

REGOLAMENTO 2 GIOCATORI

OBIETTIVO DEL GIOCO: Sconfiggere i BRAINROT avversari.

COLLEZIONE:

- 120 card **PERSONAGGIO**, suddivise in 4 CATEGORIE:
Esseri Mutanti, Gli Incattiviti, Fuori di Testa, Errore404;
- 30 card **AIUTO** - Bomba Strategica, con funzioni destabilizzanti.

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

1. Ogni giocatore costruisce il proprio mazzo con 20 carte totali, all'interno del quale devono esserci da 15 a 17 carte **PERSONAGGIO** e da 3 a 5 carte **AIUTO** — Bomba Strategica.
2. Ciascun giocatore mescola il proprio mazzo.
3. Munitevi di un dado e lanciatelo: chi ottiene il valore più alto sarà il primo **ATTACCANTE**.

TURNO DI GIOCO:

1. PESCA

- A. Entrambi i giocatori pescano la card in cima al proprio mazzo.
- B. Se è un **PERSONAGGIO**, lo si mette scoperto davanti a sé.
- C. Se è una card **AIUTO** - Bomba Strategica, non la si mostra all'avversario, la si aggiunge alla propria mano e si continua a pescare fino a quando non si pesca una carta **PERSONAGGIO**.
- D. Quando entrambi i giocatori hanno un **PERSONAGGIO** davanti, inizia la **SFIDA**.

2. SFIDA

- A. Il giocatore che ha ottenuto il valore maggiore con il lancio di dado iniziale è l'**ATTACCANTE** nella prima sfida, mentre l'altro è il **DIFENSORE**.
- B. L'**ATTACCANTE** confronta i **PUNTI FOLLIA** della propria card e di quella avversaria, e decide se:
 1. Attaccare con i soli **PUNTI FOLLIA**;
 2. Provare a usare un'**ABILITÀ** del proprio **PERSONAGGIO** (se disponibile);
 3. Giocare una o più card **AIUTO** (se ne ha in mano);
 4. Se il punteggio dell'attaccante non supera quello del difensore, l'attaccante ha perso la sfida;
 5. Se invece lo supera, si attende la risposta del **DIFENSORE**.
- C. Il **DIFENSORE** può scegliere se:
 1. Perdere la sfida;
 2. Provare a usare un'**ABILITÀ** del proprio **PERSONAGGIO** (se disponibile);
 3. Usare una o più card **AIUTO** (se ne ha in mano).

A questo punto si calcola il **punteggio definitivo** e si stabilisce il vincitore della sfida.

D. Esito della sfida:

- La card perdente viene "eliminata" dal mazzo del giocatore che la possiede;
- La card vincente torna sotto il mazzo del proprietario;
- In caso di pareggio, entrambe le card vengono "eliminate";
- Tutte le card **AIUTO** utilizzate vengono scartate.

3. CAMBIO TURNO

Chi era difensore diventa attaccante, e viceversa. Iniziate un nuovo turno.

4. FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando:

- A un giocatore sono state eliminate 5 card **PERSONAGGIO**; l'avversario vince.
- Se a entrambi vengono eliminate 5 card **PERSONAGGIO** nello stesso turno, chi ha eliminato all'avversario la carta con il valore di **PUNTI FOLLIA** più alto vince (in caso di parità guardate la seconda carta con il valore più alto e così via).

CARD PERSONAGGIO - BRAINROT:

Sono suddivise in 4 categorie, identificate da un bordo di colore diverso. Sono utilizzate nelle sfide. Ogni card **PERSONAGGIO** riporta, oltre al nome del **BRAINROT** e il suo ritornello, i seguenti elementi:

- **CATEGORIA** di appartenenza;
- **PUNTI FOLLIA**: la forza base del **BRAINROT**;
- **ABILITÀ**: capacità speciali che possono offrire supporto tattico durante la sfida.

CARD AIUTO - BOMBA STRATEGICA:

Hanno il bordo nero e costituiscono un potenziale vantaggio strategico durante le sfide. Quando vengono pescate, possono essere usate subito nella sfida in corso ma anche conservate per una sfida successiva, se si preferisce attendere il momento opportuno. Gli effetti delle card **AIUTO** - Bomba Strategica possono essere combinati con quelli di altre card **AIUTO**, se giocati nello stesso turno.

Ogni card **AIUTO** riporta, oltre al nome del **BRAINROT** e il suo ritornello, i seguenti elementi:

- **CATEGORIA** di appartenenza
- **AZIONE**: rappresenta un'abilità di supporto per il tuo **PERSONAGGIO BRAINROT** (consulta la sezione **SIMBOLOGIA** per i dettagli).

CARD PERSONAGGIO



CARD AIUTO



CARD PERSONAGGIO - SIMBOLI ABILITÀ:



DIFESA (SOLO SE DIFENDI - CON DADO):

Lancia il dado: se ottieni un valore da 1 a 3, l'abilità si attiva. Somma i **PUNTI ABILITÀ** ai **PUNTI FOLLIA** della tua card.



ATTACCO (SOLO SE ATTACCHI - CON DADO):

Lancia il dado: se ottieni un valore da 4 a 6, l'abilità si attiva. Somma i **PUNTI ABILITÀ** ai **PUNTI FOLLIA** della tua card.



DIFESA (SOLO SE DIFENDI - SENZA DADO):

Summa direttamente i **PUNTI ABILITÀ** ai **PUNTI FOLLIA**, senza lanciare il dado.



ATTACCO (SOLO SE ATTACCHI - SENZA DADO):

Summa direttamente i **PUNTI ABILITÀ** ai **PUNTI FOLLIA**, senza lanciare il dado.



SCUDO: Protegge la tua card dagli effetti delle card **AIUTO** avversarie, annullandoli.

CARD AIUTO - SIMBOLI AZIONE:



NO DADO: Usa i tuoi valori **ABILITÀ** senza dover lanciare il dado.



GUARDA E PESCA: Nel prossimo turno, prima di pescare, guarda le prime tre card del tuo mazzo e sceglene una.



SCAMBIO: Scambia la tua card **PERSONAGGIO** con quella dell'avversario.



RUBA PUNTI: Sottrai **PUNTI FOLLIA** alla card avversaria.



SOSTITUISCI: Se la card **PERSONAGGIO** pescata non ti soddisfa, puoi rimetterla sotto il mazzo e pescarne un'altra dalla cima.



PESCA DOPPIA: Pesca un'altra card. Se è **PERSONAGGIO**, somma i **PUNTI FOLLIA** a quelli che hai già sulla prima card. Se è una **BOMBA STRATEGICA**, hai perso la sfida.

QUESTE REGOLE TI STANNO STRETTE? INVENTANE DI NUOVE! CREA LE TUE FOLLI VARIANTI E DIFFONDI IL NO-SENSE NELLO SPIRITO SKIFIDOL ITALIAN BRAINROT™!

2-PLAYER GAME RULES

GOAL OF THE GAME: Defeat your opponent's BRAINROT.

COLLECTION:

- 120 CHARACTER cards, divided into 4 CATEGORIES: *Mutant Bunch, Grump Force, Whirl Heads, Error 404*
- 30 ASSIST cards – *Kaboom Plan*, with destabilizing functions.

GAME SETUP:

1. Each player builds their own deck with 20 cards in total, including 15 to 17 CHARACTER cards and 3 to 5 ASSIST cards – *Kaboom Plan*.
2. Each player shuffles their deck.
3. Take a six-sided die and roll it: the player who rolls the highest value becomes the first ATTACKER.

GAME TURN:

1. DRAW

- A. Both players draw the top card from their deck.
- B. If it is a CHARACTER, place it face up in front of you.
- C. If it is an ASSIST card – *Kaboom Plan*, do not show it to the opponent; add it to your hand and continue drawing until a CHARACTER card is drawn.
- D. When both players have a CHARACTER in front of them, the CHALLENGE begins.

2. CHALLENGE

- A. The player who rolled the highest value with the initial die roll is the ATTACKER in the first challenge, while the other player is the DEFENDER.
- B. The ATTACKER compares the MADNESS POINTS on their card with those on the opponent's card and decides whether to:
 1. Attack using only MADNESS POINTS.
 2. Attempt to use a SKILL of their CHARACTER (if available).
 3. Play one or more ASSIST cards (if they have any in hand).
 4. If the attacker's score does not exceed the defender's score, the ATTACKER loses the challenge.
 5. If it exceeds it, wait for the DEFENDER's response.

C. The DEFENDER may choose to:

1. Lose the challenge.
2. Attempt to use a SKILL of their CHARACTER (if available).
3. Use one or more ASSIST cards (if they have any in hand).

At this point the final score is calculated and the winner of the challenge is determined.

D. Outcome of the challenge:

- The losing card is "eliminated" from the owner's deck.
- The winning card goes under its owner's deck.
- In case of a tie, both cards are "eliminated".
- All ASSIST cards used are discarded.

3. TURN SWITCH

The player who was the DEFENDER becomes the ATTACKER, and vice versa. Start a new turn.

4. END OF THE GAME

The match ends when:

- A player has had 5 CHARACTER cards eliminated; the opponent wins.
- If both players have 5 CHARACTER cards eliminated in the same turn, the player who eliminated the opponent's card with the highest MADNESS POINTS wins (in case of a tie, compare the second highest card, and so on).

CHARACTER CARD – BRAINROT:

These cards are divided into 4 categories, each identified by a different coloured border. They are used in challenges. In addition to the name of the BRAINROT and its rhyme, each CHARACTER card shows the following elements:

- CATEGORY of belonging.
- MADNESS POINTS: the base strength of the BRAINROT.
- SKILL: special abilities that can provide tactical support during the challenge.

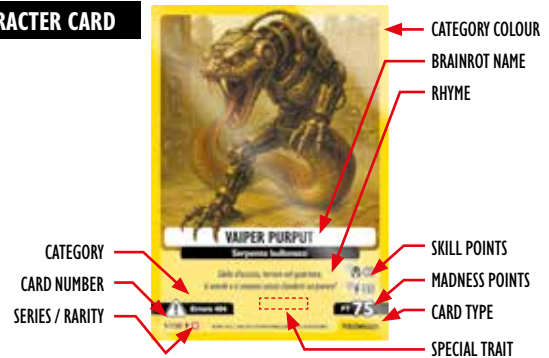
ASSIST CARD – KABOOM PLAN:

These cards have a black border and provide a potential strategic advantage during challenges. When they are drawn, they can be used immediately in the current challenge but can also be kept for a later challenge if you prefer to wait for the right moment. The effects of ASSIST cards – *Kaboom Plan* can be combined with those of other ASSIST cards if played in the same turn.

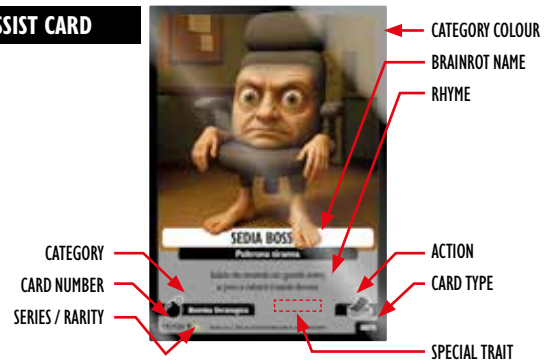
Each ASSIST card, in addition to the name of the BRAINROT and its rhyme, shows the following elements:

- CATEGORY.
- ACTION: represents a support ability for your BRAINROT CHARACTER (see the SYMBOLS section for details).

CHARACTER CARD



ASSIST CARD



CHARACTER CARD – SKILL SYMBOLS:



DEFENCE (ONLY WHEN DEFENDING – WITH DIE):

Roll the die: if you roll a value from 1 to 3, the skill activates. Add the SKILL POINTS to your card's MADNESS POINTS.



ATTACK (ONLY WHEN ATTACKING – WITH DIE):

Roll the die: if you roll a value from 4 to 6, the skill activates. Add the SKILL POINTS to your card's MADNESS POINTS.



DEFENCE (ONLY WHEN DEFENDING – WITHOUT DIE):

Add the SKILL POINTS directly to your MADNESS POINTS, without rolling the die.



ATTACK (ONLY WHEN ATTACKING – WITHOUT DIE):

Add the SKILL POINTS directly to your MADNESS POINTS, without rolling the die.



SHIELD: Protects your card from the effects of your opponent's ASSIST cards by nullifying them.

ASSIST CARD – ACTION SYMBOLS:



NO DIE: Use your SKILL POINTS without rolling the die.



LOOK AND DRAW: At the start of your next turn, before drawing, look at the top three cards of your deck and choose one.



SWAP: Exchange your CHARACTER card with your opponent's.



STEAL POINTS: Subtract MADNESS POINTS from the opponent's card.



REPLACE: If you're not satisfied with the drawn CHARACTER card, place it under the deck and draw the next one from the top.



DOUBLE DRAW: Draw another card. If it's a CHARACTER, add its MADNESS POINTS to those of your first card. If it is a *Kaboom Plan*, you lose the challenge.

THESE RULES FEEL TOO TIGHT? MAKE UP YOUR OWN! CREATE YOUR OWN CRAZY VARIANTS AND SPREAD THE NONSENSE IN TRUE SKIFIDOL ITALIAN BRAINROT™ SPIRIT!