

4 Space Potatoes

N. Giocatori: 4

Durata partita: 20 minuti

Scopo del gioco

Riparare una serra su Marte per non morire di fame prima che arrivino gli alieni.

A 30 della linea del tempo si muore.

Carte

Serra: 3 pezzi

Criduss= +1 punto cibo

Patata= +2 punti cibo

Udilgoral= +1 punto cibo

Preparazione

- 1) Mettere il razzo sulla linea del tempo sullo 0.
- 2) Dare a ogni giocatore un personaggio.
- 3) Sistemare le tessere sul tabellone di gioco.
- 4) Lanciare un dado da sei facce quattro volte. Il risultato deciderà la posizione dei personaggi. Es. 1=A1 6=B1 8=B3 22=A2

Mosse in un turno

ogni giocatore può effettuare 2 mosse azione:

- 1) Muoviti da una casella a una adiacente.
- 2) Gira la tessera su cui ti trovi.
- 3) Costruire un pezzo di serra con una risorsa 1 e una risorsa 3 uguali.
- 4) Dai a un giocatore sulla tua stessa casella una carta risorsa.

Fine turno

il giocatore si toglie un punto cibo

il giocatore aumenta di uno la linea del tempo

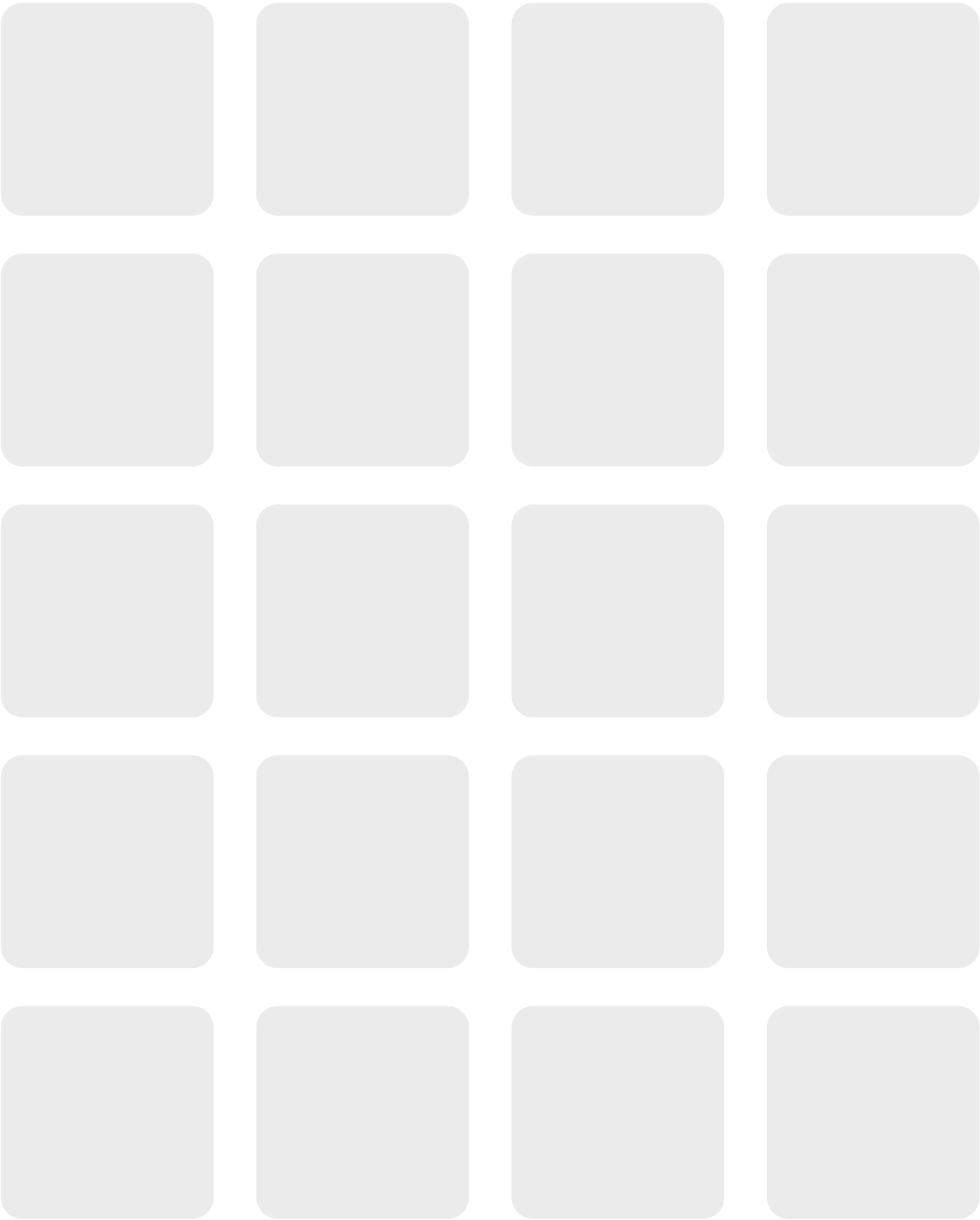
Carte evento:

- 1) Temperatura: -1 punto cibo a tutti
- 2) Terremoto: Lancia un dado da sei facce per ogni colonna del tabellone. Il numero indica di quante righe scorre.
Es. 1 ABCD=DABC 3 ABCD=BCDA
- 3) Tempesta: Rigira tutte le carte azione speciale. Ogni giocatore scarta tutte le proprie carte azione speciale. Infine si rimischia la pila degli scarti nel mazzo.
- 4) Meteorite: -2 punti cibo a i giocatori sulle caselle rosse

Credits

un gioco ideato, progettato e sviluppato durante la Global Game Jam 2020 da

- Fabio Cecere
- Enea Polsinelli
- Adele Boas
- Ulisse
- Alessandro Mancini



A

B

C

D

1

2

3

4

5

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

