento, esegue immediatamente l'azione corrispondente.

• Caselle del percorso:



Cartello: Inizio del percorso. Se un giocatore torna su questa casella, subisce l'effetto del quadrifoglio.



Sentiero: Nessun effetto



Attenzione! I funghi sono invitanti, ma alcuni sono velenosi!

Il giocatore lancia il dado e applica l'effetto corrispondente.



Oh, che bella marmotta! La seguo.

Il giocatore pesca una carta Salita e gioca un altro turno.



Che fortuna trovare un quadrifoglio a quattro foglie!

Il giocatore pesca una carta Fortuna e la aggiunge alla sua mano.



Che bello, qui è una festa, tutti ballano! Tutti ballano!

Il giocatore scambia la sua mano con quella di un altro giocatore a sua scelta.



Attenzione, la corrente è troppo forte!

Il giocatore pesca una carta Discesa e applica immediatamente il suo effetto.



Cima: Fine del percorso!

Importante:

Gli effetti delle caselle si applicano solo durante il turno del giocatore. Se una pedina viene spostata su una casella con effetto fuori dal turno del giocatore, l'effetto non si applica, tranne se si tratta di una casella Quadrifoglio, in tal caso pesca una carta Fortuna.

• Incontri

Se un giocatore termina il suo movimento su una casella occupata da un altro giocatore, si verifica un Incontro. Ciò annulla l'effetto della casella.

Entrambi i giocatori lanciano il dado.

Chi ottiene il numero più alto vince l'incontro e rimane sulla casella.

Il perdente pesca una carta Discesa e applica immediatamente il suo effetto.

Note:

- Le facce rosse del dado valgono 0.
- In caso di parità, i giocatori rilanciano il dado.

Se il movimento del perdente causa un altro Incontro, questo viene giocato immediatamente.



Fine della partita

Il primo giocatore a raggiungere la cima vince la partita.

Importante: Si deve arrivare con un movimento esatto. Se un giocatore supera la cima, deve tornare indietro di tante caselle quante ne ha avanzate in eccesso e attendere il turno successivo per riprovare.

Variante

È possibile modificare il percorso disponendo le plance in modo diverso, ma mantenendo sempre il cartello come casella di partenza e la cima come arrivo.



Crediti

Autore: Romaric Galonnier

Illustratrice: Sandra Aguilar

Ringraziamenti:

Kiwizou ringrazia i giovani tester:
Julia e le sue amiche, Nathan, le classi della scuola
Saint Exupéry.

PIC CHALLENGE

KW25007



5, Bd Edgar Quinet
92700 Colombes
France
www.kiwizou.com

Distribué en France par :
Blackrock Games
6 Rue Edme Mariotte
63960 Veyre-Monton

Imported in the UK by:
Hachette Boardgames UK Ltd
Carmelite House
London EC4Y 0DZ

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts.
Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas.
Avvertenza. Piccole parti. Waarschuwing. Kleine onderdelen.
Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

