



#### 4. JOKER COLPISCE!

- CAPOVOLGI LA CARTA JOKER CHE SI TROVA SULLA CARTA GOTHAM CITY NUMERO 10 E LEGGILA AD ALTA VOCE. QUESTA OPERAZIONE ATTIVERÀ UNA NUOVA REGOLA VALIDA SOLO PER IL TURNO SUCCESSIVO. ESEGUI LE AZIONI RICHIESTE SE SONO INDICATE SULLA CARTA.
- GLI EFFETTI DELLA CARTA JOKER DIVENTANO PIÙ DRASTICI MAN MANO CHE IL GIOCO PROCEDE. NON SAPRAI MAI COSA FARÀ JOKER DOPO! È PURO CAOS MENTRE GOTHAM CITY SPROFONDA SEMPRE PIÙ NELL'ANARCHIA.
- SE UNA CARTA JOKER NON PUÒ ESSERE CAPOVOLTA PERCHÉ NON NE È RIMASTA NESSUNA, IL GIOCO È FINITO.

#### 5. PREPARAZIONE DEL TURNO SUCCESSIVO

- PRENDI TUTTI I PORTAFOGLI DI FRONTE A TE E PASSALI IN SENSO ORARIO AL GIOCATORE ALLA TUA SINISTRA.
- SPOSTA TUTTE LE CARTE CORRUZIONE RIMASTE SULLE CARTE GOTHAM CITY LIBERE VERSO DESTRA POSIZIONANDOLE PARTENDO DALLA CARTA GOTHAM CITY 7 ALLA NUMERO 1
- RIEMPI GLI SPAZI VUOTI CON ALTRE CARTE CORRUZIONE FINO A QUANDO LE CARTE GOTHAM CITY DALLA 2 ALLA 7 SONO STATE RIEMPIE. LE CARTE GOTHAM CITY 1, 8, 9 E 10 SONO POSIZIONI SPECIALI E NON CONTERRANNO MAI UNA CARTA CORRUZIONE.



#### FINE DEL GIOCO

LA TUA CARTA IDENTITÀ



IL TUO PORTAFOGLIO



I TUOI PUNTI



- IL GIOCO TERMINA QUANDO NON CI SONO PIÙ CARTE JOKER DA CAPOVOLGERE.
- I GIOCATORI CHE NON SONO STATI ELIMINATI RIVELANO LA PROPRIA IDENTITÀ SEGRETA E PRENDONO IL PORTAFOGLIO DEL PROPRIO SUPERCRIMINALE.
- SVUOTA I PORTAFOGLI DEI GIOCATORI RIMASTI IN GIOCO E CONTA I PUNTI CORRUZIONE ALL'INTERNO, SOTTRAENDO EVENTUALI PUNTI CORRUZIONE NEGATIVI.
- TUTTI I GIOCATORI AGGIUNGONO 4 PUNTI BONUS PER OGNI CON GETTONE BONUS DI ELIMINAZIONE OTTENUTO.
- OGNI 4 MILIONI DI DOLLARI VALGONO 1 PUNTO CORRUZIONE.
- ANCHE SE UN GIOCATORE VIENE ELIMINATO, PUÒ VINCERE CON GETTONI BONUS DI ELIMINAZIONE E BANCONOTE.
- OTTieni il maggior numero di punti (dal tuo portafoglio, bonus di eliminazione e banconote) di tutti i giocatori per vincere!
- IN CASO DI PAREGGIO, VINCE IL GIOCATORE CON PIÙ BANCONOTE. IN CASO DI ULTERIORE PAREGGIO, VINCONO I GIOCATORI CON IL PORTAFOGLIO ED EVENTUALMENTE CON PIÙ CARTE.



Joker e tutti i personaggi ed elementi correlati © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. LOGO WB: © & ™ WBEI (f20)



PRODOTTO IN MESSICO



www.spinmaster.com  
customer@spinmaster.com

©2020 Logo Spin Master TM è un marchio di Spin Master Ltd. Importato e distribuito su licenza da Spin Master International, B.V. Tutti i diritti riservati. Importato nell'Unione europea da Spin Master International B.V. Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, The Netherlands www.spinmastergames.com

ETA 12+  
3-6 GIOCATORI

30-40 minuti

# Joker

## A DIABOLICAL PARTY GAME™

### SCOPO DEL GIOCO DIABOLICO

I SUPERCRIMINALI PIÙ SPIETATI DI GOTHAM CITY SONO SCESI IN CITTÀ, TUTTI DETERMINATI A DOMINARE SULLA METROPOLI UNA VOLTA PER TUTTE. MOLTI DI LORO VOGLIONO CORROMPERE LA CITTÀ E GUADAGNARE PUNTI, MENTRE JOKER FA SPROFONDARE GOTHAM CITY SEMPRE DI PIÙ NELL'ANARCHIA A OGNI TURNO, ALTERANDO LEGGERMENTE LE MODALITÀ DI GIOCO.

TU SEI UNO DI QUESTI SUPERCRIMINALI IN INCOGNITO, CHE RIEMPIONO I PORTAFOGLI PERSONAGGIO CON LE CARTE CORRUZIONE GUADAGNANDO PUNTI CORRUZIONE POSITIVI O NEGATIVI. DURANTE LA PARTITA, I GIOCATORI POSSONO ELIMINARE I PORTAFOGLI DAL GIOCO E CATTURARE I SUPERCRIMINALI MANDANDOLI ALL'ARKHAM ASYLUM. A OGNI TURNO, JOKER CREERÀ SCOMPILGIO E MODIFICHERÀ LE REGOLE DEL TURNO SUCCESSIVO! ALLA FINE DELLA PARTITA COMPOSTA DA 7 TURNI, TUTTI OTTERRANNO BONUS PER OGNI GIOCATORE CHE HANNO ELIMINATO E, SE NON SONO STATI ELIMINATI, RIVELERANNO LA PROPRIA IDENTITÀ DI SUPERCRIMINALE E AGGIUNGERANNO EVENTUALI PUNTI CORRUZIONE CONTENUTI NEL PORTAFOGLIO DEL PROPRIO SUPERCRIMINALE.

### CONTENUTO

- 10 GRANDI CARTE GOTHAM CITY
- 9 PORTAFOGLI PERSONAGGIO
- 54 CARTE PERSONAGGIO (6 SET DA 9)
- 9 CARTE IDENTITÀ SEGRETA
- 50 CARTE CORRUZIONE
- 15 CARTE JOKER
- 15 CARTE BATMAN
- 1 FOGLIO DI COMPONENTI FUSTELLATI:
  - × 6 PEDINE IN CARTONCINO COLORATO
  - × 6 GETTONI COLORATI
  - × 6 GETTONI ORDINE TURNI
  - × 6 GETTONI BONUS DI ELIMINAZIONE
  - × 44 GETTONI BANCONOTE

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

• STACCA TUTTI I COMPONENTI E GETTA LE PARTI CHE NON SERVONO.

• POSIZIONA LE 10 CARTE GOTHAM CITY (A) NELL'ORDINE DA 1 A 10 AL CENTRO DEL TAVOLO.

• SEPARA LE CARTE JOKER (B) IN BASE AL LIVELLO DI PERICOLO (SCHERZO, INSTABILITÀ, ANARCHIA) E MESCOLO OGNI PILA. PRENDINE 2 DI OGNI TIPO E METTILE A FACCIA IN GIÙ FORMANDO UNA PILA SULLA DECIMA CARTA GOTHAM CITY CON LE CARTE ANARCHIA SUL FONDO, LE CARTE INSTABILITÀ AL CENTRO E LE CARTE SCHERZO IN CIMA.





# 1. SCEGLI UN'AZIONE

MESCOLA LE CARTE BATMAN (C) E POSIZIONALE VICINO ALLE CARTE GOTHAM CITY.

MISCHIA LE CARTE CORRUZIONE (D) E POSIZIONALE VICINO ALLE CARTE GOTHAM CITY. POSIZIONA UNA CARTA CORRUZIONE A FACCIA IN SU SU OGNI CARTA GOTHAM CITY DALLA NUMERO 2 ALLA 7. (E)



DAI A CIASCUN GIOCATORE UNA PEDINA IN CARTONCINO COLORATO, UN GETTONE COLORATO ABBINATO E 4 MILIONI DI DOLLARI IN GETTONE BANCONOTE. POSIZIONA I GETTONI BANCONOTE RIMANENTI AL CENTRO, VICINO ALLE CARTE GOTHAM CITY.

PRENDI I 9 PORTAFOGLI PERSONAGGIO E MESCOLALI. DISTRIBUISCILI TUTTI. I GIOCATORI NE AVRANNO UN NUMERO DIVERSO.



PRENDI LE 9 CARTE IDENTITÀ SEGRETA E DANNE UNA COPERTA A OGNI GIOCATORE. RIMETTI LE RIMANENTI NELLA SCATOLA SENZA GUARDARLE.

SUDDIVIDI LE CARTE PERSONAGGIO PICCOLE IN SET DA 9. ASSEGNA A CIASCUN GIOCATORE UN SET DI 9 PERSONAGGI DIVERSI. RIMETTI I SET CHE RIMANGONO NELLA SCATOLA.



DISPONI LE 9 CARTE PERSONAGGIO DI FRONTE A TE IN MODO CHE TUTTI I GIOCATORI POSSANO VEDERLE. POSIZIONA I PORTAFOGLI PERSONAGGIO VICINO ALLE CARTE PERSONAGGIO. POSIZIONA I TUOI GETTONI BANCONOTE E IL TUO GETTONE COLORATO VICINO A TE.

IL GIOCATORE CHE HA VISTO PIÙ DI RECENTE UN FILM CON JOKER PRENDE IL GETTONE ORDINE TURNI N. 1. I RESTANTI VENGONO DISTRIBUITI IN SENSO ORARIO FINO A QUANDO TUTTI I GIOCATORI NE HANNO UNO. RIMETTI I GETTONI CHE RIMANGONO NELLA SCATOLA.

(E) CARTE CORRUZIONE SULLE CARTE GOTHAM (2-7)



## PREPARAZIONE DEL GIOCO

(B) CARTE JOKER  
2 CARTE SCHERZO  
2 CARTE INSTABILITÀ  
2 CARTE ANARCHIA

OGNI GIOCATORE RICEVE  
1 PEDINA  
1 GETTONE  
4 MILIONI DI DOLLARI IN GETTONI BANCONOTE

(A) CARTE GOTHAM  
GETTONI BANCONOTE

(C) CARTE BATMAN (D) CARTE CORRUZIONE

## PANORAMICA DELLA SEQUENZA DI GIOCO

A OGNI TURNO PROCEDI COME SEGUE:

- 1 SCEGLI UN'AZIONE
- 2 ATTIVA L'AZIONE
- 3 CAPOVOLGI UN PERSONAGGIO
- 4 JOKER COLPISCE!
- 5 PREPARAZIONE DEL TURNO SUCCESSIVO



A PARTIRE DAL GIOCATORE CON L'ORDINE DI TURNO N. 1 E PROCEDENDO IN SEQUENZA, I GIOCATORI POSIZIONERANNO LA PROPRIA PEDINA COLORATA SU QUALSIASI CARTA GOTHAM CITY NON OCCUPATA DALLA 1 ALLA 9.

IMMEDIATAMENTE DOPO AVER POSIZIONATO LA PROPRIA PEDINA COLORATA, I GIOCATORI SCARTANO IL GETTONE ORDINE TURNI AL CENTRO E RICEVONO O PAGANO TUTTO IL DENARO INDICATO SULLA CARTA GOTHAM CITY.

TUTTI I GIOCATORI RIVENDICANO UN'AZIONE NELL'ORDINE DI TURNO PRIMA DI PASSARE ALLA FASE 2.

## 2. ATTIVA L'AZIONE

LA PARTITA PROCEDERÀ IN ORDINE DALLA CARTA GOTHAM CITY N. 1 ALLA N. 10. IL GIOCATORE SULLA CARTA GOTHAM CITY CON IL NUMERO PIÙ BASSO PRENDERÀ IL GETTONE ORDINE TURNI PIÙ BASSO DISPONIBILE E LA CARTA CORRUZIONE SULLA CARTA GOTHAM CITY, SE DISPONIBILE.

LEGGI LA CARTA CORRUZIONE ED ESEGUI IMMEDIATAMENTE L'AZIONE. UNA VOLTA COMPLETATA L'AZIONE, POSIZIONA LA CARTA CORRUZIONE IN UNO DEI PORTAFOGLI DI FRONTE A TE. NON PUOI POSIZIONARE LA CARTA NEI PORTAFOGLI DI FRONTE AD ALTRI GIOCATORI SE NON INDICATO ESPLICITAMENTE.

LE CARTE CORRUZIONE POTREBBERO OFFRIRE BANUS DENARO. PUOI RICEVERE QUEL DENARO QUANDO LA CARTA È ATTIVATA.

SE NON HAI PORTAFOGLI, PUOI POSIZIONARE LA CARTA IN QUALSIASI PORTAFOGLIO.

SE VENGONO SCARTATE DELLE CARTE DURANTE L'AZIONE, SCARTALE COPERTE IN UNA PILA.

L'AZIONE ATTIVATA DEVE ESSERE ESEGUITA, SE POSSIBILE.



### ELIMINAZIONE DI UN PORTAFOGLIO

SE UN GIOCATORE SCEGLIE LA CARTA GOTHAM CITY NUMERO 9, SI VERIFICA UN'AZIONE SPECIALE DURANTE L'ATTIVAZIONE DELL'AZIONE. QUEL GIOCATORE SCEGLIE UN PORTAFOGLIO ANCORA IN GIOCO E MANDA IL RELATIVO SUPERCRIMINALE AD ARKHAM ASYLUM, ELIMINANDO IL PORTAFOGLIO DAL GIOCO.

CHIEDI AL GRUPPO SE QUALCUNO AVEVA L'IDENTITÀ SEGRETA DI QUEL SUPERCRIMINALE. IN TAL CASO, QUEL GIOCATORE DEVE RIVELARE LA PROPRIA IDENTITÀ SEGRETA E SCARTARE TUTTE LE CARTE PERSONAGGIO. IL GIOCATORE CHE HA ELIMINATO IL PORTAFOGLIO DEL SUPERCRIMINALE PRENDE IMMEDIATAMENTE UN GETTONE BONUS DI ELIMINAZIONE OTTENENDO 4 PUNTI.

IL PORTAFOGLIO ELIMINATO VIENE SVUOTATO E LE CARTE VENGONO DATE AL GIOCATORE CHE HA ELIMINATO IL PORTAFOGLIO. QUEL GIOCATORE PUÒ GUARDARE LE CARTE E QUINDI SCEGLIERE COME RIDISTRIBUIRLE IN QUALSIASI ALTRO PORTAFOGLIO IN GIOCO SENZA DOVERLE MOSTRARE A NESSUNO. NESSUN PORTAFOGLIO PUÒ RICEVERE PIÙ DI 1 CARTA DURANTE LA RIDISTRIBUZIONE. LE CARTE IN ECCESSO VENGONO SCARTATE COPERTE.

NON PUOI ELIMINARE IL TUO PERSONAGGIO.

## 3. CAPOVOLGI UN PERSONAGGIO

OGNI GIOCATORE, A PARTIRE DALL'ORDINE DI TURNO PIÙ BASSO, PRENDE UNA DELLE CARTE PERSONAGGIO DAVANTI A SÈ PER CAPOVOLGERLA. I GIOCATORI NON POSSONO CAPOVOLGERE LA CARTA PERSONAGGIO CHE CORRISPONDE ALLA PROPRIA IDENTITÀ SEGRETA. MAN MANO CHE IL GIOCO PROCEDE, I GIOCATORI COMINCERANNO A RESTRINGERE LA CERCHIA DEI PERSONAGGI CHE SECONDO LORO POSSONO ESSERE IN MANO AGLI ALTRI AVVERSARI, PER DECIDERE QUALE PORTAFOGLIO ELIMINARE.

SE UN PORTAFOGLIO È STATO ELIMINATO IN QUESTO TURNO, TI CONSIGLIAMO VIVAMENTE DI CAPOVOLGERE LA CARTA PERSONAGGIO CORRISPONDENTE A QUEL PORTAFOGLIO IN QUANTO NON CORRISPONDE OVVIAMENTE ALLA TUA IDENTITÀ SEGRETA.

I GIOCATORI CHE HANNO GIÀ RIVELATO LA PROPRIA IDENTITÀ SEGRETA NON PARTECIPANO A QUESTA FASE.



LA TUA CARTA IDENTITÀ