



ORIGAMI


Leggende



La sfida per il titolo di miglior artista di origami si rinnova!
Dando fondo alla propria abilità, e con la carta di riso magica, i maestri fanno prendere vita a origami stupefacenti: animali polari ed esotici, dinosauri e perfino creature leggendarie!
Saprai battere i migliori e far colpo sulla giuria?

QUESTO È UN GIOCO A SÉ STANTE. NON RICHIEDE **ORIGAMI** PER ESSERE GIOCATO, MA I DUE GIOCHI POSSONO ESSERE COMBINATI ASSIEME!

Contenuto

- **92 origami:**
18 per ciascuna delle **4 famiglie** (animali polari ❄️, dinosauri 🦖, animali esotici 🐉, creature leggendarie ✨).
- **20 Personaggi** (ogni personaggio è presente in due versioni, a fondo rosso 🍷 e giallo 🟡: il colore serve solo per distinguerli meglio).
- **18 carte**
- **Carta di riso.** 
- Un foglietto con cui realizzare l'origami primo giocatore (istruzioni a pag. 6).
- Queste regole.

Preparazione

Seleziona come preferisci un **numero di famiglie** e di **coppie di personaggi** pari al numero di giocatori (es.: in 3 giocatori, usa 3 famiglie e 3 coppie di personaggi, cioè 3 personaggi rossi, e gli stessi 3 personaggi gialli). Scegli liberamente quali famiglie e quali personaggi usare, ma fai attenzione a prendere sempre tutte le carte delle famiglie scelte, e i personaggi a coppia, rosso e giallo.

Se stai giocando con la famiglia degli **animali polari**, metti il mazzetto di carte **Carta di riso** a faccia in su al centro del tavolo. Le carte non scelte restano nella scatola e non si usano.

GLI ORIGAMI



Pieghe

Costo (in pieghe)

Simbolo famiglia (e colore)

Punti

Nome

Illustrazione

Tipo di effetto e/o descrizione

Quantità (numero di carte uguali nella famiglia)

Origami Famiglia

Effetto immediato: Pesca 1 🍷 per ogni origami sotto il Pinguino.



Pieghe

Costo (in pieghe)

Simbolo personaggio (e colore)

Bonus


Nome

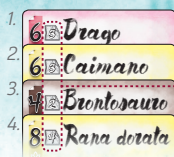
Illustrazione

Tipo di effetto e/o descrizione

Origami Personaggio

Giocare un origami costa -1 pieghe.

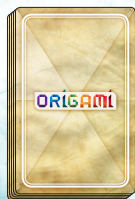
Mischia assieme le **carte famiglia e i personaggi**, poi dai a ogni giocatore delle carte a faccia in su, girandole dal mazzo una a una, in modo che per ciascuno il **valore totale sia di almeno 10 pieghe** . Qualcuno potrebbe ricevere più pieghe degli altri.



Esempio.
 $3+3+2+4$
 $= 12$ pieghe
 totali

Il giocatore che ha ricevuto meno pieghe diventa il giocatore iniziale: riceve e tiene per tutta la partita l'origami **primo giocatore** (eventuali casi di parità vengono risolti tirando a sorte). Tutti i giocatori prendono in mano le carte distribuite, e da questo momento le tengono segrete agli altri.

Metti le altre carte in mezzo al tavolo come mazzo di pesca (separato dal mazzetto di Carta di riso, se giochi con gli animali polari). Pesca le **prime quattro carte e disponile in fila a faccia in su** accanto al mazzo. Lascia spazio per una pila degli scarti.



Il gioco

Si gioca a turno in senso orario a partire dal primo giocatore. Quando tocca a te, scegli **una** delle seguenti azioni:

1. **PESCARRE CARTE**
2. **GIOCARE UN ORIGAMI**

Una volta eseguita un'azione, il tuo turno termina. Se a questo punto hai più di 8 carte in mano, scarta quelle in eccesso in modo da avere al massimo 8 carte. Poi il turno passa al giocatore che segue a sinistra.

1. PESCARRE CARTE

Prendi dalla fila carte per un **valore totale massimo di 4 pieghe** e aggiungile alla tua mano. Quando hai finito di prendere, rimpiazza le carte prese con altrettante dalla cima del mazzo in modo che ci siano sempre 4 carte disponibili a faccia in su. Ogni volta che il mazzo finisce, rimischia gli scarti a formare un nuovo mazzo (vedi anche *Fine della partita*).

Esempio. Dalla fila nella figura precedente puoi prendere il Tirannosauro, oppure il Ninja e l'Ara. Se vuoi, puoi anche prendere meno di 4 pieghe, ad esempio solo la Fenice e il Ninja. Le pieghe a cui rinunci vanno perse.

2. GIOCARE UN ORIGAMI

Gioca uno degli origami che hai in mano: pagane il costo e mettilo a faccia in su:

- Se è un **origami di una famiglia**: davanti a te, in una Collezione. Vedi **Collezioni**, dopo.
- Se è un **origami Personaggio**: al centro del tavolo. Vedi **Personaggi**, dopo.

Il costo si paga scartando dalla mano carte per un totale di pieghe che sia **esattamente uguale** al costo dell'origami.

Esempio. Giochi la Foca dalla mano. Per pagarne il costo (4), puoi scartare la Renna, oppure il Velociraptor assieme al Ninja. Nota che non puoi pagare scartando il Drago assieme al Velociraptor (o assieme al Ninja) perché pagheresti di più (5 pieghe) e ciò non è consentito.



COLLEZIONI: colloca gli origami famiglia che giochi nell'area di fronte a te, in **due colonne**, dette **collezioni**. Ogni origami famiglia che giochi deve essere messo in una delle tue **due collezioni** (puoi averne solo due). Ogni collezione ha sempre un solo origami "in cima": metti gli origami leggermente falsati, in modo da lasciare visibile solo l'angolo sinistro che mostra nome, famiglia e punti.

In ogni momento le tue due collezioni devono avere **lo stesso numero di origami, o al massimo un origami di differenza**. Questo significa che ogni volta che giochi un nuovo origami ne **copri** uno precedente (tranne i primi due). Se copri un origami che mostra un effetto continuo, perdi quell'effetto.

Esempio. Quando giochi la Foca devi aggiungerla alla collezione di sinistra, per portare in equilibrio le due collezioni. Non puoi aggiungerla alla collezione di destra altrimenti la differenza del numero di origami, tra le due collezioni, sarebbe 2. Così facendo, perdi l'effetto continuo del Caimano.



Ogni carta di una famiglia ha uno di questi tre effetti:

- **EFFETTO IMMEDIATO:** appena giocato l'origami, puoi eseguire subito l'effetto descritto. Dopodiché l'effetto termina. Eseguire un effetto immediato è facoltativo.
- **PUNTEGGIO:** verrà considerato solo al termine della partita, quando conterai i punti.
- **CONTINUO:** fintanto che l'origami è visibile in cima a una tua collezione, l'effetto descritto è attivo.

PERSONAGGI: metti il Personaggio in gioco **al centro del tavolo**. Poi scegli un origami della fila di pesca, prendilo e giocalo **senza pagarne il costo in pieghe**.

Questo bonus è ricordato con il simbolo in alto a destra su ogni personaggio. Alla fine del turno rimpiazza l'origami che prendi dalla fila con uno pescato dalla cima del mazzo.



I personaggi in gioco modificano **per tutti** le regole della partita. Tieni i personaggi in gioco distanti dalla fila di pesca, per non confonderli. Se in gioco è già presente **l'altra**

versione del personaggio che giochi, scartala e sostituiscila con quella che stai giocando: personaggi differenti possono stare in gioco allo stesso tempo, ma mai una coppia rosso/giallo dello stesso personaggio!

Nota: ogni origami ha un effetto descritto da un testo. All'inizio ti sembrerà di avere molto da imparare: non scoraggiarti! Vedrai che, giocando, la partita diventerà sempre più scorrevole.

Fine della partita

Quando il mazzo termina per la **seconda** volta, il giro corrente viene giocato fino in fondo, poi tutti hanno **un ulteriore ultimo turno**. L'ultimo a giocare è sempre il giocatore a destra del primo giocatore.

Si passa quindi al conteggio dei punti. Calcola il tuo totale sommando i punti indicati sugli origami (ogni **勝** = 1 punto), i punti dovuti agli origami con un effetto di punteggio (non importa se sono coperti), e quelli dovuti ai personaggi in gioco.

Nota: alcuni origami (es. Kappa) possono dare punti a giocatori diversi da quello che ce l'ha nella Collezione.

Chi ha più punti vince! I casi di parità vengono risolti in favore di chi ha più carte in mano. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

Esempio. Hai tre carte in mano a fine partita. Nelle tue collezioni hai:

 EFFETTO IMMEDIATO Tutti scartano 1 carta dalle mani dei giocatori 2 del mazzo.	 EFFETTO IMMEDIATO Tutti scartano 1 carta dalle mani dei giocatori 2 del mazzo.	 (PUNTOGGIO) +1 punto al giocatore con più origami 2 nelle collezioni.	 (PUNTOGGIO) +1 punto per ogni carta che hai in mano.	 EFFETTO IMMEDIATO Se hai pagato (con un'azione) 1 punto a tavola ti scarti dagli altri.	 EFFETTO IMMEDIATO Tutto pagato 1.	 (PUNTOGGIO) +1 punto se è sopra o sotto un'altra Ara.	 (PUNTOGGIO) +1 punto se è sopra o sotto un'altra Ara.
4	4	5 + 5 perché hai più creature leggendarie degli altri = 10	3 + 3 1 punto per 3 carte = 3 = 6	6	8	2 + 3 perché è sotto un'altra Ara = 5	2 + 3 perché è sopra un'altra Ara = 5



TOTALE = 48 PUNTI

Note


Alcune carte danno punti a chi soddisfa la condizione richiesta: in caso di pareggio, i punti vengono assegnati a tutti i giocatori pari (Kappa, Attore, Lottatore di sumo, Samurai).

Alcune carte mostrano i seguenti simboli:



“Bonus/Malus di mano”. Finché l'origami resta visibile, il tuo limite di carte in mano, che di regola è 8, viene modificato secondo quanto indicato.



“Carta di riso”. Pesca dal mazzetto il numero di carte Carta di riso indicato. Se il mazzetto termina, queste carte non sono momentaneamente disponibili e non ne peschi più. La Carta di riso non è un origami. Ogni Carta di riso vale 1 piega  e può essere usata solo per pagare il costo di un origami. Una volta usata o scartata, la Carta di riso **torna nel proprio mazzetto** e non finisce mai nella pila degli scarti di gioco. La Carta di riso in mano conta per il limite di carte.

ANIMALI POLARI ❄️



Lupo bianco: quando scegli 1. *Pescare carte* puoi, in aggiunta alle pieghe che prendi dalla fila, scartare dalla mano quante carte Carta di riso vuoi per pescare dal mazzo lo stesso numero di carte scartate.

ANIMALI ESOTICI 🌿



Anaconda: ad esempio, se una collezione vale 20 **勝** e l'altra 16 **勝**, fai 4 punti.



Bradipo: puoi scegliere l'origami di un altro giocatore.

Sotto alla collezione significa come carta iniziale, vedi figura.

Se rendi di nuovo visibile un effetto continuo lo riguadagni; questo invece non si applica agli effetti immediati.



Piranha: puoi spostare un origami in una delle tue collezioni dove vuoi. Se rendi di nuovo visibile un effetto continuo lo riguadagni; questo invece non si applica agli effetti immediati.

CREATURE LEGGENDARIE ✨



Drago: giocare l'origami è facoltativo, e devi pagarne il costo, non è gratis.



Fenice: se non hai carte in mano non scarti, ma peschi comunque 2 carte dal mazzo.



Oni: se hai meno di 2 carte in mano, scarta quello che hai.



Volpe a nove code: se non hai carte in mano non passi niente; se hai 1 carta in mano, la passi a sinistra. Ricevi in ogni caso le carte dai giocatori accanto a te. In due giocatori, passi 2 carte all'altro.

DINOSAURI 🦖



Mesosauo: quando scegli 1. *Pescare carte* puoi pescare fino a 3 pieghe più tutti i bonus/malus di mano visibili nelle tue collezioni e sui personaggi in gioco. Per es., se nell'altra collezione è visibile un Brontosauo, prendi fino a 3 + 3 = 6 pieghe.

PERSONAGGI 👤



Geisha (gialla): consente di giocare la prima carta degli scarti come origami, non di scartarla come pieghe per pagare un costo!



Mercante: aumenta le carte di cui è composta la fila. Se giochi il Mercante giallo, aggiungi subito alla fila una carta dal mazzo. Se il Mercante giallo viene sostituito da quello rosso, non scartare alcuna carta della fila, ma la prossima volta che rimpiazzi le carte, arriva fino a 4, anziché 5.

Combinare Origami Leggende e Origami

Puoi combinare le famiglie dei due giochi a piacere. Se usi le famiglie di **Origami**, hai a disposizione anche un'altra azione tra cui scegliere: **USARE L'AZIONE SPECIALE DI UN ORIGAMI**, spiegata nel regolamento di Origami.

ORIGAMI - LEGGENDE

Ideazione: Christian Giove
Sviluppo: Martino Chiacchiera,
Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Illustrazioni: Francesco Perticaroli



Copyright © MMXIX
da Vinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia
Tutti i diritti riservati.

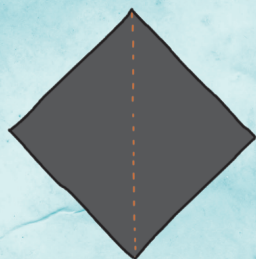
Vieta la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.
Per domande, commenti o suggerimenti: info@dvggiochi.com www.dvggiochi.com



L'origami primo giocatore

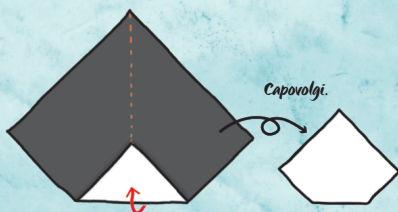
1.

Metti il foglio col lato nero in su.
Piega lungo una diagonale, poi riapri.



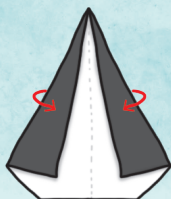
2.

Piega l'angolo inferiore come mostrato.



3.

Piega verso il centro il lembo destro e quello sinistro come mostrato.



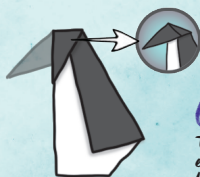
4.

Piega l'angolo superiore come mostrato. Questa sarà la testa!



5.

Esegui una piega a monte lungo la traccia centrale: cioè piega il pinguino a metà, in modo che la traccia formi uno spigolo.



6.

Tira il becco e appiattisci la testa.



Fatto!

ORIGAMI
Leggende