



HANDFUL OF HAZARDS

Stai andando tutto a rotoli,
il fato volgerà a nostro favore in tempo per salvarci?

Preparati a piegare le probabilità
per superare tutti i **Pericoli** ☠️
senza perdere **Alleati** ☆
o esaurire il **Tempo** ⌚

Preparazione: hai bisogno di:

- Tutto il tuo coraggio
- 10-15 Minuti,
- 5 dadi a 6 facce,
- 1 penna
- 1 scheda del gioco*

*Puoi piegare la scheda
del gioco lungo le linee per
avere un libretto tascabile.

Ogni scheda contiene 5
avventure diverse da giocare!

Il gioco: Ogni turno devi **tirare** i dadi, **scegliere** gli obiettivi e **scrivere** i risultati

Tira e Scegli:

Ogni turno tevi tirare i 5 dadi in un unico lancio

- dividi i dadi in due coppie di due dadi (**Righe coppia**)
- E un dado rimanente (**Dado Tempo**)

Scrivi:

Per ogni **Riga Coppia**, trova la riga da 2 a 12 che corrisponde alla somma dei due dadi.

Segna un cerchio, iniziando da sinistra. Se segni l'ultimo cerchio della riga:

- In una **Sezione Pericolo** ☠️ - Segna anche un **Cerchio Vittoria** collegato (W)
- In una **Sezione Alleato** ☆ - Segna il **Cerchio Sconfitta** (L) ... Hai perso!

Se non ci sono cerchi vuoti sulla riga, segna un cerchio della **Spazzatura** 🗑️.

Una **Riga Spazzatura** è una riga senza cerchi e con una linea grigia

- Puoi scegliere questa riga, ma i risultati finiscono direttamente nella **Spazzatura** 🗑️

Per il **Dado Tempo** rimasto segna un cerchio dell'area ⌚ scegliendo tra:

- La sezione il cui valore **corrisponde** a quello del Dado Tempo **oppure**
- La **Sezione Jolly** (?), la tua unica ancora di salvezza!

Importante: Il jolly può rappresentare qualsiasi valore, **inclusi quelli presenti nelle altre sezioni**



Vincere e Perdere:

Lo scopo del gioco è completare le righe delle **Sezioni Pericolo** ☠️

per segnare tutte le (W)

- esempio: La Tribù affamata ha 3(W), e il Capo canibale ha 1(W)

Per vincere bisogna completare 3 righe della sezione Tribù affamata e 1 in quella del Capo Canibale

Fai attenzione! Se sei costretto a segnare l'ultimo cerchio di una sezione **Alleati** ☆, una sezione **Tempo** ⌚ o della **Spazzatura** 🗑️ hai perso!

Quando segni l'**ultima** (W) **hai vinto**

Se segni **anche una sola** (L) **hai perso**

Se le due cose si verificano nello stesso turno, **hai comunque vinto!**

L'obiettivo è vincere, ma quando ci hai preso la mano, cerca di fare un punteggio migliore!

Prova il **'Modalità Impegnativa'** di ogni **avventura** per un gioco più impegnativo e punti bonus.

Punteggio (se Vinci):

- Ogni Spazzatura non segnata (incluso (L)) +1 Punto
- Ogni Tempo non segnato (incluso (L)) +1 Punto
- Ogni riga vuota (nessun cerchio segnato) +3 Punti
- Escluse le Righe Spazzatura
- Se usi la Modalità Impegnativa +10 Punti

Se perdi guadagni 0 Punti

Buona fortuna e grazie per aver giocato!

- Joshua J. Jumbles

HANDFUL O' HAZARDS

GUIDA DI RIFERIMENTO

Ogni turno tira 5 dadi,
Scegli 2 coppie: righe 2-12
Il rimanente: Tempo
Segna sempre
tutte le scelte

Se finisci una riga in una
Sezione Pericolo
segna anche una
collegata
Quando la riga scelta
non ha più cerchi vuoti,
segna un Spazzatura

Se in un turno segni:
Una : Ha Perso.
Tutte le : Ha Vinto!
Se fai le due cose
allo stesso tempo
hai vinto comunque!

Punteggio (solo se Vinci):
Tempo non segnato = 1pto
Spazzatura non segnata = 1 pto
Riga non segnata = 3 pti
Modalità Impegnativa = 10 pti
Se perdi fai 0 Punti

Grazie per aver giocato,
Buona Fortuna!
Joshua J. Jumbles v. 2.0

IL BANCHETTO

Nodi Stretti *Impegnativo*
Segna due cerchi Tempo

Capo cannibale 12
11
10

Tu, turista paffutello 9
8
7

Tribù affamata 6
5
4
3
2

L'INSEGUIMENTO

Sta' a vedere! *Impegnativo*
Segna la riga 7 due volte
e 5 cerchi nella sezione Macchina

Tu e l'amante 12
11

La macchina pompata 10
 9
 8

Banda di motociclisti
pazzi 7
6
5
4
3

Tuo figlio 2

IL CORRIDOIO

Enigmi letali *Impegnativo*
Segna un cerchio Alleato
qualsiasi e due Spazzatura.

Delicato tomo in papiro 12
 11

Lame oscillanti 10
9
8

Fossa di scorpioni 7

Dardi avvelenati 6
5

Tu, un Archeologo 4
 3
 2

LA FUGA

Smilzo e impietrito *Impegnativo*
Segna due cerchi Alleato

Crudele carceriere 12
11
10
9

Tu, ragazzino 8
 7

Feroce pitbull 6
5
4

La tua sorellina 3
2

IL NAUFRAGO

A galla a mala pena *Impegnativo*
Segna due cerchi Zattera qualsiasi
e uno Spazzatura

Squalo gigante 12
11
10
9
8
7

Tu, un naufrago 6

La tua fragile zattera 4
 3
2