

Questo fantastico gioco è semplice e facile da giocare. Ogni partita è un'avventura nuova ed emozionante: costruisci la tua pista personale, evita tutti gli ostacoli e corri verso il traguardo!

SCOPO DEL GIOCO:

Lo scopo del gioco è essere il primo giocatore che arriva all'ultima sezione della pista.

COSA SERVE PER GIOCARE:

Carte Magici Chibis – Potete giocare in quanti volete (da 2 a 8), ma ogni giocatore deve avere lo stesso numero di carte. **Pedina** (una per ogni giocatore) – Usa un Chibi di Bella Sara come pedina. Se non ce l'hai, puoi usare una moneta o un altro piccolo oggetto. **Un dado a 6 facce.**

Le carte Chibis sono divise in due sezioni. La parte superiore raffigura un Chibi, nella parte inferiore sono stampati un ostacolo o un'abilità. Ognuna delle parti della scheda (in alto e in basso) rappresenta una sezione separata della pista, in modo che ogni scheda contenga due sezioni della pista. 10 carte Chibis posizionate una affianco all'altra, formano una pista con 20 sezioni.

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

I giocatori lanciano il dado per capire chi inizia per primo (il tiro con valore più alto vince).

Il primo giocatore scarta una carta a sua scelta a faccia in su sul tavolo.

Il Chibi raffigurato sulla carta è la

prima sezione della pista e il punto di partenza per tutti i giocatori. L'ostacolo o abilità è la seconda sezione della pista. A questo punto, il secondo giocatore scarta una carta di sua scelta, collegando il Chibi sulla sua carta all'abilità o ostacolo della carta scartata dal giocatore precedente. Non puoi collegare un ostacolo con un altro ostacolo, o un'abilità con un'altra abilità. Ogni giocatore mette giù le carte una dopo l'altra, componendo così la pista. Puoi far "girare" il percorso della pista mettendo le carte affianco ad uno dei 3 lati dell'ostacolo o abilità della carta precedente.

Quando tutte le carte sono state disposte sul tavolo, avrete creato la pista. La pista può essere lunga quanto si vuole e può avere qualsiasi forma: a zig-zag, rettangolare, quadrata... dipende solo da come disporrete le vostre carte!

REGOLE DI GIOCO UFFICIALI



Magici Chibis
GIOCO DI CARTE
COLLEZIONABILI

Da 2 a 8 Giocatori/Età 4+

Se rimane un giocatore che ha ancora delle carte, mescolatele e mettete il mazzo a faccia in giù. Ogni giocatore pesca una

carta dalla cima del mazzo da scartare al proprio turno. Metti il tuo Chibi sull'immagine della prima carta in pista.

COME GIOCARE:

Ogni giocatore tira il dado una volta. Il giocatore che ottiene il numero più alto comincia il gioco. Il primo giocatore tira il dado di nuovo e muove il suo Chibi (o la sua pedina) di quante carte ha indicato il dado. Ricordate che ogni carta ha due sezioni, più avanti scopriremo perché. Il giocatore alla sinistra del primo, tira il dado e muove la sua pedina. Ogni giocatore durante il proprio turno tira il dado e muove la propria pedina, fino a quando qualcuno non raggiunge l'ultima carta della pista: quel giocatore è il vincitore! Per vincere si deve tirare il numero esatto necessario per raggiungere l'ultima carta della pista. Se un giocatore finisce sull'ultima carta della pista grazie ad un'abilità speciale (vedi sotto), allora quel giocatore è il vincitore, ma solo se il numero di mosse per arrivarci è esatto. Quando arrivi sull'ultima carta, puoi ignorare l'abilità o l'ostacolo presenti: hai vinto!

ABilità E OSTACOLI

La parte inferiore di ogni carta Chibi contiene un ostacolo o un'abilità, che rallenta o accelera la tua corsa! I simboli ostacolo compaiono in tutte le carte comuni, i simboli abilità sono presenti solo nelle carte rare foil.

GLI OSTACOLI:



Tornado: Ritirata!

Lancia il dado e torna indietro in base al risultato. Se capiti su un altro ostacolo o abilità, deve fare ciò che dice la carta.



Vortice: Risucchiato!

Devi mettere il tuo Chibi sul vortice più vicino a quello su cui ti trovi, che sia più avanti o indietro rispetto alla tua posizione. Se i due vortici, più avanti o indietro, sono allo stesso numero di carte di distanza, devi tornare sul vortice indietro. Il tuo turno è finito.



Terremoto: Scossa!

Perdi il prossimo turno.

LE ABILITÀ:



Arcobaleno: Salta su!

Spostati in avanti di 3 carte. Se capiti su un ostacolo o abilità, devi fare ciò che dice.



Sole: Turno extra!

Tira ancora il dado e muoviti in avanti in base al risultato. Se capiti su un ostacolo o abilità, devi fare ciò che dice.



Orchidea: Vai avanti!

Muovi il tuo Chibi fino alla carta che raffigura un'immagine "Cavallo" Chibi.

Immagine Chibi



Ostacolo o Abilità

ABILITÀ COPPIA DI CHIBI:

In coppia! Se capiti su una carta che raffigura lo stesso Chibi che stai usando come pedina, puoi giocare un altro turno!

VINCERE LA PARTITA

Arriva per primo all'ultima carta della pista!

Per saperne di più sul Gioco di Carte Collezionabili Magici Chibis vai all'indirizzo BellaSara.com/mac

Scopri i nostri nuovi giochi su BellaSara.com/apps.html



Bella Sara Chibis

Amabili e morbidosi amici con i quali giocare!



Colleziona tutti i 24 magici Chibis!

Gioca con i tuoi Chibis online nel sito BellaSaraChibis.com

The *Bella Sara* Company™



GAMEVISION®

© 2011-2012 The Bella Sara Company LLC © 2005-2012 Concept Card ApS. Tutti i diritti riservati. BELLA SARA è un marchio registrato di Concept Card ApS e usato da The Bella Sara Company sotto licenza. THE BELLA SARA COMPANY è un marchio registrato di The Bella Sara Company LLC, in U.S.A. e ovunque. www.bellasara.com

Illustrazioni di Safiyah Al-Ansari e Teri Seitz. Gioco ideato da Mike Boozer.
© 2005-2012 Concept Card ApS.
Tutti i diritti riservati.

Viaggio in un magico mondo di cavalli.

