

8. ATRIO

L'Atrio è l'area centrale presente nel centro commerciale in cui sono collocati Emporio, Folla, dadi e scarti. Finirai qui subito dopo aver perso una Zuffa per scoprire cosa avrà in serbo per te l'imprevedibile Folla. Dopo che lo Shoppone vittorioso riceve la ricompensa di 2 carte Negozio, lo Shoppone sconfitto pesca una carta Folla e applica immediatamente il suo effetto. Se lo Shoppone sconfitto è il giocatore di turno, dopo aver pescato è applicato l'effetto della carta Folla, potrà continuare il proprio turno con le fasi 4 - Equip2 e 5 - Relax. La pedina Shoppone rimane nell'Atrio fino al suo prossimo turno, quando sarà in grado di passeggiare di nuovo per andare in un Negozio libero a sua scelta.

9. SCORTA

Sotto la carta Shoppone si trova la Scorta. Le carte Negozio ed Emporio possono finirci a causa di sostituzioni volontarie di Combo, effetti di carte Folla o Poteri degli Shopponi (prossima sezione POTERE per i dettagli). Le carte Scorta devono essere disposte coperte, in ordine di arrivo e non potranno più essere ricontrollate. Le carte Scorta hanno come unica funzione quella di essere scartate per attivare il Potere del proprio Shoppone.

10. POTERE

Ogni Shoppone ha un proprio Potere unico e sensazionale. In fondo a ogni carta Shoppone c'è una sezione dedicata che spiega tutto ciò che bisogna sapere a riguardo:

- Il nome del Potere;
- Come si attiva, ovvero scartando 4 carte scegliendo liberamente tra quelle in mano e nella Scorta;
- Quando attivarlo;
- Quali sono i suoi effetti;

11. ESEMPIO DI GIOCO

Siamo nel bel mezzo della partita ed è il turno di Mommy Megan, equipaggiata con 2 Combo: la Pasta Mitragliatrice e la Lavatrice di Legno. Nella fase **Equip1** equipaggia anche il Prosciutto Missile (o Missile spara Prosciutti? Non importa, ognuno decide il nome delle sue Combo!).

È il momento della **Passeggiata** e Mommy Megan si trova nel Negozio di Elettronica, quindi non può far altro che tirare il dado Passeggiata. Ottiene un 2 e le si presentano due scenari differenti per la fase **Shopping**: in senso orario andrebbe nel Negozio di Abbigliamento libero per ottenere le Scarpe; in senso antiorario andrebbe nel Supermercato con i Biscotti, ma occupato da Tech Timmy, equipaggiato con la Pistola a Pile e il Frigorifero Lanciafiamme.

Mommy Megan decide di affrontare Tech Timmy in una **Zuffa**. Tira i 4 dadi Zuffa e ottiene 1 2 3 4: 1 e 2 non innescano mai alcuna Combo, 3 innesca la Lavatrice di Legno ottenendo Forza 5 e 4 innesca la Pasta Mitragliatrice ottenendo Forza 4; sommando la Forza delle Combo innescate si ottiene 5 + 4 = 9 Forza Totale in questo round. Tech Timmy tira i 4 dadi Zuffa e ottiene 2 3 5 6: 2 non innesca alcuna Combo, così come 3 e 6 perchè non ha alcuna Combo in quegli spazi e 5 innesca la Pistola a Pile ottenendo Forza 3; in questo round ottiene solo 3 Forza Totale. Mommy Megan vince il primo round avendo ottenuto Forza Totale maggiore rispetto a Tech Timmy. Per vincere definitivamente la Zuffa bisogna vincere 2 round su 3, quindi i due Shopponi svolgono il secondo round allo stesso modo e Mommy Megan riesce a vincerlo. Mommy Megan riceve 1 Stella, i Biscotti e la seconda carta coperta del Supermercato, mentre Tech Timmy sposta la sua pedina nell'Atrio e pesca 1 carta Folla applicando immediatamente il suo effetto.

Mommy Megan prosegue il turno con la fase **Equip2** in cui però non equipaggia alcuna Combo. Nell'ultima fase **Relax** pesca 1 carta Emporio e finisce così il suo turno.

12. VARIANTI

Più Stelle, più divertimento!

Le tue partite durano troppo poco? La soluzione è molto semplice: vince lo Shoppone che arriva prima a X Stelle, dove X è il numero che vi pare. Usate pure altri oggetti per tenere il conto delle Stelle (d'altronde, non potevamo mica mettere la Via Lattea nella scatola no?).

L'ultimo Shoppone

A inizio partita tutti gli Shopponi ricevono subito 3 Stelle. Avete vinto tutti, contenti? Neanche per idea... le Stelle valgono come vite: se perdi una Zuffa perdi una Stella e se perdi l'ultima Stella perdi la partita. Lascia il tavolo e vai a rammaricarti in un angolino della stanza.

13. ULTERIORI INFO

Hai dei dubbi che questo regolamento non riesce a sciogliere? Dai un'occhiata alle **FAQ** sul nostro sito ufficiale nel portale di Tambù. Se non trovi le risposte che stai cercando, non esitare a contattarci direttamente sulle nostre pagine Facebook e Instagram. I tuoi preziosi feedback saranno fondamentali per elaborare una lista esaustiva di FAQ. Puoi anche scriverci per insultarci e basta, se il gioco non ti è proprio piaciuto... d'altronde hai speso fior di quattrini per noi e hai il diritto esprimere liberamente la tua opinione (anche se potresti ferirci nei sentimenti). Tuttavia, se Shopping War ti è piaciuto tanto e anche tu pensi che debba essere presente sopra ogni tavolo della galassia, lasciaci una bella recensione, seguici sui social per le ultime novità e iscriviti al nostro gruppo Facebook per condividere con l'intera community di Shopping War le tue partite, vittorie, combo migliori, memes, varianti e qualsiasi altra cosa ti venga in mente!



- REGOLAMENTO -

1. INTRODUZIONE

Shopping War ti porta in un centro commerciale decisamente insolito, vivace e colorato. Affronterai i tuoi avversari con armi bizzarre e buffi compagni, combinandoli con i prodotti dei negozi. Sei già gasato e non vedi l'ora di giocare, vero? Scegli lo Shoppone che meglio rispecchia la tua strategia, personalità, gusti o fai come ti pare. Ogni volta che vinci una Zuffa contro un altro Shoppone, ricevi 1 Stella da sfoggiare davanti agli altri. Combina i beni di consumo che ottieni passeggiando tra i Negozi con Armi e Compari per creare Combo straordinarie. Migliori saranno le Combo che equipaggi al tuo Shoppone, più alte le possibilità di sconfiggere i tuoi nemici e ideare una nuova danza imbarazzante per esprimere la tua gioia. Un gioco da tavolo innovativo ed esilarante, estremamente intuitivo, veloce e dinamico, con il giusto mix di creatività, strategia, fortuna e imprevisti. Potremmo continuare con molte altre belle parole, ma per ora può bastare ... non vogliamo spoilerarti tutto il divertimento che proverai :)

EPILOGO

Se sei preoccupato che questo innocuo gioco da tavolo possa ispirare realmente violenza, sprechi alimentari e scompigli dovuti all'uso improprio di prodotti merceologici, allora sappi che non è assolutamente nostra intenzione. Shopping War è il risultato della nostra pura fantasia e volontà di creare un gioco coinvolgente e spensierato, ambientato in uno scenario familiare a tutti. Dopotutto, se assisti a risse e caos in un centro commerciale, probabilmente non è colpa nostra, ma piuttosto è una giornata di Black Friday o un altro periodo di saldi. Grazie per la tua comprensione, pazienza e risate durante la lettura di questo capolavoro di regolamento. Ora smetti di leggere, vai alla conquista delle 3 Stelle e soprattutto divertiti con Shopping War!!!

- Ercole, Giovanni e Ludovico :)



**Tambù srl, Via Cristoforo Colombo 10,
Monza 20900 MB, Italy
Prodotto in Italia**

ILLUSTRAZIONI DI **GIANLUCA CHICCONI**
GRAFICA DI **ISACCO SACCOMAN**

2. COMPONENTI

- **1** Regolamento (non guardarti intorno, è questo pezzo di carta che stai leggendo)
- **5** dadi a sei facce: **1** dado Passeggiata **4** dadi Zuffa
- **18** token Stella
- **8** carte Shoppone - verdi
- **8** pedine Shoppone
- **8** carte Corridoio
- **136** carte Negozio - azzurre (8 Negozi da 17 carte ciascuno):

- Supermercato
- Elettronica
- Abbigliamento
- Ristorante
- Musica
- Sport
- Arredamento
- Fast Food

- **42** carte Emporio - gialle:

- 21 carte Arma
- 21 carte Compare

- **26** carte Folla - rosse:

- 13 carte "positive"
- 13 carte "negative"



3. SCOPO

Semplicissimo: il primo Shoppone che riceve **3 Stelle** vince la partita e ottiene il diritto di esultare e vantarsi della sua vittoria per il resto della giornata.

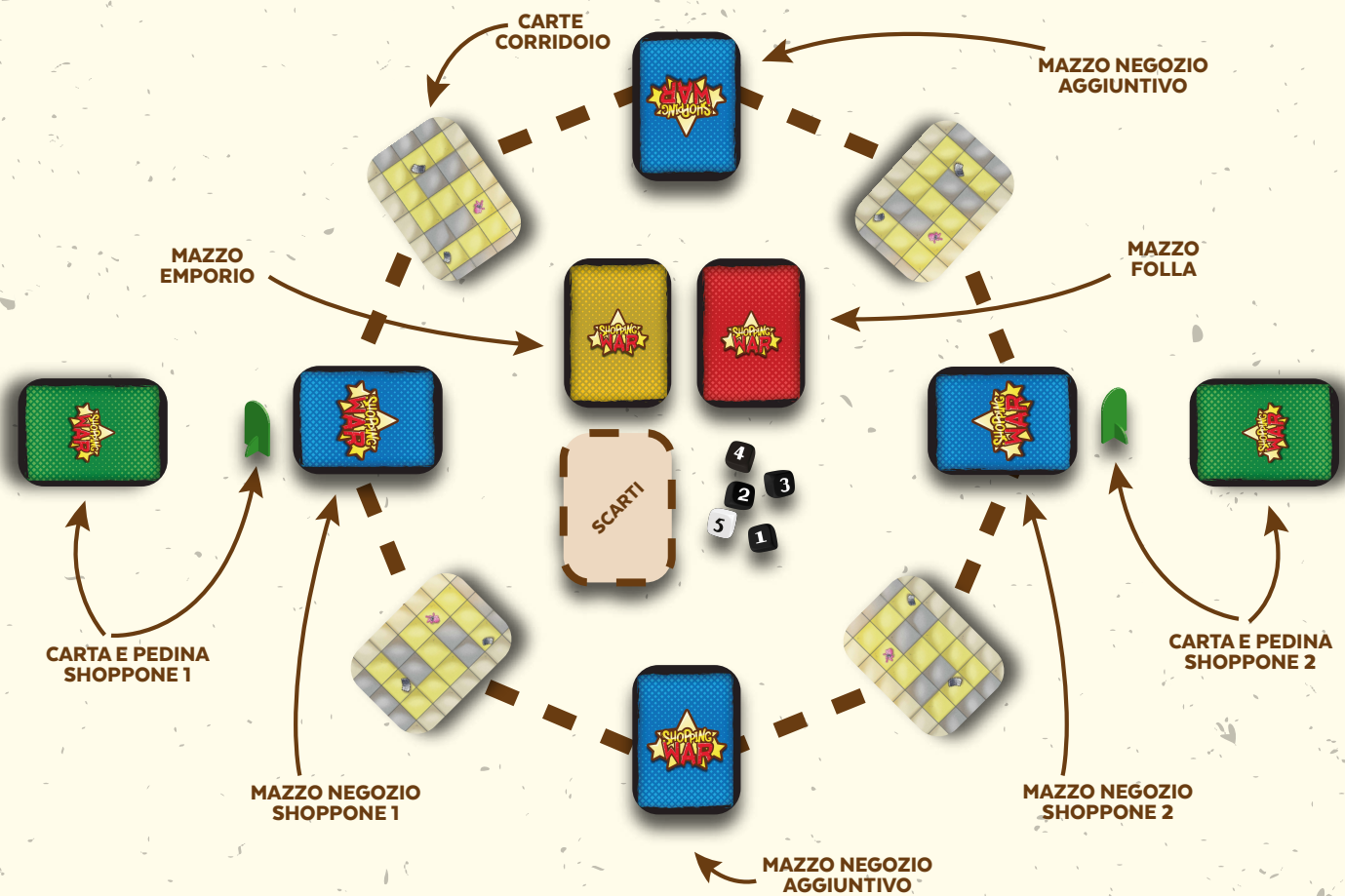
4. PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie una carta Shoppone, prendendo anche la sua pedina e relative carte Negozio (hanno tutti in comune lo stesso simbolo). Ora i giocatori sono considerati Shopponi a tutti gli effetti.

1. Posizionare la propria carta Shoppone di fronte a se;
2. Mescolare il proprio mazzo di carte Negozio e collocarlo davanti la propria carta Shoppone in modo circolare ed equidistante rispetto ai Negozi degli altri Shopponi, ponendo la propria pedina sul lato esterno del Negozio;
3. Prendere e mescolare un mazzo Negozio, aggiuntivo per ogni Shoppone in gioco, collocandolo tra il proprio mazzo Negozio e quello dello Shoppone alla propria destra;
4. Posizionare una carta Corridoio in ogni spazio tra 2 Negozi;
5. Mescolare separatamente i mazzi Emporio e Folla e collocarli al centro del tavolo nell'area vuota, all'interno del cerchio creato con i Negozi e Corridoi assieme ai 5 dadi. Questo spazio sarà chiamato Atrio;
6. Pescare 2 carte dal proprio Negozio e 2 carte Emporio;
7. Rivelare la prima carta di ogni mazzo Negozio e posizionatela scoperta sopra il mazzo stesso;
8. Alzare la mano e urlare "Woho ho finito!"

Note: I Negozi e i Corridoi presenti saranno sempre pari al doppio del numero di Shopponi. Impossibile confondersi!

PREPARAZIONE PER 2 GIOCATORI



5. TURNI DI GIOCO

Ogni Shoppone tira un dado e chi ottiene il punteggio più basso inizia per primo. Si prosegue in senso orario. Il turno di ogni Shoppone si divide in **5 fasi**:

1 - Equip1

Equipaggia il tuo Shoppone con una o più Combo, combinando le carte Negozio con le carte Emporio in mano (sezione EQUIPAGGIAMENTO per i dettagli).

2 - Passeggiata

Tira il dado Passeggiata, scegli se andare a destra o a sinistra e muovi la tua pedina Shoppone secondo il risultato ottenuto, contando 1 passo per ogni Negozio e Corridoio. In alternativa, solo se parti da un Corridoio, puoi decidere di non tirare il dado Passeggiata e di spostare la pedina direttamente in un Negozio adiacente. Tuttavia, se parti dall'Atrio non devi tirare il dado Passeggiata, ma spostare la pedina in un Negozio libero a tua scelta (sezione ATRIO per i dettagli). Ricordati che la Passeggiata è obbligatoria, non puoi decidere di non muoverti e non puoi fermarti prima rispetto al risultato ottenuto; se durante la Passeggiata dovessi incontrare una pedina Shoppone senza aver terminato il tuo movimento non inizierà nessuna Zuffa (sezione ZUFFA per i dettagli).

3 - Shopping

Possano verificarsi diversi scenari in base a dove termina la Passeggiata la propria pedina Shoppone:

- Negozio libero - non c'è nessuno Shoppone, quindi pesca 1 carta Negozio;
- Negozio occupato - c'è già un altro Shoppone, quindi devi iniziare una Zuffa con lui e vincere per ricevere 1 Stella e pescare 2 carte Negozio;
- Corridoio libero - non c'è nessuno Shoppone, ma nient'altro da fare purtroppo;
- Corridoio occupato - c'è già un altro Shoppone, quindi devi iniziare una Zuffa con lui e vincere per ricevere 1 Stella e pescare 2 carte Negozio, una da ciascun Negozio adiacente.

4 - Equip2

È esattamente identico al Primo Equipaggiamento, ma nel frattempo la vita è andata avanti e il mondo è cambiato... incluso te stesso (momento di alta filosofia metafisica).

5 - Relax

Pesca 1 carta Emporio e poi rilassati, hai già fatto abbastanza e gli altri Shopponi non vorrebbero addormentarsi.

Note: Sappi che durante il primo turno di gioco, non puoi iniziare una Zuffa con uno Shoppone che non ha ancora iniziato a giocare. Sembra più che giusto, vero? Quindi se la tua pedina finisce in un Negozio/Corridoio occupato da uno Shoppone che non ha ancora effettuato il suo primo turno, allora consideralo libero. Inoltre, ricordati che ogni Negozio deve avere la prima carta Negozio scoperta. Ogni volta che peschi 1 o più carte Negozio per qualsiasi motivo, devi girare a faccia in su quella in cima al mazzo.

6. EQUIPAGGIAMENTO

Sicuramente ti piace molto la carta Shoppone che hai scelto, ma devi ammettere che è abbastanza spoglia e innocua di per sé. Ed è per questo che devi equipaggiarla con delle Combo! **Una Combo** è costituita dalla combinazione tra:

1 carta Negozio + 1 carta Emporio (questa regola vale SEMPRE).

In particolare, una carta Negozio può essere combinata con una carta Arma per creare una Combo Arma oppure con una carta Compare per creare una Combo Compare.

Le regole di combinazione sono semplici: il singolo attributo della carta Emporio deve essere uguale ad uno dei due attributi della carta Negozio. Questi attributi sono indicati nella parte inferiore delle carte.

Solo le carte Leggendarie sono così potenti da ignorare le regole degli attributi. Sono molto rare e ben distinte dalle altre carte, presentando delle stelle (non quelle per la vittoria!) come attributi. Le leggendarie possono essere combinate con qualsiasi altra carta, ma sempre rispettando la regola di 1 carta Negozio + 1 carta Emporio (che se non fosse già chiaro, vale SEMPRE!).

La Forza della Combo è data dalla somma della Forza delle carte Negozio ed Emporio che la compongono, ossia il numero mostrato nella parte inferiore al centro della carta.

Ogni carta Shoppone può essere equipaggiata con **4 Combo al massimo**, non più di **2 Combo Arma** e **2 Combo Compare** contemporaneamente. Le Combo devono essere posizionate correttamente ai lati della carta Shoppone in corrispondenza dei simboli raffigurati negli angoli della carta, come segue:

- Una Combo Compare in basso a sinistra (dado con 3 e simbolo Compare);
- Una Combo Arma in alto a sinistra (dado con 4 e simbolo Arma);
- Una Combo Arma in alto a destra (dado con 5 e simbolo Arma);
- Una Combo Compare in basso a destra (dado con 6 e simbolo Compare).



Una volta che la Combo è equipaggiata, non puoi né spostarla né scambiare/rimpiazzare le singole carte che la compongono. Tuttavia, puoi sostituire l'intera Combo con un'altra dalla tua mano, mettere le carte della Combo sostituita a faccia in giù nella Scorta, lo spazio sotto la carta Shoppone (sezione SCORTA per i dettagli).

7. ZUFFA

Per rinfrescarti la memoria, una Zuffa inizia soltanto quando uno Shoppone termina la Passeggiata in un Negozio o Corridoio occupato da un altro Shoppone. La Zuffa è composta da 3 o più round in caso di pareggio. Lo Shoppone che vince **2 round su 3** ottiene 1 Stella e 2 carte Negozio come ricompensa. Durante ogni round entrambi gli Shopponi tirano i 4 dadi Zuffa, controllano le Combo che vengono innescate e calcolano la Forza Totale ottenuta sommando la Forza di ciascuna Combo innescata. Ottenendo 1 e 2 con il dado non si innesca alcuna Combo. Invece i risultati che vanno da 3 a 6 innescano una specifica Combo, come indicato dai simboli raffigurati negli angoli della carta Shoppone:

- Se il risultato del dado Zuffa è **3** si innesca la Combo Compare in basso a sinistra;
- Se il risultato del dado Zuffa è **4** si innesca la Combo Arma in alto a sinistra;
- Se il risultato del dado Zuffa è **5** si innesca la Combo Arma in alto a destra;
- Se il risultato del dado Zuffa è **6** si innesca la Combo Compare in basso a destra.

Ovviamente se affronti una Zuffa con meno di 4 Combo e con i dadi Zuffa ottieni il numero relativo a una Combo che non possiedi, allora inneschi... un bel nulla! D'altro canto, se ottieni più volte il numero di una Combo che possiedi, inneschi quella Combo per il numero di volte risultante dei dadi Zuffa! Se ottieni una Forza Totale maggiore rispetto allo Shoppone avversario, vinci il round (in caso di pareggio si ripete semplicemente il round). Vincendo 2 round ricevi 1 Stella da posizionare nello spazio sopra la carta Shoppone e anche 2 carte Negozio come ricompensa a seconda di dove si è svolta la Zuffa:

- Negozio: pesca 2 carte Negozio dallo stesso;
- Corridoio: pesca 1 carta Negozio da quelli adiacenti.

Lo Shoppone sconfitto è troppo miserabile e malconco, quindi sposta la sua pedina nell'Atrio (prossima sezione ATRIO per i dettagli).