

## HANDFUL OF HAZARDS

Sta 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** 🗓 ... Hai perso!

Se non ci sono cerchi vuoti sulla riga, segna un cerchio della **Spazzatura** in . 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**  $_{\Theta}$  per segnare tutte le  $_{\Theta}$ 

- 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 l $\,$ in quella del Capo Canibale

Fai attenzione! Se sei costretto a segnare l'ultimo cerchio di una sezione **Alleati** (x), una sezione **Tempo** (C) o della **Spazzatura** (m) 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'obbiettivo è vincere, ma quando ci hai preso la mano, cerca di fare un punteggio migliore!

CANNIBAL CHIEF -- W

YOU, A PLUMP TOURIST

X0000 (L) 9

000000① **7** 

000000 5

○○○○**○ 4** ※※※ 3

00**0** 2

HUNGRY TRIBE 6

11

8

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

#### Punteggio (se Vinci):

Ogni Spazzatura non segnata (incluso ①) +1 Punto Ogni Tempo non segnato (incluso ①) +1 Punto Ogni riga vuota (nessun cerchio segnato) +3 Punti

- Escluse le Righe Spazzatura

Se usi la Modalità Impegnativa

+10 Punti

Se perdi guadagni O Punti

Buona fortuna e grazie per aver giocato!

# HONDFUL

**GUIDA DI RIFERIMENTO** 

Ogni turno tira 5 dadi, Scegli 2 coppie: righe 2-12 ll rimanente: Tempo 🖄 Segna sempre

tutte le scelte

Se finisci una riga in una Sezione Pericolo @ segna anche una (w) collegata Quando la riga scelta non ha più cerchi vuoti,

#### Se in un turno segni:

Una (L): Ha Perso. Tutte le W: 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

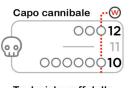
Grazie per aver giocato, Buona Fortuna!

Joshua J. Jumbles

v. 2.0

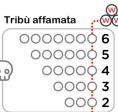
### **IL BANCHETTO**





#### Tu, turista paffutello











Q

00000

**::**00000

**⊗**00000

**•••** 

00000

000000

00000

**:** 

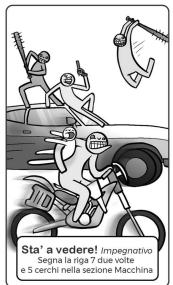
00000

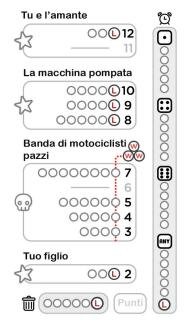
ANY

000000

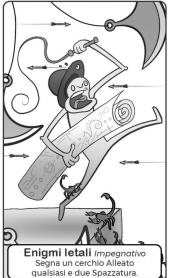
#### L'INSEGUIMENTO

segna un Spazzatura 🗑





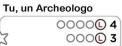




















#### **IL NAUFRAGO**

