

ESEMPIO DI TURNO

Max ha giocato la parola VACUO. Risolve prima l'abilità della lettera U (da 5¢) "Puoi eliminare una carta dalla tua mano per ottenerne una che costa 1¢ in più". Decide di eliminare la sua carta Fama da 2¢ e ottiene una L da 3¢ dall'Offerta. Risolve poi la lettera V (da 5¢) "Puoi eliminare due carte disponibili nell'Offerta". Osserva l'Offerta e sceglie di eliminare la H da 6¢ e la Z da 7¢ per rivelare due nuove carte per i suoi possibili acquisti. Conteggia poi i punti della parola, $3(V)+0(A, Jolly)+2(C)+3(U)+1(O, carta Comune) = 9¢$; con quella somma, compra carte che mette nella sua pila degli scarti. Scarta tutte le carte della sua parola e quelle rimaste in mano ed infine pesca la sua prossima mano di 5 carte terminando così il turno.

PAROLE CHIAVE

Mano

Alcune abilità si riferiscono alle carte "in mano" o "dalla mano". Queste abilità si riferiscono alle carte che **non** avete giocato nella vostra parola.

Eliminare

Rimuovere una carta dal gioco. Fate attenzione, è diverso da scartare! Potrebbe essere utile formare un mazzo dove i giocatori possono mettere le carte che eliminano. Eliminare dal gioco le carte più deboli può essere molto utile perché si aumentano le probabilità di pescare le carte migliori. Le carte vanno eliminate prima di comprare nuove carte.

Attenzione: se una carta della fila inferiore dell'Offerta viene eliminata, viene immediatamente rimpiazzata dalla prima carta del mazzo corrispondente.

Ottenere

Prendere una carta dall'Offerta e metterla nella propria pila degli scarti.

ESPANSIONI

Carta Comune: Barra Spaziatrice

Se la carta *Comune* è la Barra Spaziatrice, potete usarla per creare due parole usando la vostra mano di carte. Aggiungete +1¢ al vostro punteggio se la usate. Per esempio, se usate questa carta per formare due parole, ottenete il punteggio combinato delle due parole più 1¢ per la Barra Spaziatrice. Tutte le lettere delle due parole e lo spazio contano per la lunghezza totale.

Per le carte e le abilità che si riferiscono a "la parola" o "la tua parola", considerate entrambe le parole e la Barra Spaziatrice come una singola parola. Ricordate che la carta *Comune* può essere usata solo una volta per turno, non per parola. Le carte "Jolly" non possono mai fungere da Barra Spaziatrice.

Carta Comune: Dislessia

Se questa è la carta *Comune*, potete giocarla per invertire l'ordine delle lettere di una carta *Lettera-Doppia*. Se lo fate, aggiungete +1¢ al vostro punteggio. Se ottenete questa carta, potete giocarla insieme a una parola per invertire una carta *Lettera-Doppia*. La carta Dislessia non contribuisce alla lunghezza della vostra parola.

Carte Attacco

Se volete aggiungere più conflitto tra i giocatori, inserite le carte *Attacco* nei mazzi dell'Offerta durante la preparazione del gioco. Quando usate carte *Attacco* in una parola queste rimangono in gioco fino all'inizio del vostro prossimo turno. Finché rimangono in gioco, gli Attacchi hanno effetto sugli altri giocatori limitandoli in vari modi. All'inizio del vostro prossimo turno scartate eventuali carte *Attacco* in gioco.

Carte Potere

Per giocare con i Poteri, distribuite casualmente una carta *Potere* scoperta a ciascun giocatore durante la preparazione: ogni giocatore avrà un potere unico da usare durante i propri turni.

Carte Premio

Durante la preparazione mescolate le carte *Premio* e rivelatene una. Alla fine della partita, questa carta verrà assegnata come premio in base alle condizioni indicate sulla carta stessa.

Carte Tema

Durante la preparazione, mescolate le carte *Tema* e rivelatene una. Questa carta viene data al giocatore che forma una parola attinente al tema indicato (alcuni esempi sono mostrati sulla carta). Quando reclamate la carta *Tema*, gli altri giocatori votano per decidere se la vostra parola è attinente al tema. Se la maggioranza è d'accordo, allora prendete la carta e la mettete scoperta nella vostra area di gioco (le carte *Tema* non vengono aggiunte al vostro mazzo). Se, più avanti nella partita, un altro giocatore forma una parola attinente al tema della carta, prende la carta dal precedente proprietario. Alla fine della partita, chiunque possieda la carta *Tema* aggiunge il suo valore al proprio totale di punti Fama.

REGOLE FACOLTATIVE

Potete scegliere di usare alcune di queste regole per rendere più interessante la partita.

Cubi come ricompensa per i consigli degli altri giocatori

Durante la preparazione create una riserva di cubi vicino all'Offerta. Se avete difficoltà a formare una parola, rivelate la vostra mano offrendo una ricompensa in cambio d'aiuto. Gli altri giocatori possono suggerirvi delle parole da usare. Se usate una parola suggerita, il giocatore che l'ha proposta riceve un cubo dalla riserva.

I giocatori possono scambiare i cubi per 1¢ ciascuno in qualsiasi momento durante il loro turno. I cubi spesi tornano nella riserva.

A questa regola può essere aggiunta una clessidra: quando scade il tempo dovete rivelare la vostra mano e offrire una ricompensa in cambio d'aiuto.

Scartare la mano per un cubo

Durante la preparazione create una riserva di cubi vicino all'Offerta. Se non potete o non volete comprare una lettera, potete scartare tutta la vostra mano (senza formare una parola) e ottenere un cubo dalla riserva. Potete scambiare i cubi per 1¢ ciascuno in qualsiasi momento durante il vostro turno. I cubi spesi tornano nella riserva.

Cubi come buoni sconto

Durante la preparazione create una riserva di cubi vicino all'Offerta. Quando viene comprata una carta dalla fila superiore dell'Offerta, la carta nella fila inferiore ottiene un cubo come buono sconto. Per ogni cubo presente, il costo di quella carta viene ridotto di 1¢ (fino a un minimo di 0¢). Rimuovete i cubi quando la carta scontata viene comprata. I cubi tornano nella riserva.

Riciclare le carte da 2¢

Se il mazzo delle carte da 2¢ termina, prendete tutte le carte da 2¢ che sono state eliminate, mescolatele e formate un nuovo mazzo da 2¢.

MODALITÀ DI GIOCO

Gioco in Contemporanea - Creata da Dave Campbell

Durante la preparazione rimuovete le carte con un'abilità che elimina carte dall'Offerta (Es. "Puoi eliminare due carte disponibili nell'Offerta"). Mescolate insieme tutte le carte 2¢-10¢: al posto della normale Offerta rivelate 10 carte da questo mazzo. Le carte *Fama* e le carte *Comuni* vengono usate normalmente.

Scartate e rimpiazzate le carte di costo pari o superiore a 8¢ finché non ne rimangono più nell'Offerta, poi ogni giocatore deve pescare due carte dall'Offerta. Per farlo, a turno, i giocatori scelgono una carta dall'Offerta in ordine A-B-C-C-B-A (il giocatore A, poi il giocatore B, il giocatore C, di nuovo il giocatore C, ecc.). Quando tutti hanno preso due carte, mescolatele nel mazzo iniziale di ogni giocatore. I giocatori cominciano quindi con un mazzo da 12 carte e hanno una mano di base di 6 carte invece che 5. Riempite la fila fino ad avere nuovamente 10 carte prima di iniziare il primo turno.

Quando pescate le vostre carte, non guardatele finché non sono tutti pronti. Durante il turno, tutti i giocatori fanno a gara a formare una parola più velocemente possibile. Annotate l'ordine in cui i giocatori annunciano le proprie parole; quando tutti hanno formato una parola i giocatori comprano le carte in quell'ordine. L'Offerta viene riempita solo dopo che l'ultima persona ha comprato le carte.

Questa modalità tende a premiare le giocate più rapide, ma spesso prendersi il tempo necessario significa formare parole dal punteggio più elevato. Se qualcuno forma una parola non valida, quel giocatore diventa l'ultimo nell'ordine di acquisto delle carte. Per poter comprare, deve comunque prima formare una parola valida.

Cooperativo

In modalità Cooperativo i giocatori lavorano insieme per vincere come squadra. L'obiettivo è comprare tutte le carte Fama prima di perdere la partita. Le carte *Fama* vengono posizionate per formare una piramide (vedi immagine *Setup Gioco Cooperativo*).

Potete comprare solo le carte non coperte. Durante ogni turno in cui non comprate una carta *Fama*, dovete mettere un cubo su una carta *Fama* non coperta. Quando una carta ha 5 cubi, tutti i giocatori perdono! Per aumentare ulteriormente la difficoltà, i giocatori possono perdere quando ci sono 4 cubi sopra una carta. Inoltre, potete provare altri schemi in cui organizzare le carte *Fama* per rinnovare la sfida.



Edizione Italiana

MS Edizioni/Magic Store Srl
www.msedizioni.it
info@msedizioni.it
facebook.com/MSEdizioni

Copyright ©2018 Fowers Games
www.paperbackgame.com

Coordinamento Editoriale:
Andrea Mazzolani
Layout: Paolo Veronica
Traduzione & Editing:
Ginevra Pavone
Paolo Veronica, Angelo Ricci

Si ringrazia Nicola Pertici per il fondamentale contributo nell'adattamento del gioco.



Illustrazioni di Ryan Goldsberry



Scegli
con cura
le tue
parole

Regolamento

Benvenuti nel mondo di Paperback!

Siete un gruppo di giovani scrittori in cerca di celebrità! Vincerà il giocatore che a fine partita avrà accumulato più punti Fama.



paperback

Preparazione del gioco

Distribuite a ciascun giocatore le carte iniziali per formare il suo mazzo - T, R, S, L e N da 1€ e cinque carte Fama da 2€. Queste carte Fama sono considerate lettere "Jolly".

Mazzo Iniziale



Jolly

Lettere

Dividete le carte Lettera e Lettera-Doppia in base al costo (2€ - 10€) e formate dei mazzi. Le carte da 8€, 9€ e 10€ formano un mazzo unico.

Nota: le carte sono di colori diversi per facilitare la divisione in gruppi. Se questa è la vostra prima partita, rimuovete le carte Attacco: se ne consiglia l'uso solo ai giocatori più esperti (vedi "Carte Attacco" pag 5).

L'insieme delle carte Lettera e Lettera-Doppia che costano da 2€ a 10€ si chiama **Offerta**: per crearla mescolate ognuno dei sette mazzi e piazzatelo scoperto al centro del tavolo. Prendete la prima carta di ciascun mazzo e posizionala scoperta davanti ad esso (vedi immagine **Offerta** pag 3).

Nota: il mazzo da 2€ non mostra mai una seconda carta.

Componenti

17 Cubi in Legno, 10 Carte Divisori, 1 Carta Tracciato della Lunghezza, 50 Carte Mazza Iniziale, 66 Carte Lettera, 8 Carte Vocali da 2€, 11 Carte Attacco, 20 Carte Lettera-Doppia, 28 Carte Fama (Jolly), 6 Carte Comuni, 5 Carte Potere, 6 Carte Tema, 4 Carte Premio, Regolamento

Create 4 mazzi di carte Fama e metteteli vicino all'Offerta, un mazzo per ogni diverso costo (5€, 8€, 11€ e 17€). Il numero di carte in ogni mazzo dipende dal numero di giocatori (vedi immagine **Carte Fama** pag 3):

# Giocatori	Mazzi Carte Fama			
	5€	8€	11€	17€
2	4	4	2	1
3	6	6	3	2
4	8	8	4	2
5	10	10	5	3

Numero di carte

Mescolate le carte Comuni (E, I, O...) e prendetene 4 per formare un mazzo scoperto vicino all'Offerta, sopra la carta **Tracciato della Lunghezza**. Posizionate le carte in modo che rivelino, una alla volta, le sezioni del **Tracciato della Lunghezza** (vedi immagine **Carte Comuni** pag 3). Si consiglia l'uso delle carte **Dislessia** e **Barra Spaziatrice** solo ai giocatori più esperti (vedi "Espansioni" pag 5).

Attenzione: le carte Fama e le carte Comuni NON fanno parte dell'Offerta.

Il mazzo e la pila degli scarti

In Paperback ogni giocatore ha un proprio mazzo di carte (coperte). Durante la partita, ad ogni turno, pescate una mano di carte dal vostro mazzo e scegliete quali giocare. Alla fine del vostro turno piazzate questa mano di carte, giocate o non giocate, nella vostra pila degli scarti (scoperta). Ogni volta che dovete pescare carte ma il vostro mazzo è esaurito, mescolate la pila degli scarti per formarne uno nuovo.

Attenzione: la pila degli scarti va mescolata solo quando dovete pescare una carta ma il vostro mazzo è esaurito. Questo accade spesso mentre state pescando una nuova mano di carte. In questo caso semplicemente fermatevi, mescolate la pila degli scarti e finite di pescare la vostra mano di carte. In questo modo le carte si alternano tra il mazzo e la pila degli scarti.

INIZIARE LA PARTITA

Tutti i giocatori pescano la loro prima mano di 5 carte. L'ultima persona ad aver terminato di leggere un libro diventa il primo giocatore. I turni si svolgono in senso orario.

Durante il vostro turno svolgete le seguenti azioni (in ordine):

- Scartate eventuali carte **Attacco** che avete giocato nel turno precedente (vedi "Carte Attacco" pag 5)
- Formate una parola
- Controllate la lunghezza della parola
- Risolvete eventuali abilità
- Conteggiate i punti della parola
- Comprate le carte
- Scartate le carte
- Pescate nuove carte

Formate una parola

Formate una parola usando un qualsiasi numero di carte dalla vostra mano. Mettete le carte usate sul tavolo, scoperte davanti a voi. Le carte **Fama** (Jolly) possono essere usate al posto di qualsiasi lettera. Potete inoltre usare la carta **Comune** visibile in quel momento una volta sola, indicandola ma lasciandola sul **Tracciato della Lunghezza**. Non è necessario che usiate tutte le carte che avete in mano. I nomi propri di cose, persone e luoghi NON sono permessi.

Controllate la lunghezza della parola

Contate il numero di lettere che compongono la vostra parola, incluse le carte **Fama** e la carta **Comune** (se l'avete usata). Le carte **Lettera-Doppia** contano come due lettere. Se la parola ha un numero di lettere pari o superiore al numero più alto mostrato sul **Tracciato della Lunghezza**, prendete la carta **Comune** e metterla nella vostra pila degli scarti. In questo modo viene rivelata la prossima carta **Comune** e la lunghezza richiesta per ottenerla aumenta. La partita termina alla fine del turno del giocatore che ottiene l'ultima carta **Comune**.

Offerta

- Mazzo 2€
- Mazzo 3€
- Mazzo 4€
- Mazzo 5€
- Mazzo 6€
- Mazzo 7€
- Mazzo 8€/9€/10€

Carte Comuni 7 Lettere

Tracciato della Lunghezza

Carte Fama (Jolly)

Carta Lettera

Carta Fama

Risolvete eventuali abilità

Se nella vostra parola sono presenti carte con abilità speciali, attivatele ora. Le abilità delle carte non utilizzate (nella vostra mano) non vengono attivate. Alcune abilità si attivano solo al verificarsi di determinate condizioni. Se un'abilità dice che "potete" fare qualcosa, allora è facoltativa; altrimenti DOVETE usare l'abilità.

Attenzione: non dimenticate le abilità che vi permettono di pescare carte aggiuntive per il prossimo turno.

Conteggiate i punti della parola

Conteggiate i punti delle lettere che compongono la vostra parola (inclusa la carta **Comune**, se l'avete usata). Applicare eventuali bonus di punteggio forniti dalle abilità delle carte presenti nella parola.

Attenzione: i PUNTI sono il numero nell'angolo in alto a sinistra (il numero in basso a sinistra è il COSTO).

Comprate le carte

Usando il vostro punteggio, potete comprare tutte le carte che potete permettervi: carte **Fama** oppure carte **Lettera** scoperte presenti nell'Offerta. Il costo di una carta è indicato nell'angolo in basso a sinistra. Il costo totale delle carte che comprate non deve superare il punteggio della parola appena creata. Se due o più mazzi delle carte **Fama** finiscono dopo i vostri acquisti, la partita termina immediatamente; altrimenti, mettete tutte le carte che avete comprato nella vostra pila degli scarti. Se avete comprato una carta dalla fila inferiore dell'Offerta, rimpiazzatela con la prima carta del mazzo corrispondente: devono essere sempre disponibili due carte per ogni mazzo (tranne il mazzo da 2€).

Alla fine del turno in corso i punti non utilizzati sono perduti.

Attenzione: comprare carte **Lettera** aumenta la possibilità di formare una parola migliore ma per vincere la partita è fondamentale comprare carte **Fama**.

Scartate le carte

Se avete giocato delle carte **Attacco** come parte della vostra parola, lasciatele sul tavolo scoperte. Rimarranno in gioco fino all'inizio del vostro prossimo turno. Come cortesia, dite agli altri giocatori qual è l'effetto delle vostre carte **Attacco** in gioco.

Mettete tutte le altre carte della vostra parola e della vostra mano, incluse eventuali carte ottenute durante questo turno, scoperte nella vostra pila degli scarti.

Pescate nuove carte

Pescate 5 carte più eventuali carte aggiuntive che in questo turno vengono fornite dalle abilità. Se esaurite le carte nel vostro mazzo, mescolate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo, poi continuate a pescare.

Attenzione: gli scarti si mescolano solo quando dovete pescare una carta e il vostro mazzo è esaurito!

La partita continua quindi con il turno del giocatore alla vostra sinistra.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando due dei mazzi delle carte **Fama** sono esauriti **OPPURE** quando alla fine di un turno qualcuno ottiene l'ultima carta **Comune** disponibile. Quando la partita termina, contegiate i punti Fama sulle vostre carte (tutte le carte nella vostra mano, nel vostro mazzo e nella vostra pila degli scarti). Il giocatore che ha accumulato più punti Fama vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore con più carte **Comuni**.

NOTE IMPORTANTI

- Le carte **Lettera-Doppia** hanno due lettere: devono essere usate insieme per formare le parole e il loro ordine non può essere invertito. Queste carte contano come due lettere quando si conteggia la lunghezza della parola.
- La carta **Comune** può essere usata solo una volta per turno del giocatore.
- Potete risolvere le abilità delle carte in qualsiasi ordine. (Applicate "Raddoppia il punteggio della parola" dopo aver ottenuto gli eventuali bonus di punteggio forniti dalle abilità delle carte).
- Se copiate l'abilità "Raddoppia il punteggio della parola" il vostro punteggio viene triplicato, non quadruplicato.
- Le carte "Jolly" sono tutte le carte con un "?" nell'angolo in alto a sinistra. Questo include tutte le carte **Fama** e alcune delle carte **Mazzo Iniziale**.
- "Jolly" non è un'abilità e non può essere copiato.
- Ci sono due tipi di copertine per ogni mazzo delle carte **Fama**: funzionano esattamente nello stesso modo, anche se hanno un aspetto diverso.
- Le carte che indicano "+1€" (oppure +2€, +3€ ...) aggiungono quella somma al punteggio della vostra parola.
- Le carte che indicano "+X carte nella tua prossima mano" vi permettono di pescare X carte aggiuntive alla fine del turno.
- Tutte le carte scoperte possono essere comprate.