

LUCA BELLINI - LUCA BORSA

MIDNIGHT BRUNCH



Fantasmì, Vampiri, Zombie, Licantropi, Mummie ed altri spaventosi personaggi si sono riuniti per un banchetto. ...È scoccata la mezzanotte... la tavola è imbandita... non abbiate paura... sedetevi e date inizio al Midnight Brunch!!!

Contenuto

155 carte:

68 carte Monster



30 carte Brunch



21 carte Midnight
(3 per 7 colori)



35 carte Ordinazioni
(5 per 7 colori)



1 carta Padrone di Casa



Obiettivo del gioco

Invitare al proprio Brunch di mezzanotte un gruppo di "mostri" il cui valore sia il più possibile vicino a 15 e cercare di aggiudicarsi il miglior cibo in base al punteggio ottenuto.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore prende le 3 carte Midnight e le 5 carte Ordinazione di un colore a scelta.

Mischiate separatamente i 5 mazzi di carte Brunch e posizionatele coperti uno accanto all'altro in ordine di valore decrescente (10-9, 8-7, 6-5, 4-3, 2-1).





ATTENZIONE: Nelle partite in 3 o 4 giocatori non si utilizzano le carte Brunch di valore più basso (colore blu): eliminatele dal gioco insieme alle relative carte Ordinazione.

Il giocatore che sembra più assonnato riceve la carta Padrone di Casa diventando il primo di turno ed assumendo il ruolo di mazziere.

NB: Il Padrone di Casa è primo di turno per cui comincerà a distribuire le carte Monster a partire da se stesso.

Come si gioca

1. Si invitano i Mostri...

Girate la prima carta di ogni mazzo Brunch e ponetela accanto al relativo mazzo: queste saranno le carte Brunch in palio per questo round.



Il Padrone di Casa distribuisce ad ogni giocatore (partendo da se stesso) una carta Monster coperta.

Ogni giocatore ha quindi inizialmente un unico Mostro Invitato di un determinato valore: l'obiettivo di ognuno sarà quello di invitare nuovi Mostri per arrivare ad un valore totale il più possibile vicino a 15, cercando di non superarlo.

A partire dal Padrone di Casa, ogni giocatore decide se invitare un nuovo Mostro al proprio Brunch:

- se al proprio turno dichiara **"MOSTRO"**, riceverà dal Padrone di Casa una nuova carta Monster scoperta che posizionerà accanto alle altre eventualmente ricevute in precedenza. Le dichiarazioni procedono passando al giocatore successivo in senso orario;
- se al proprio turno dichiara **"BRUNCH"**, non riceverà

nuove carte e posizionerà la carta Monster ricevuta ad inizio turno, sempre coperta, accanto alle altre eventuali carte scoperte. Se in questo turno volesse giocare una carta Midnight, la posizionerà coperta accanto alla carta Monster su cui vuole che abbia effetto.

Le carte Midnight agiscono sulla carta Monster a cui sono abbinate in questo modo:



X : elimina la carta Monster dal gruppo dei propri Mostri Invitati (il valore di questa carta Monster non viene conteggiato nel calcolo del valore totale del Brunch);



-? : sottrae il valore della carta Monster invece di sommarlo;



x2 : raddoppia il valore della carta Monster.

Ogni giocatore può giocare solo una carta Midnight in un round.

Le carte Midnight vengono scartate definitivamente una volta utilizzate.

Il valore finale del gruppo di Mostri Invitati di ogni giocatore sarà quindi costituito dal valore delle carte Monster in suo possesso, eventualmente modificato da una carta Midnight.

***ATTENZIONE:** La carta Monster "fantasma" (rappresentata con la "X" al posto del numero) vale, a scelta del giocatore, come la più bassa o la più alta delle altre carte Monster della propria mano.*

Se un giocatore avesse più carte "fantasma", ha l'obbligo di considerarle dello stesso valore, inoltre:

• Le carte Midnight non possono essere giocate sulle carte Monster fantasma





- *La carta Monster fantasma non può prendere il valore di una carta Monster a cui è stata associata una carta Midnight*
- *Se la carta Monster fantasma non è abbinabile a nessuna altra carta Monster, il suo valore sarà 0*

2. Si chiudono le porte: inizia il Midnight Brunch!

Quando tutti i giocatori hanno dichiarato **"BRUNCH"**, è il momento di vedere cosa si vuole provare a mangiare. Ognuno sceglie segretamente una delle proprie carte Ordinazione e la piazza sul tavolo coperta: la carta Ordinazione indica (in base alla corrispondenza dell'illustrazione cibo) la carta Brunch che il giocatore vorrebbe mangiare a fine round.

A questo punto tutti i giocatori svelano le proprie carte Ordinazione e le proprie carte coperte (la prima carta Monster ricevuta ed eventuali carte Midnight giocate).

Le carte Brunch in palio per questo round vengono assegnate partendo dal mazzo di valore più basso e procedendo a salire:

- se nessun giocatore ha giocato carte Ordinazione per provare a mangiare una determinata carta Brunch, questa non viene assegnata (almeno per il momento);
- se un solo giocatore ha giocato una carta Ordinazione per provare a mangiare una determinata carta Brunch, questa gli viene assegnata a prescindere dal valore finale del suo gruppo di Mostri Invitati;
- se più giocatori hanno giocato carte Ordinazione per provare a mangiare una determinata carta Brunch, questa viene assegnata al giocatore con il gruppo di Mostri Invitati di valore finale più vicino a 15.

Il giocatore "sconfitto" su una ordinazione prenderà la prima carta Brunch disponibile fra quelle di valore immediatamente più basso rispetto alla carta Brunch che aveva "ordinato".

Se più giocatori fossero "sconfitti" sulla stessa ordinazione, si contenderanno la prima carta Brunch disponibile sempre in base al valore finale del loro gruppo di Mostri Invitati e così via. Nel caso non vi fossero disponibili carte Brunch di valore più basso, non se ne potrà prendere nessuna per questo round.

I valori finali dei gruppi di Mostri Invitati devono essere valutati secondo queste regole:

- il valore 15 batte il 14, il 14 batte il 13, il 13 batte il 12 e così via;
- tutti i valori superiori a 15 vengono comunque battuti da qualsiasi valore minore di 15 per cui un 16 viene battuto da un 2 mentre vince contro un 17;
- in caso di pareggio fra i valori finali dei gruppi di Mostri Invitati di più giocatori, si considera vincente quello che non comprende carte Midnight rispetto a quelli che le comprendono;
- in caso di ulteriore parità fra i valori finali dei gruppi di Mostri Invitati di più giocatori, si considera vincente quello del giocatore posizionato più vicino al Padrone di Casa, procedendo da questi in senso orario (il Padrone di Casa vince sempre i pareggi a parità di condizione).

Esempio *In questo round sono in palio carte Brunch di valore 10, 7, 6, 4 e 1. Quando tutti i giocatori hanno dichiarato "BRUNCH" ed hanno giocato segretamente le loro carte Ordinazione, il round si ferma e tutti svelano le loro prime carte Monster, eventuali carte Midnight e la carta Ordinazione.*

Le carte Brunch vengono assegnate dalla più bassa alla più alta.

Nessuno ha giocato carte Ordinazione sulla carta Brunch di valore 1 (blu) e sulla carta brunch di valore 4 (verde), e quindi queste carte non vengono assegnate.

Sonia, il cui gruppo di Mostri Invitati ha valore 18, ha giocato una carta Ordinazione sulla carta Brunch di valore 6 (viola): essendo l'unica ad aver giocato per questo Brunch, se lo aggiudica a prescindere dal valore dei propri Mostri Invitati. Luca e Andrea hanno giocato entrambi la carta Ordinazione sulla carta Brunch di valore 7 (gialla). Luca ha un gruppo di Mostri Invitati che vale 3×2 (in considerazione della carta speciale Midnight) $+7=13$. Andrea ha un gruppo di mostri invitati che vale $2+5=7$, poi decide di far valere la sua carta "fantasma" come la più alta delle carte che ha in mano, quindi la fa valere 5 ed in totale ha 12. Luca si aggiudica questo "BRUNCH" e prende la carta Brunch di valore 7 (gialla), Andrea sarà costretto a prendere la prima carta Brunch rimasta che è quella di valore 4 (verde).



Mauro e Cinzia hanno giocato entrambi una carta Ordinazione sulla carta Brunch di valore 10 (rossa) e si devono quindi contendere questo Brunch: entrambi hanno un valore finale di Mostri Invitati pari a 14 ma Mauro non ha utilizzato carte speciali Midnight per cui ha precedenza su Cinzia (in questo caso avrebbe avuto comunque precedenza anche se Cinzia non avesse giocato carte speciali Midnight dato che si trova prima di lei come posizione di gioco essendo Sonia la Padrona di Casa). Mauro prende la carta Brunch di valore 10 (rossa) mentre Cinzia deve accontentarsi del l'ultimo Brunch rimasto: la carta Brunch di valore 1 (blu).

Mauro ha guadagnato 10 punti, Luca 7, Sonia 6, Andrea 4 e Cinzia solo 1 pur avendo la seconda mano di valore più forte fra quelle in gioco. Non sempre quindi è sufficiente avere un gruppo di Mostri Invitati di buon valore: è altrettanto importante puntare ad aggiudicarsi il Brunch giusto in base al valore dei propri Mostri Invitati per far fruttare al meglio anche una mano teoricamente di modesto valore.

Sonia



Mauro



Andrea



Luca



Cinzia



3. Nuovo round

Vengono scartate tutte le carte Monster. Tutti i giocatori scartano eventuali carte Midnight utilizzate e riprendono in mano tutte le proprie carte Ordinazione.

Il ruolo di Padrone di Casa passa al giocatore che ha conquistato meno punti Brunch nel round precedente.

Nel raro caso in cui più giocatori non avessero conquistato nessun punto Brunch, fra questi assumerà il ruolo di Padrone di Casa il più distante da chi aveva questo ruolo nel round precedente.

Vengono eliminate eventuali carte Brunch non prese dai giocatori nel round precedente e da ogni mazzo Brunch si gira una nuova carta.

Se le carte Monster non dovessero bastare, mischiate il mazzo degli scarti.

Fine della partita

Il gioco finisce dopo 6 round.

Vince il giocatore che avrà totalizzato il punteggio più alto sommando il valore di tutte le carte Brunch conquistate.

In caso di parità fra 2 o più giocatori, vince chi fra questi ha realizzato il punteggio maggiore nell'ultimo round.

Un gioco di: Luca Bellini e Luca Borsa

Illustrazioni: Mauro Pelosi

Grafica ed impaginazione: SpazioKreativo

Produzione: Giuliana Santamaria per Giochi Uniti srl



Midnight Brunch è un gioco di proprietà e sviluppato da Giochi Uniti srl, pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl

Via S. Anna dei Lombardi, 36 - 80134 - Napoli - Italy

Tel 081 193.233.93

Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it

© 2017 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati.

Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.

Edito e distribuito in Italia da
www.giochiuniti.it

Giochi UnitiTM



LUCA BELLINI - LUCA BORSA

MIDNIGHT BRUNCH



Ghosts, Vampires, Zombies, Werewolves, Mummies and other scary creatures are joining a midnight brunch. ...It is Midnight... The table is folded...don't be scared... take a seat and let's get the Midnight Brunch started!!!

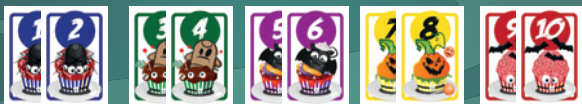
Game components

155 card:

68 Monster cards



30 Brunch cards



21 Midnight cards
(3 in 7 colors)



35 Call cards
(5 in 7 colors)



1 Host card



Goal of the game

Get the best food. To do so, invite a group of monsters with an overall value as close as possible to 15.

Setting up the game

Each player starts with three special Midnight cards and 5 Call cards with a colour of his choice.

The 5 Brunch decks are shuffled separately and placed side by side facing down in the middle, following a descending order (10-9, 8-7, 4-3, 2-1).

10





N.B. In a match with 3 or 4 players the lowest Brunch cards (the blue ones) are not used. They are eliminated together with the 5 corresponding Call cards.

The player who looks sleepier receives the Host player card. During the first round he is the first player and the dealer.

N.B. The Host player is always the first player of the round and distributes the Monster cards starting from himself.

How to Play

1. Inviting the monsters. . .

The top card of each Brunch deck is turned. During the round these Brunch cards count as prizes.



The Host player distributes a face down Monster card to each player (starting from himself). Only the player who received it sees each one of these Monster cards. Therefore each player starts from a single monster with a certain value invited to his party. The players' goal is to invite other monsters trying to achieve the closest value to 15, if possible without going over it.

Starting from the Host player, each player can decide to invite a new monster to his party.

By declaring "Monster", he receives a new face up Monster card. He places this card in front of him, where all the other players can see its value. This procedure goes on clockwise.

When a player decides that he has invited enough monsters, he can declare "Brunch" during his turn.

In this case he doesn't receive any new cards and places the Monster cards he invited in front of him, with the first card he received facing down, while the others lay open.



If during this round the player wishes to play a Midnight card, he can place it next to Monster card he wishes to affect.

The Midnight cards work as follows:



X : This card cancels a Monster card amongst those invited. The value of this monster counts as 0;



-? : The value of this Monster card is subtracted instead of being added to the overall brunch value;



x2 : The value of this Monster card is doubled.

Each player can only play one Midnight card per round. Once used the Midnight cards are discarded.

Therefore the overall brunch value of each player is composed by the total value of the Monster cards he invited to his party. If a Midnight card has been played it can affect the overall brunch value.

N.B. The player can decide the value of the Ghost Monster card, which has an X instead of a number. This card can have the same value as the lowest or highest amongst the other Monster cards already invited by the player.

- *If a player has more than one Ghost in his party, they must have the same value.*
- *The Midnight cards can't be played on the Ghost Monster card.*
- *The Ghost Monster card can't copy the value of a Monster card, which has been matched with a special Midnight card by the current player.*
- *A player can also decide to not match the Ghost Monster card with any card in his monster party. In this case the value of the Ghost Monster card is 0.*





2. The doors are closed and the Midnight Brunch begins!

When all the players have declared "BRUNCH", it's time to eat. Each player secretly chooses one of his Call cards and places it on the board facing down. The Call cards indicate which Brunch card the player wishes to eat during this round, according to the corresponding food icon.

At this point the showdown begins. All players reveal their face down Monster card, the Midnight card they played, as well as their Call card.

The prizes are assigned starting from the deck with lowest value and proceeding in ascending order.

- If no player has placed any Call card on a certain Brunch card this card is ignored for now.
- If only one player placed a Call card on a certain Brunch card, this player collects this card independently from the overall brunch value of the monsters he invited.
- If more than one player placed a Call card on the same Brunch card, this card is assigned to the player with the overall brunch value closest to 15.

The final values have to be compared according to the following rules:

- An overall value of 15 wins against an overall value of 14, a 14 wins against a 13, a 13 wins against a 12 and so on.
- Any overall value higher than 15 loses to any overall value lower than 15. Therefore an overall value of 16 loses to an overall value of 2 but wins against an overall value of 17.
- In the event of a tie, the winner is the monster party, which does not include a Midnight card.
- If the tie persists, the winner is the player who is sitting next to the Host player (clockwise).
- The Host player always wins in a tie.

The players who lose in a tie still have a chance to collect a Brunch card. They can collect the first available card

among the Brunch cards with a lower value compared to the card they called for. If there aren't any Brunch cards with a lower value, the player won't collect any card during this round

E.g. In this round the Brunch cards acting as prizes have the following values: 10, 7, 6, 4 and 1. When all players have declared "Brunch" and placed their Call cards, the game is interrupted and all players reveal their face down Monster card, the Midnight card they played, as well as their Call card.

The Brunch cards are assigned in ascending order.

No Call card has been placed on the Brunch card with a value of 1 (blue) and 4 (green), therefore this cards are ignored for the moment. Sonia, who has an overall value of 18, played her Call card on the Brunch card with a value of 6 (violet). Since she is the only player who claimed this card, she can collect it regardless of the overall value of her monster party. Luca and Andrea played a Call card with a value 7 (yellow). Luca has a Monster card with a value of 7 and a Monster card with a value of 3, which is doubled by the x2 Midnight card, for a total of 13. Andrea has a Monster card with a value of 2 and a card with value 5. Then he decided that his Ghost card has value 5 (the heigher card in his hand), so his total value is 12. Luca get the Brunch card with value 7 (yellow) while Andrea is forced to take the Brunch card with value 4 (green).

Since both Mauro and Cinzia played a Call card on the Brunch card with a value of 10 (red), they must confront the overall value of their monster parties. Both have an overall value of 14, but Mauro hasn't played any Midnight card. Therefore Mauro gets this Brunch card. Moreover Mauro would have gotten the Brunch card even if Cinzia hadn't played any Midnight card, because he is sitting closer to the Host player, Sonia. Mauro gets the Brunch Card with a value of 10 (red), while Cinzia has to take the last remaining Brunch card: the one with a value of 1(blue).

Mauro scored 10 points, Luca 7, Sonia 6, Andrea 4 and Cinzia only scored 1, despite having the second highest overall value. This goes to show that having a monster party with a high overall value is not enough: choosing the right food based on the player's Monster cards is just



as important in order to make the most of an otherwise mediocre monster party.

3. New Round

All Monster cards are discarded. All player discard the Midnight cards they used, while taking back all of their Call cards.

The player who scored less points during the last round is going to be the next Host player.

In the rare case in which more than one player scored 0 Brunch points, the Host player will be the one sitting further away from the last Host player.

All the Brunch cards that have not been collected during the last round are eliminated and a new card is revealed from each Brunch deck.

If the Monster cards should run out, the ones previously used will be reshuffled.

End of the game

The game ends after 6 rounds.

The player who scored the most points after adding up all the values of the Brunch cards he collected, wins.

In case of a draw the winner will be the player who scored the most points during the last round.

A game of: Luca Bellini e Luca Borsa

Illustration: Mauro Pelosi

Graphic and layout: SpazioKreativo

Production: Giuliana Santamaria per Giochi Uniti srl



Midnight Brunch is a game owned and developed by Giochi Uniti srl, published in Italy by Giochi Uniti srl - Via S. Anna dei Lombardi, 36 - 80134 - Napoli - Italy - Tel +39 081 193 23393 For any information about this product please write to: info@giochiuniti.it

© 2017 Giochi Uniti srl. All rights reserved.

Published by
www.giochiuniti.it

Giochi UnitiTM

