

SensuTM

1 - 5 giocatori, da 8 anni in su

In Giappone, l'uso dei **Sensu**, i ventagli pieghevoli, ha una ritualità tradizionale importantissima: guai a confondere quelli in legno, usati nelle danze e nel teatro, con quelli in metallo, strumenti da guerra impiegati dai Samurai. Conquista le carte necessarie per costruire i tuoi ventagli, giocando d'ingegno e tenendo sempre in mente il numero guida della sfida: il 20!



CONTENUTO

* 90 carte Ventaglio

divise in tre serie di tipo e colore diverso (*Gun-sen*, *Hi-ōgi*, *Mai-ougi*); ogni serie mostra i valori da 1 a 9 (tre volte), con una sezione di ventaglio composta da 1 a 4 stecche (☞ - ☞ - ☞ - ☞), e tre jolly con i valori 1/2/3, 4/5/6 e 7/8/9, con 1 stecca;

* 15 carte Ventaglio chiuso,

5 per ciascun tipo di ventaglio

* 5 carte Riassuntive

(fronte: "riscatto delle carte";
retro: "poteri dei ventagli")

* Queste regole





SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore cerca di ottenere con le carte in mano una combinazione i cui valori abbiano come somma 20. Quindi può giocare quella combinazione per riscattare una o più carte tra quelle che la compongono. Utilizzerà le carte riscattate per costruire i propri ventagli personali. Il primo giocatore a completare due ventagli di tipo diverso sarà il vincitore!



PREPARAZIONE

- 1 Posiziona i 3 mazzetti scoperti (uno per tipo) delle **carte Ventaglio chiuso** sul tavolo, raggiungibili da tutti i giocatori.
- 2 Prendi le **carte Ventaglio** per formare un mazzo:
 - in 4 o 5 giocatori, si utilizzano tutte le carte;
 - in 2 o 3 giocatori, togli dal gioco le carte che presentano due simboli soffio.
- 3 Mischia il mazzo, distribuisci a ogni giocatore **cinque carte** coperte, che costituiranno la sua mano iniziale. Lascia il resto del mazzo coperto al centro del tavolo, come mazzo di pesca.
- 4 Ogni giocatore lascia davanti a sé lo spazio per una pila degli scarti personale (vicino al mazzo di pesca), e per una zona dove costruirà i suoi ventagli nel corso della partita.



- 5 Distribuisi a ogni giocatore una **carta Riassuntiva**. Lascia quelle rimanenti nella scatola.
- 6 Il giocatore più giovane inizia la partita.





IL GIOCO

Si gioca a turno, in senso orario, a partire dal primo giocatore. Al tuo turno, effettui **una sola azione** a scelta tra queste due:

- 1) **Pescare una carta**
 - 2) **Giocare una combinazione**
-

1) **PESCARRE UNA CARTA**

Puoi pescare:

- **la prima carta del mazzo**, oppure
- **una carta in cima a una qualsiasi delle pile degli scarti** (anche la tua).

Dopo aver preso la carta, se hai più di 5 carte in mano, devi scartare una carta posizionandola scoperta nella **tua** pila degli scarti, per tornare ad avere 5 carte.

Alla fine di questa azione, il tuo turno termina e passa al giocatore successivo in senso orario.

2) **GIOCARE UNA COMBINAZIONE**

Questa azione prevede due fasi in sequenza:

- A** giocare una combinazione per riscattare le carte;
- B** costruire i ventagli.

A) GIOCARE UNA COMBINAZIONE PER RISCATTARE LE CARTE

Se hai in mano una combinazione di carte i cui valori sommati danno **esattamente** 20, puoi calarla davanti a te. Se lo fai, **riscatti** la carta della combinazione con il **numero maggiore di stecche** (questa carta verrà utilizzata nella fase *b) costruire i ventagli*, vedi oltre).

RISCATTARE CARTE BONUS

A seconda della combinazione giocata, oltre alla carta con il numero maggiore di stecche, potresti riscattare anche fino a **due ulteriori carte bonus**, secondo queste regole:

- se nella combinazione ci sono almeno **2 numeri uguali**, riscatti 1 carta bonus;
- se nella combinazione ci sono almeno **3 sezioni di ventaglio dello stesso tipo**, riscatti 1 carta bonus.

Se soddisfi entrambe le condizioni, riscatti 2 carte bonus. Per ogni carta bonus a cui hai diritto, riscatta dalla combinazione la carta col **numero minore** di stecche.

Nota: in tutti i casi sopra illustrati, se ci sono più carte che presentano il numero minore o maggiore di stecche, puoi sempre scegliere liberamente tra quelle la carta che preferisci.

Tieni tutte le carte riscattate scoperte davanti a te, le utilizzerai nella successiva fase *b) costruire i ventagli* (vedi oltre). Scarta le altre carte della combinazione nella tua pila degli scarti, scoperte e nell'ordine che vuoi.

ESEMPI



Giocando questa combinazione, riscatti subito la carta di valore 6 (quella con più stecche). In più, siccome c'è una coppia di numeri uguali nella combinazione, riscatti anche una delle due carte 7 a tua scelta (con meno stecche). L'altro 7 finisce negli scarti.



Con questa combinazione puoi scegliere di riscattare il 2 oppure il 3 (stesso numero maggiore di stecche). In più, siccome ci sono 3 sezioni di ventaglio dello stesso tipo, riscatti il 9 (numero minore di stecche). Le due carte rimanenti vanno scartate.



Con questa combinazione, ottieni uno dei 2 a tua scelta. In più riscatti anche le due carte con meno stecche, avendo sia tre sezioni di ventaglio dello stesso tipo, sia due numeri uguali. Ottieni quindi il 7 e uno a scelta tra il 4 o il 5. Le due carte rimanenti vanno scartate.

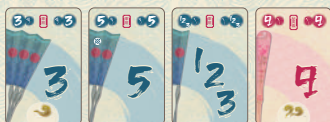
I JOLLY

Nel mazzo sono presenti alcuni jolly che mostrano tre numeri invece di uno: 1/2/3, 4/5/6 e 7/8/9. In ogni combinazione **puoi utilizzare al massimo un jolly**.



Quando giochi una combinazione, puoi attribuire al jolly uno qualsiasi dei tre valori indicati (per raggiungere la somma di 20). Tuttavia, i jolly possono contribuire soltanto al bonus delle tre sezioni di ventaglio dello stesso tipo, e non vanno mai considerati per quello della coppia di numeri uguali, a prescindere dal valore che viene loro attribuito.

ESEMPIO



Con questa combinazione, per ottenere la somma di 20, al jolly assegni il valore 3.

Riscatti la carta con il numero maggiore di stecche, il 3. La combinazione ha almeno 3 sezioni di ventaglio dello stesso tipo, quindi ottieni anche una delle carte con meno stecche, ossia una a scelta tra il 9 e il jolly.

Il premio per le due carte con lo stesso valore non si assegna: il 3 e il jolly (che vale 3), non sono considerati come coppia. Le due carte rimanenti vanno scartate.

B) COSTRUIRE I VENTAGLI

Dopo aver giocato una combinazione e riscattato una o più carte, posizionale scoperte davanti a te, per costruire i ventagli (ne vanno completati due per vincere la partita). Puoi avere davanti a te **al massimo tre ventagli**, uno per tipo. Ogni carta può essere aggiunta solo al ventaglio del proprio tipo, sovrapponendola sfalsata alle precedenti, in modo che il numero totale di stecche sia sempre visibile (vedi illustrazioni). Se un tipo di ventaglio non è ancora presente, lo inizi con la carta appena riscattata. Le carte posizionate nei turni precedenti non possono essere tolte dai ventagli.

Quando un ventaglio ha **esattamente 10 stecche**, esso è **completo** e non gli si possono aggiungere ulteriori stecche. Quando un ventaglio è completo, "chiudilo" e piazzagli sopra una carta **Ventaglio chiuso** dello stesso tipo, prendendola dal relativo mazzetto.

Se non puoi usare una o più delle carte riscattate perché il ventaglio corrispondente è completo o perché il numero di stecche della carta farebbe superare il limite di 10, scarta le carte inutilizzabili sul tuo mazzo degli scarti, scoperte nell'ordine che vuoi.



Ventaglio Mai-ougi
parziale



Ventaglio Hi-ōgi
parziale



Ventaglio Gun-sen
chiuso

Alla fine di questa azione, il tuo turno termina e passa al giocatore successivo in senso orario.

Se in un qualunque momento il mazzo di gioco si esaurisce, forma un nuovo mazzo mescolando assieme tutte le pile degli scarti.



FINE DELLA PARTITA

Appena un giocatore completa il suo secondo ventaglio, la partita termina: quel giocatore vince!



VARIANTI DI GIOCO

Dopo qualche partita, puoi introdurre una delle seguenti varianti di gioco, o entrambe.



I POTERI DEI VENTAGLI

Ogni tipo di ventaglio ha un potere speciale, che viene applicato quando aggiungi al tuo ventaglio **la seconda carta che riporta il simbolo corrispondente**. Il potere si attiva subito, e i simboli sulle carte aggiunte in seguito al ventaglio non hanno ulteriori effetti.



Simboli potere nelle carte

I tre poteri speciali vanno sempre applicati, se possibile: le azioni corrispondenti sono riportate di seguito.



HI-ŌGI (*antico ventaglio costituito da sottili listelli di legno*)

智 **Saggezza**: pesca tre carte, scegliendole dagli scarti e/o dal mazzo.



MAI-UGI (*usato nelle danze e nel teatro*)

和 **Armonia**: prendi una carta dalla cima di una qualsiasi pila degli scarti e aggiungila a un tuo ventaglio.



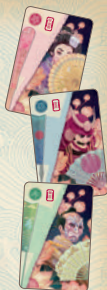
GUN-SEN (*ventaglio da guerra in metallo usato anticamente dai samurai*)

英 **Coraggio**: togli l'ultima carta da un ventaglio non ancora chiuso **di ciascun avversario**, e spostala sugli scarti dei rispettivi giocatori. Non puoi togliere una carta con un simbolo potere.

IL VENTAGLIO PRESCELTO

A inizio partita, mescola le carte **Ventaglio chiuso** in un unico mazzetto, assegnane una **scoperta** a ogni giocatore, e tieni le altre coperte al centro del tavolo. Tieni la carta che ricevi davanti a te: è il tuo "ventaglio prescelto", che dovrà essere **obbligatoriamente chiuso prima degli altri**. Puoi iniziare a costruire anche gli altri ventagli, ma non potrai chiuderli prima di quello prescelto (scarta le eventuali carte riscattate che risultino non utilizzabili a causa di questa regola).

Dopo aver completato il ventaglio prescelto, chiudilo con la carta corrispondente e pesca una nuova carta dal mazzo dei Ventagli chiusi: se è dello stesso tipo del ventaglio appena chiuso, scartala e pesca nuovamente, finché non trovi un Ventaglio chiuso diverso, che diventa il tuo nuovo "ventaglio prescelto". Se il mazzo dei Ventagli chiusi termina, riformalo mescolando le carte scartate.



IL GIOCO IN SOLITARIO

Costruisci il mazzo di gioco selezionando le 27 carte Ventaglio che presentano un solo simbolo soffio (un set di carte da 1 a 9 per ciascun tipo di ventaglio), riponi le altre carte nella scatola. Mescola il mazzo e posizionalo coperto sul tavolo, lascia spazio per una zona per gli scarti, una zona dove posizionare fino a 4 colonne di carte e una zona dove costruire i ventagli. Lo scopo del gioco è fare più punti possibile, idealmente costruendo i **tre ventagli di 10 stecche**, uno per tipo. In ogni turno, puoi effettuare **una** di queste due azioni:



- 1) **Pescare una carta dal mazzo:** posizionala in cima agli scarti oppure in fondo a una delle 4 colonne, sovrapponendola sfalsata alle carte eventualmente già presenti, che restano visibili.
 - 2) **Giocare una combinazione:** puoi usare 3, 4 o 5 carte, prendendole dal fondo di ciascuna colonna e/o dalla cima degli scarti.
- Attenzione:** puoi usare solo **una carta per colonna!**



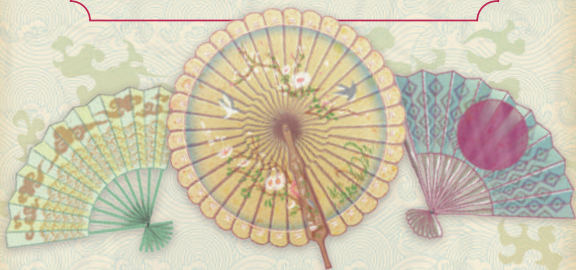
Le regole per le combinazioni e per la costruzione dei ventagli sono le stesse del gioco base.

Il gioco termina quando il mazzo di carte si esaurisce, o quando chiudi il terzo ventaglio.

Il punteggio che ottieni è dato dal **numero totale di stecche** nei ventagli davanti a te, sia incompleti che chiusi, sommato a quello delle eventuali stecche delle carte **rimaste nel mazzo** (nel caso in cui tu abbia chiuso tutti e tre i ventagli).

Il livello di vittoria corrisponde al punteggio ottenuto, secondo questo schema:

PUNTEGGIO	LIVELLO
0 - 19	Sventurato
20 - 24	Principiante
25 - 29	Apprendista
30 - 34	Samurai
35 - 39	Maestro
40+	Gran Maestro



L'autore ringrazia Tommaso, Arianna, Elisa ed Elisabetta, primi playtester delle sue creazioni; Fabio Pinesso, Antonio Schiavi e tutti gli altri amici che hanno testato il gioco; le tante persone conosciute alle varie IdeaG che gli hanno dato la spinta per continuare a inventare giochi. Grazie a Gargoyle Playtesting Corp., Roberta Barletta, Giordano Di Pietro, Armata Brancaleone, Mucca Games, Leonardo, Andrea e Matteo Di Giorgio.

Sensu™

Autore: Enrico Vicario

Sviluppo: Domenico Di Giorgio


Illustrazioni e design: Andrea Guerrieri

Redazione regole: Roberto Corbelli

Project Management: Domenico Di Giorgio



Copyright © MMXXIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24
06132 Perugia - Italy
Tutti i diritti riservati.

Sponsor tecnico e stampa **Cartamundi** 
A heart for cards

Lucca
crea
Cultura & Relazioni

Lucca Crea S.r.l.
Corso Garibaldi 53 - 55100 Lucca (Italy)
Presidente: Nicola Lucchesi
Direttore Generale: Emanuele Vietina
Resp. Programmazione Games: Gabriele Cenni

Lucca
Comics&Games

www.luccacrea.it
www.luccacomicsandgames.com
www.giocoinedito.com
giocoinedito@luccacomicsandgames.com

Per domande, commenti e suggerimenti:
www.dvgames.com - info@dvgames.com

LUCCA GAMES

SENSU è il gioco vincitore del premio **Gioco Inedito 2023**, promosso da **Lucca Crea** (società organizzatrice di Lucca Comics & Games) e **daVinci Editrice** (leader nella produzione di giochi da tavolo a marchio **DV Games**). Gioco Inedito è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del gioco vincitore a cura di Lucca Crea e daVinci Editrice.



Divenuto negli anni un vero e proprio festival cittadino, inserito nel meraviglioso contesto del centro storico della città toscana, **Lucca Comics & Games** è oggi una delle principali manifestazioni a livello internazionale nel campo dell'entertainment, per partecipazione di pubblico, presenza di espositori, portata degli eventi e importanza degli ospiti.

Trovi tutte le informazioni riguardanti il concorso sul sito:

www.giocoinedito.com

***La Giuria del Gioco Inedito:** Sofia Viscardi (presidente onorario), Lorenzo Luporini (presidente onorario), Luigi Ferrini (presidente), Daniele Boschi (coordinatore), Silvia Ceccarelli, Domenico Di Giorgio, Andrea Guerrieri, Andrea Parrella, Barbara Rol, Silvano Sorrentino. La giuria non può fare a meno dei suoi preziosi playtester, impegnati in un'ampia attività per provare e commentare tutti i giochi iscritti: Gaia Barbaglio, Roberta Barletta, Simone Bonaccorso, Stefano Cultreta, Matteo, Andrea e Leonardo Di Giorgio, Giordano Di Pietro, Gabriele Falcioni, Mirko Falchetti, Millo Franzoni, Paola Lamberti, Stefano Parducci, Andrés J. Voicu.*



Albo d'Oro del Gioco Inedito

collaborazione Lucca C&G - DV Games

Anno	Titolo	Autore	Presidente onorario di giuria
2023	Sensu	E. Vicario	Sofia Viscardi, Lorenzo Luporini <i>@CanalediVenti</i>
2022	Papyrus	Fun Factor Game Studio	Paolo Marini, Federico Poole <i>Museo Egizio di Torino</i>
2021	Artlink! Farnesina	L. Rosa	Christian Greco
2020	Chocochallenge	F. Latini	Paolo Mori
2019	Atelier Da Vinci	R. Battiato, M. Borzi	Marco Donadoni
2018	Penguinramids	G. Albini	Ryan Laukat
2017	7 for the Queen	L. Tarabini Castellani	Roberto Fraga
2016	Mucho Macho	Evin Ho	Antoine Bauza
2015	Zoo Police	L. Tarabini Castellani	Andrea Angiolino
2014	Green	L. Chiapponi	Ignacy Trzewiczek
2013	Playa Pirata	L. Bellini	Eric M. Lang
2012	Shooting Star	V. Zini, I. Amoretti	Emiliano Sciarra
2011	Kalesia	Kong Chan	Roberto Di Meglio
2010	The Gang	A. Lotronto	Leo Colovini
2009	Kaboom!	A. Guerrieri, A. Mambrini, R. Pancrazi	Bruno Faidutti
2008	Turandot	S. Castelli	Joe Nikisch
2007	Amerigo	Din Li	Joe Nikisch
2006	Borneo	P. Mori	-
2005	F.A.T.A.	M. Mealli, G. Rabbini	-
2004	Lucca Città	A. Zucchini	-