

Il Gioco in Breve

In 'NOP The Card Game' ogni giocatore interpreterà il ruolo di un regista freelance impegnato a completare progetti video.

Lo scopo del gioco è essere il primo a totalizzare almeno 10 punti conquistando Carte Progetto.

Per farlo dovrete usare le carte Produzione con i componenti corrispondenti indicati su di esse e, superando i Problemi tramite le carte Power Up, aggiudicarvi prima dei vostri avversari abbastanza progetti da poter vincere.

Dopo aver separato e mescolato i mazzi in base al loro colore, rosso e blu, posizionatevi sul tavolo a faccia in giù.

Ogni giocatore riceve 3 Carte Progetto (Retro blu) e 3 Carte dal Mazzo Produzione (Retro rosso).

Ogni giocatore sceglie segretamente e gioca subito una Carta Progetto sul terreno davanti a sè, tiene le altre due in disparte per le fasi successive.

A turno si può giocare una sola carta: una carta Produzione per avanzare nel completamento del proprio Progetto, una carta Problema associandola a una Carta Progetto propria o di un avversario o una carta Power Up per rimuovere un Problema associato a una Carta Progetto.

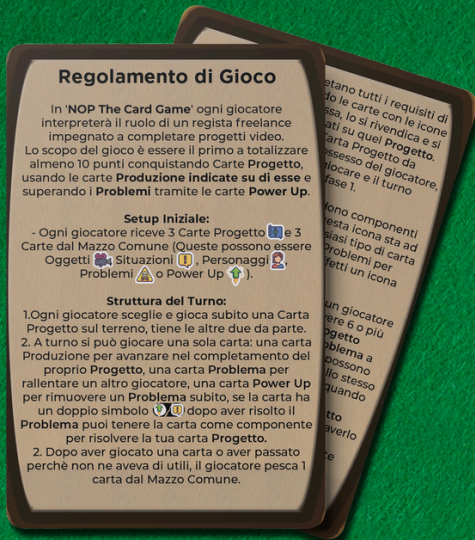
Dopo aver giocato una carta o aver passato perchè non se nè avevano di utili, il giocatore pesca 1 carta dal Mazzo Produzione Comune e passa il turno.

Si ripete quindi il turno del giocatore successivo come quello appena avvenuto e si prosegue così in senso orario finchè uno dei giocatori al tavolo non vince.




Preparazione e Componenti

Prendiamo le carte dalla scatola e iniziamo subito con il dividere le carte dal retro blu da quelle con il retro rosso.



Mettiamo da parte le carte regolamento che potrebbero servirci durante il gioco per ricordarci la struttura del turno. Guardiamo ora velocemente i componenti di gioco.

Distribuiamo 3 carte Progetto, retro blu, e 3 Carte Produzione, retro rosso, a ciascun giocatore e siamo pronti ad iniziare.

Le carte con il RETRO BLU sono carte PROGETTO. Queste carte si identificano dal logo in alto a destra . Su ogni carta progetto troverete: il nome, la sua immagine rappresentativa, il valore in punti che otterrete una volta vinta (nell'angolo in alto a destra) e infine i componenti (carte componente) che vi occorrono per poterla completare e riscattare. Ogni giocatore deve completare i propri progetti con le carte PRODUZIONE che ha in mano per poterli riscattare e quindi fare punti per vincere la partita.



Carte Progetto

Alcune carte progetto richiedono componenti **PRODUZIONE** particolari, come ad esempio carte **PROBLEMA**. In questo caso avrete un vantaggio, visto che si può avere massimo una carta problema su ogni progetto. Ma attenzione perchè qualcuno potrebbe risolvere il vostro problema (e farvelo scartare) con una carta **POWER UP** per rallentarvi.



Simbolo carta Problema



Simbolo carta Power Up



Simbolo carta Problema

Se sarete fortunati potreste pescare una carta con il simbolo di una stella. Questo simbolo rappresenta un componente **JOLLY**. Potrete quindi giocare qualsiasi tipo carta, ad eccezione di un problema, per poter completare quel progetto.



Carte Progetto

Quando si completano tutti i requisiti di un Progetto, posizionando le carte con le icone componente corrispondenti sotto o a fianco ad essa, lo si rivendica e si guadagnano i punti indicati su quel Progetto.

Dopo aver guadagnato una carta progetto si pesca una nuova Carta Progetto dal mazzo e la si aggiunge alla due già in possesso del giocatore.



Se ne sceglie quindi una nuova da giocare subito e il turno ricomincia dalla fase uno.

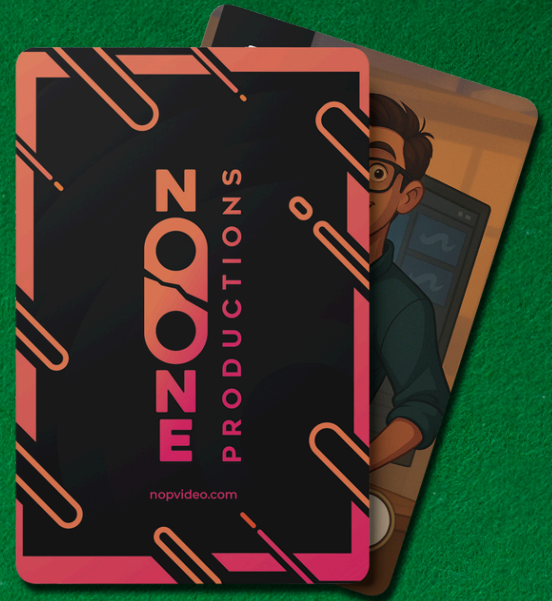
Tutte le carte Produzione usate su un Progetto vengono giocate scoperte e scartate dopo averlo completato e riscattato.

Se il mazzo di pesca si esaurisce rimescolate le carte Produzione scartate e ricreate il mazzo di pesca.



Carte Produzione

Le carte con il retro rosso sono carte **PRODUZIONE**. Queste carte si identificano dal logo in alto a sinistra che cambia in base al tipo di componente rappresentato dalla carta. Su ogni carta **PRODUZIONE** troverete: il nome, la sua immagine rappresentativa e infine il componente della produzione che rappresenta e che dovrete associare alla vostra carta **PROGETTO** per poterla completare e riscattare.



I componenti possono essere di cinque tipi. Oggetto, Situazione, Personaggio, Problema o Power Up.



Simbolo Oggetto



Simbolo Situazione



Simbolo Personaggio



Simbolo Problema

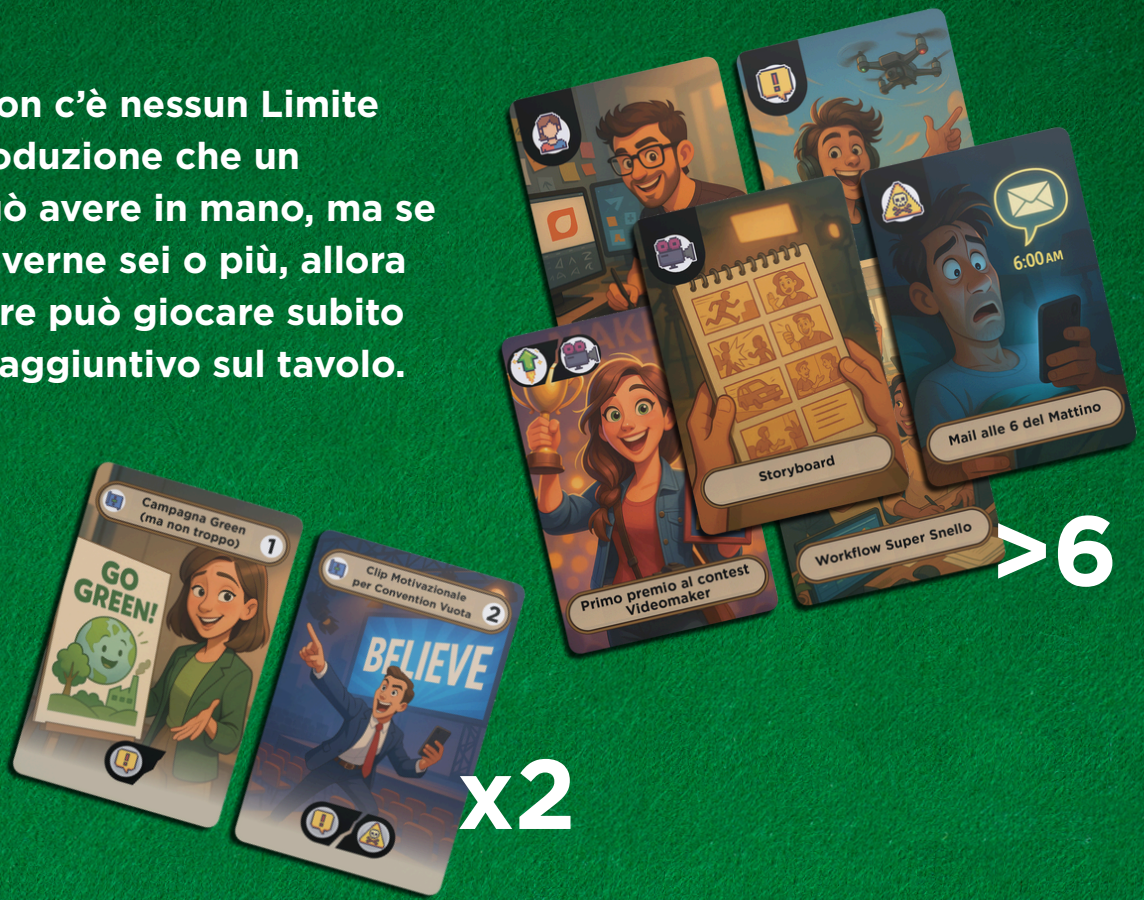


Simbolo Power Up



Carte Produzione

RICORDA: Non c'è nessun Limite alla carte produzione che un giocatore può avere in mano, ma se si arriva ad averne sei o più, allora quel giocatore può giocare subito un Progetto aggiuntivo sul tavolo.



Simbolo Power Up

Le carte Power Up funzionano esattamente come le altre carte Produzione, almeno che non vengano giocate per cancellare una carta Problema già presente sul terreno. In quel caso vanno scartate subito dopo insieme alla carta Problema.

Potete anche usarle per risolvere il problema di un altro giocatore.

Alcune carte Produzione riportano due componenti, in quel caso potete usarle per completare prima il vostro Progetto o, nel caso riportino anche un simbolo Power Up, sfruttarle per risolvere un problema e poi TENERLE sul terreno per usarle come componente.

A differenza delle singole carte Power up infatti, queste carte rimangono sul terreno dopo averle utilizzate



Carte Produzione

Soffermiamoci sulle carte Problema.

Questi sono le uniche Carte Produzione con componenti che possono essere giocati sia su una vostra carta Progetto che su quella dei vostri avversari.

Se non è presente tra le richieste della carta Progetto, come componente utile per completarla, allora la carta Problema blocca la realizzazione di quel progetto.

In pratica finchè non avrete da giocare una carta Power Up che vi permetta di scartare la carta Problema per annullarla, quella rimarrà e continuerà a bloccare quel progetto.

Anche se avrete posizionato sul tavolo tutti i componenti necessari per riscattare quel Progetto, finchè non verrà scartata la carta Problema attraverso una carta Power Up, non potrete riscattarla e aggiungerla al vostro punteggio.



Per facilitare il gioco durante le prima partite, potete applicare la variante **SECONDO PROGETTO**.

Questa variante consiste nel poter giocare un **PROGETTO AGGIUNTIVO** se, passati almeno tre turni dopo aver ricevuto la carta Problema, non siete ancora riusciti a scartarla. Potete farlo tutte le volte che volete.

