

AMINO: REGOLAMENTO COMPLETO

Giocatori: 3-6, età 7+

Durata: 30-45 minuti

Ideatrice: Lauren Woolsey

Obiettivo: Siete un gruppo di scienziati che lavorano per terraformare gli strati dell'atmosfera su un mondo appena colonizzato. Raccogliete molecole ed effetti ambientali nella *vostra* atmosfera per favorire la creazione di *aminoacidi*, i mattoni della vita. **Il giocatore con più punti alla fine della partita vince!**

Panoramica di gioco: Un'atmosfera può contenere un totale di quattro carte, tutte giocate **a faccia in giù**. I giocatori non possono mai aggiungere una carta ad un'atmosfera completa. Le carte giocate vanno tenute in ordine: **non mescolatele!**

- Una **partita** dura per diverse **mani**, fino a raggiungere la condizione di Fine partita più sotto.
- Una **mano** è costituita da più **turni** per ogni giocatore e dura finché tutte le atmosfere non sono complete.
- Un **turno** consiste di quattro **azioni**, poi il giro continua in senso orario ed è il turno del giocatore successivo.

Le carte che giocate coperte sul tavolo di fronte a voi sono **nella vostra atmosfera**. Ciascun giocatore ha un'atmosfera che contiene un massimo di **quattro carte** (atmosfera completa).

Inizio della partita: Il giocatore che ha eseguito un esperimento scientifico più recentemente comincia per primo.* Il primo giocatore ruota in senso orario ad ogni mano, in modo che tutti siano il primo giocatore una volta nel corso del gioco.

Inizio della mano: All'inizio di ogni mano distribuite quattro carte a ciascun giocatore; le carte rimanenti formano il mazzo da pesca. Posizionate nell'atmosfera di ogni giocatore una carta dalla cima del mazzo, nascosta a tutti i giocatori (vedere la seconda pagina per le varianti LUNA e MARTE). Il primo giocatore effettua il suo turno, poi il gioco continua in senso orario fino a quando tutte le atmosfere sono complete (vedere la sezione Fine della mano più sotto per maggiori informazioni).

Durante un turno: Nel suo turno, il giocatore deve eseguire tutte le azioni qui sotto, nell'ordine in cui sono elencate.

1. **ANALISI:** Guardate due carte giocate qualsiasi.
2. **COSTRUZIONE:** Giocate una carta nella vostra atmosfera. *Se è completa, saltate questa azione.*
3. **MODIFICA:** Scambiate *due* carte giocate *qualsiasi* OPPURE giocate una carta in un'atmosfera *qualsiasi* (vostra o altrui).
4. **PESCA:** Pescate la prima carta del mazzo. *Se si è esaurito, saltate questa azione.*

Fine della mano: Quando un turno finisce e tutte le atmosfere sono complete, la mano termina. Dopo ogni mano:

1. Girate a faccia in su tutte le carte nelle atmosfere.
2. Scartate in una pila tutte le carte in mano ai giocatori.
3. Mischiate la pila degli scarti nel mazzo da pesca.
4. Risolvete le carte Luce solare (vedere la sezione Descrizione delle carte per i dettagli).
5. Sommate i punteggi in base al valore nominale delle atmosfere, inclusi i moltiplicatori Fulmini.
6. Controllate se tutti e quattro gli elementi (C, H, O, N) si trovano tra le carte della vostra atmosfera. Se sì, gli aminoacidi sono in grado di formarsi: aggiungete sei punti al vostro totale! Il bonus non viene moltiplicato.

Fine partita: Il gioco dura una mano per giocatore (ad esempio in una partita a quattro, giocate quattro mani), in modo che per una volta ognuno sia il primo giocatore (vedere la seconda pagina per le varianti GIOVE e PLUTONE). Il giocatore con il più alto punteggio complessivo al termine della mano finale vince!

* Nelle prime regole stampate sulle carte, la determinazione del primo giocatore è differente. Scegliete quella che vi piace di più! Oppure usate carta-forbice-sasso!

AMINO: REGOLAMENTO COMPLETO

Descrizione delle carte: Ci sono tre tipi di carte tra le 42 del mazzo di Amino, ognuna descritta qui sotto.

Luce solare (5 nel mazzo)

Le carte Luce solare sono una specie di **jolly**. Per risolverle alla fine della mano, scartate la carta Luce solare giocata, pescate tre carte e sceglietene una per riempire lo spazio nella vostra atmosfera. Risolvete le carte Luce solare una alla volta in ordine di turno iniziando dal primo giocatore.

Fulmine (4 nel mazzo)

Le carte Fulmine sono **moltiplicatori cumulabili**. Una singola carta Fulmine raddoppia il valore dell'atmosfera, due carte Fulmine quadruplicano il valore e così via. Il moltiplicatore viene applicato sulla somma dei punti indicati su tutti i gas atmosferici e viene calcolato prima del bonus per il set.

Gas atmosferici (33 nel mazzo)

Simbolo	Symbol
Nome	Name
Valore	Card Value
Quantità	Quantity
Idrogeno molecolare	Diatomic Hydrogen
Azoto molecolare	Diatomic Nitrogen
Metano	Methane
Ammoniaca	Ammonia
Anidride carbonica	Carbon Dioxide
Acqua	Water

Varianti di gioco: Qui sotto c'è una lista di varianti sviluppate insieme al gioco base. Possono esserci altre interessanti modifiche al gioco base che funzionano nei diversi gruppi di gioco. *Fateci sapere quali regole casalinghe vi piacciono di più con un tweet a @cgsunit!*

VARIANTE LUNA: All'**inizio di ogni mano**, saltate la semina iniziale delle atmosfere dei giocatori. Tutte le atmosfere cominciano senza carte!

VARIANTE MARTE: All'**inizio di ogni mano**, distribuite cinque carte invece di quattro a ciascun giocatore e ognuno sceglie una carta da giocare nella sua atmosfera come carta da semina al posto di una carta a caso del mazzo.

VARIANTE FOBOS: Variante Marte, ma invece delle loro atmosfere, i giocatori scelgono una carta da semina per l'atmosfera alla loro sinistra.

VARIANTE DEIMOS: Variante Marte, ma invece delle loro atmosfere, i giocatori scelgono una carta da semina per l'atmosfera alla loro destra.

ROTAZIONE MARTE: Ruotate le varianti Marte, Fobos e Deimos nel susseguirsi delle mani.

VARIANTE GIOVE: Il gioco rimane lo stesso, ma il **Fine partita** scatta quando un giocatore raggiunge 100 punti complessivi alla fine del turno, invece di un determinato numero di turni.

VARIANTE PLUTONE: Il **Fine partita** arriva dopo una sola mano: chi ha più punti per quella mano vince la partita!

Traduzione: Fabio Piovesan

*Il logo Amino (a destra) creato da Marianna Burgett.
Amino è © 2015 CGS Unit LLC. Tutti i diritti riservati.*