



Chilli Chase Regole



Scopo del gioco: Essere il primo a raggiungere il tuo Punteggio Chilli 5 volte

Giocatori: 2 - 6 giocatori

Iniziare la partita: Distribuisce 3 carte a ciascun giocatore dal mazzo Whotchilli mescolato. Le carte rimanenti vengono posizionate al centro del tavolo a faccia in giù e quella in cima viene girata per formare la "Pila Calda".

Tutti i giocatori tirano il dado e registrano il numero mostrato - questo è il loro "Punteggio Chilli". Nell'eventualità che un giocatore ottenga lo stesso Punteggio Chilli di qualcun altro, dovranno tirare nuovamente il dado.

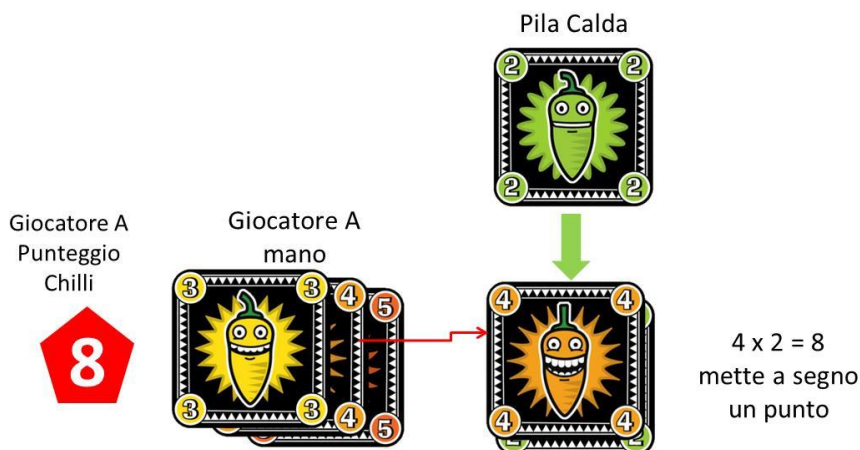
Giocare la partita: L'obiettivo del gioco è raggiungere il tuo Punteggio Chilli combinando una carta della tua mano con il punteggio presente nella Pila Calda.

Il giocatore alla sinistra del mazziera inizia giocando una carta della propria mano a faccia in su sulla Pila Calda usando un calcolo per combinare le due carte e chiamando il nuovo punteggio corrente della Pila Calda. Se il nuovo totale della Pila Calda

- Corrisponde al suo Punteggio Chilli, mette a segno un punto.
- Non corrisponde a nessun Punteggio Chilli, nessuno mette a segno un punto.
- Corrisponde al Punteggio Chilli di un avversario, l'avversario mette a segno un punto – ed il giocatore guadagna anche l'opportunità di cambiare il proprio Punteggio Chilli con un numero a sua scelta (se vuole e a patto che non sia già stato preso).

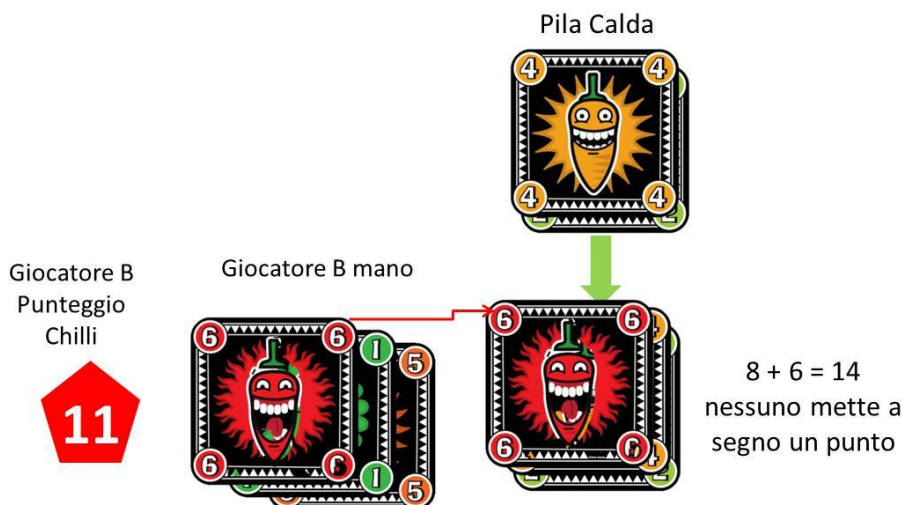
Una volta che un giocatore ha giocato una carta, ne prende un'altra dalla cima del mazzo centrale in modo da avere sempre 3 carte in mano. Se non ci sono carte rimaste nel mazzo centrale, gira le carte della Pila Calda (eccetto la carta superiore) e inizia daccapo. Il gioco continua allo stesso modo in senso orario.

Es. Il Punteggio Chilli del Giocatore A è 8 e i punteggi di apertura nella Pila Calda è 2. Può vincere un punto posizionando un 4 dalla propria mano sulla Pila Calda e chiamando il calcolo (4×2) che corrisponde al suo Punteggio Chilli - il nuovo punteggio corrente nella Pila Calda è ora 8.

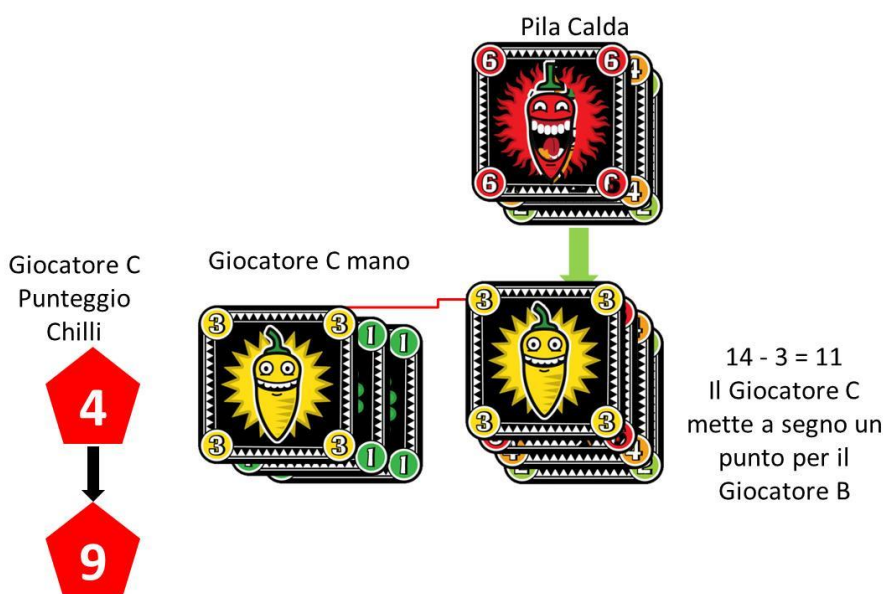




Il Giocatore B (Punteggio Chilli di 11) poi fa il proprio turno. Non può mettere a segno un punto - ma vuole mantenere il punteggio corrente vicino al proprio obiettivo chilli e lontano dal Punteggio Chilli del Giocatore A - quindi gioca un 6 dalla propria mano da aggiungere all'8 in modo che il nuovo punteggio della Pila Calda di 14.



Il Giocatore C (Punteggio Chilli di 4) poi fa il proprio turno. Non può mettere a segno un punto - ma vuole cambiare il proprio Punteggio Chilli - quindi gioca un 3 dalla propria mano da sottrarre al 14, in questo modo il nuovo punteggio della Pila Calda diventa 11. Il Giocatore C mette a segno un punto per il Giocatore B ed il Giocatore C decide di cambiare il proprio Punteggio Chilli in 9.



I giocatori possono usare qualsiasi funzione matematica come addizione, sottrazione, moltiplicazione, divisione o potenze nei propri calcoli a patto che diano come risultato un numero intero positivo o negativo.

Vincere la partita: Il primo giocatore a raggiungere 5 punti vince la partita.

Potete guardare anche i video su www.plyt.co.uk su come si gioca

