

Guido Albini Martino Chiacchiera

CLOUD GAMING™

GIOCO DI CARTE

Regolamento



Giochi Uniti

Ricordo ancora i pomeriggi passati su quel prato a guardare il cielo e a fantasticare: allungando la mano ci illudevamo di poter toccare quelle nuvole di ovatta che volavano via rapide.

«Facciamo un gioco? Io scelgo la mia nuvola e la faccio vedere ad Anna, mentre voi rimanete a occhi chiusi. Non sbirciate, eh? Anna, tu poi dovrai dire agli altri a cosa assomiglia la nuvola, ma dovrai stare attenta a quel che dici: se la descrizione è troppo facile la indovineranno subito, mentre se nessuno indovina vinco io! La cosa migliore per te è far indovinare la mia nuvola agli altri il più tardi possibile. Proviamo? Ecco, ho già visto quale sarà la mia nuvola!»

Cloud Mine[™] è un fantasioso gioco per **3-8 cacciatori di nuvole** dagli 8 anni in su.

Questa confezione contiene **80 carte di candide nuvole**, pronte a ispirare le vostre più strampalate interpretazioni.

Scopo del gioco

I giocatori si alternano nei ruoli della **vedetta**, del **sognatore** e degli **spettatori**.

Per tutti lo scopo è accaparrarsi il **maggior numero di Nuvole**:

- la **vedetta** lo fa scegliendo una Nuvola e sperando che nessuno la riconosca facilmente;
- il **sognatore**, con il compito più difficile, inducendo in errore il maggior numero di spettatori, ma non tutti;
- ogni **spettatore** indovinando la Nuvola di cui parla il sognatore.

Preparazione

Colui che **più recentemente ha guardato il cielo** (o un giocatore scelto a caso) è il **sognatore** per il primo turno: deve prendere tutte le carte e mescolarle bene in un unico mazzo.

Come si gioca

Ogni turno si disputa in questo modo:

1. Il **sognatore** di turno pesca dalla cima del mazzo, senza guardarle, **tante carte pari al numero di giocatori** (eccezione: deve pescare 4 carte in una partita a 3 giocatori; 6 in una partita a 4 giocatori) e le consegna, così impilate, al giocatore

alla sua destra, la **vedetta**, che deve guardarle in segreto (nessun altro giocatore deve vederle).

2. Tra le carte che ha ricevuto, dopo averle osservate attentamente, la **vedetta** deve **sceglierne una**. La mette **sul fondo della pila coperta** che costituisce con le altre carte (l'ordine di queste ultime è ininfluyente) e **riconsegna questa pila al sognatore** (quindi la carta scelta sarà la prima visibile sul fondo della pila).
3. Il **sognatore** solleva l'intera pila, **guarda in segreto solo la carta sul fondo** e, dopo averla osservata con attenzione, senza mostrarla, **inventa il "nome" della Nuvola** a beneficio di tutti gli altri giocatori, che sono gli spettatori. **Il "nome" che descrive la Nuvola NON può essere composto da più di cinque parole** e né essere troppo "esplicito" né "impossibile" da decifrare: il **sognatore** deve far riconoscere la Nuvola scelta dalla **vedetta** ad almeno uno spettatore, ma che sia tra gli ultimi, ruotando in senso orario; più spettatori induce in errore e meglio è per lui.

Una volta dato il “nome”, il **sognatore** rimescola la pila, senza che nessun **spettatore** possa individuare la carta scelta, e rivela tutte le carte sul piano di gioco.

4. Il primo **spettatore**, il giocatore a sinistra del **sognatore**, guardando le Nuvole rivelate e cercando di interpretarle alla luce del “nome” fornito dal **sognatore**, **deve indicare una Nuvola** nel tentativo di indovinare quella scelta:

▶ se il **sognatore** dice che la carta indicata **NON È quella esatta**, l'opportunità passa al prossimo **spettatore** a sinistra (ruotando in senso orario) e la Nuvola indicata viene momentaneamente assegnata al **sognatore**;

▶ se il **sognatore** dice invece che la carta indicata **È quella esatta**, lo **spettatore** che ha indovinato guadagna la Nuvola scelta e tutte le altre rimaste ancora al centro del piano di gioco, mentre il **sognatore** guadagna quelle che eventualmente gli erano state momentaneamente assegnate. Il turno in corso termina.

► se, invece, tutti gli *spettatori* non riescono a individuare la Nuvola scelta, il turno termina con la *vedetta* che **guadagna TUTTE le carte** utilizzate in questo turno, comprese quelle che momentaneamente erano state assegnate al *sognatore*.

Regole particolari per partite a 3 o 4 giocatori: gli *spettatori*, in ordine di turno, hanno **due opportunità** per indicare la carta scelta (in una partita a 4 giocatori le opportunità sono distribuite su **due giri** di consultazioni). Se dopo il secondo tentativo la carta scelta non è stata indovinata, la *vedetta* guadagna TUTTE le carte.

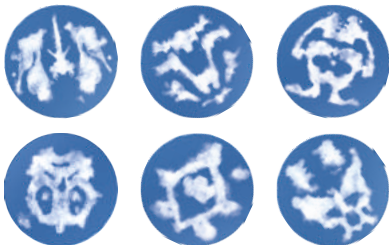
Conclusosi il turno, **se nel mazzo ci sono ancora carte a sufficienza per creare un'altra pila** e disputare un nuovo turno, la *vedetta* cede il proprio ruolo al giocatore alla sua destra e così fa anche il *sognatore*. Si riprende ora a giocare dal punto 1 (pag. 3).

Esempio di un turno

Partecipano Guido, Martino, Giacomo, Gabriele, Livio e Demis, così disposti ruotando in senso orario (verso sinistra).

Guido assume il ruolo del **sognatore**: dopo aver mescolato le carte ne pesca 6 che consegna a Demis, la **vedetta** di turno, alla sua destra.

Demis visiona tutte le carte e ne sceglie una, la mette in fondo alla pila delle sei carte e la riconsegna a Guido. Guido osserva la carta sul fondo della pila e la intitola: «Incoronazione!». Guido mescola le sei carte e le rivela disponendole sul piano di gioco in ordine casuale.



Martino è il primo giocatore a sinistra di Guido, dunque il primo degli **spettatori**: osserva le carte, valuta il “nome” della Nuvola deciso da Guido e sceglie, indicandola, una delle sei carte.

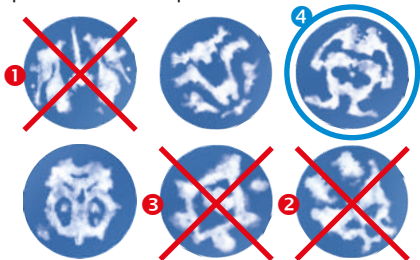
Guido informa tutti i giocatori che la scelta di Martino non è esatta, quindi toglie quella carta dal centro del tavolo e la mette momentaneamente davanti a sé.

È il turno di Giacomo che sceglie una delle 5 carte rimaste sul piano di gioco, ma anche in questo caso non è la scelta giusta. Anche la carta scelta da Giacomo viene assegnata momentaneamente a Guido.

Ora è la volta di Gabriele, ma anche la sua scelta non viene confermata da Guido, che ora ha 3 carte assegnate.

Livio è di turno e sul piano di gioco rimangono solo 3 carte: la sua scelta è esatta. Guido conclude quindi il suo turno di **sognatore** guadagnando definitivamente le 3 carte che gli erano state assegnate momentaneamente (gli varranno 3 punti a fine partita); Livio, indovinando, guadagna la carta scelta e

quelle rimanenti al centro del tavolo (2),
per un totale di 3 punti.



Demis è una **vedetta** dispiaciuta perché, se persino Livio avesse fallito, lui avrebbe guadagnato tutte e 6 le carte in gioco (quelle rimaste in gioco più quelle momentaneamente assegnate a Guido). Ora Demis cede il suo ruolo di **vedetta** a Livio e Guido cede quello di **sognatore** a Demis. Si comincia un nuovo turno: la partita continua...

Fine della partita

Quando si sta per cominciare un nuovo turno ma nel mazzo **non ci sono**

carte a sufficienza, la partita termina immediatamente.

Ogni giocatore conteggia le Nuvole che ha guadagnato durante la partita: **chi ne ha di più è il vincitore.**

Grazie per aver giocato con noi!

Gli autori



Guido Albini è nato nel 1977 a Rimini, dove tuttora vive, lavora e gioca.

Laureato in Economia

Aziendale, è sempre stato affascinato dalle teorie dei giochi e le dinamiche che informazioni incomplete e risorse scarse possono generare. Scout dall'età di otto anni, si diverte ancora a inventare nuovi giochi per bambini e ragazzi da fare all'aria aperta. Negli ultimi anni si è avvicinato al *board game design*.



Martino Chiacchiera è nato a Foligno il 9 marzo 1993, e attualmente lavora sia come *game designer freelance*

che come *editor* presso dV Giochi. Sin dalle elementari si appassiona ai giochi da tavolo e di carte, cominciando a inventarne varianti, cloni ed espansioni con carta e matita. All'età di 16 anni sfogliando distrattamente il libro di storia vede gli scacchi di Carlo Magno e si chiede chi inventa i giochi da tavolo. Dopo una breve ricerca su internet decide di farne la sua professione. Da allora spende gran parte del suo tempo libero seduto a scarabocchiare idee, oppure a giocare con giochi sempre diversi.

I loro consigli

Usate la fantasia e l'immaginazione, ma anche la strategia. Valutate anche come sono disposti gli *spettatori* per intitolare la vostra Nuvola in modo che sia l'ultimo o il penultimo di loro a indovinare.

Non scoraggiatevi se nei primi turni le cose non vanno come sperato: per essere bravi cacciatori di Nuvole ci vuole un po' di esperienza!

Crediti

Autori: Guido Albini e Martino Chiacchiera. **Sviluppo:** e-Nigma.it **Ambientazione e supervisione:** Gabriele Mari. **Revisione:** Tommaso Battimiello. **Direzione creativa e artistica:** Gianluca Santopietro. **Grafica e impaginazione:** Demis Savini. **Illustrazioni:** Alan D'Amico. **Produzione:** Giacomo Santopietro per Young Cobblepot, Giuliana Santamaria e Federico Burchianti per Giochi Uniti. **Playtesting:** Livio Valentini (responsabile), Matteo Pironi, Marzia Socci, Emma Tentelli, Giovanni Tentelli, Paolo Tentelli, Monica Socci. **Speciali ringraziamenti:** Vinia Mattioli, i giocatori della Tana dei Goblin di Rimini e di Perugia. **Pubblicato e distribuito** da Giochi Uniti, Via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli - Tel 081.19323393. **Edito** da Giochi Uniti srl su licenza di Tiopi srl. TM e © 2017 Tiopi srl. Tutti i diritti sono riservati. I marchi Cloud Mine e Young Cobblepot sono utilizzati da Giochi Uniti dietro autorizzazione.

YC011CLD

