

BATHROOM RUSH

- CONTENUTO DELLA SCATOLA -

- 4 carte Giocatori (fronte-retro per uomo e donna)
- 4 carte Breviario
- 50 carte Personaggio
- 50 carte Azione
- 2 dadi speciali (4 facce e 6 facce)
- 5 segnalini Porta del bagno
- 5 piedistalli in plastica
- 1 segnalino primo giocatore di turno (+1 di riserva)
- 18 segnalini Popò (+1 di riserva)
- 40 segnalini Pipì (+1 di riserva)
- 1 Regolamento

- INTRODUZIONE -

Bathroom Rush è un gioco per 2-4 giocatori. Lo scopo del gioco è terminare la partita con il minor numero di segnalini pipì e popò! Fate, però, attenzione a non accumularne troppi per non essere eliminati prima dell'ultimo turno! Le Carte "Persona" rappresentano la gente in fila ai bagni, mentre le carte "Azione" descrivono le azioni che i giocatori possono compiere a proprio vantaggio o a svantaggio di un avversario. I dadi utilizzati nel gioco sono rappresentati sulle carte con un'icona specifica e, quando non è specificato diversamente, il risultato del lancio di un dado equivale al numero di segnalini pipì da aggiungere o sottrarre:

 DADO BLU: RANGE 1-2

 DADO ROSSO: RANGE 1-4

- LEGENDA DEI TERMINI -

PERSONA ADIACENTE: è una carta Persona in fila che si trova davanti o dietro a un giocatore. In questa categoria non rientrano mai le carte a destra o a sinistra

IN BAGNO: una carta Persona in fila o un giocatore si definiscono in bagno quando si trovano in prima posizione, davanti alle porte dei bagni

FILA LIBERA: è l'unica fila non occupata da un giocatore

TURNO: è la fase di gioco di un giocatore

ROUND: è l'insieme delle fasi di gioco di tutti i giocatori

RISERVA: è l'insieme dei segnalini pipì e popò accumulati da un giocatore



- LEGENDA DELLE ICONE -

 "Gira la carta": se l'effetto è stato risolto o bloccato da una carta Azione, la carta Persona va capovolta.

 L'effetto della carta si applica sulla fila in cui viene giocata, tranne in casi specifici descritti nelle carte.

 L'effetto della carta si applica sul bagno in cui viene giocata.

 Se giocata contestualmente, la carta annulla l'effetto di una carta Azione con il simbolo  sul bagno della propria fila.

 Se giocata contestualmente, la carta annulla l'effetto di una carta Azione con il simbolo  giocata sulla propria fila o l'effetto speciale di una carta Persona nella propria fila

 Segnalino Primo Giocatore di Turno.

- CARTE PERSONE IN FILA -

Questo è il mazzo di carte con le persone che troverete in fila al bagno, ci sono quattro tipi differenti di carte, raffigurate con altrettanti colori:



Queste carte sono considerate "neutre", preoccupatevi solo di quanti segnalini pipì o popò producono quando entrano in bagno!



Le carte rosse si attivano come le arancioni, ma a differenza di queste ultime sono permanenti! Continuano, cioè, ad applicare l'effetto speciale turno dopo turno, a meno che non venga giocata una carta difensiva o venga a mancare la condizione di adiacenza.



Le carte arancioni hanno un effetto speciale che si applica una volta soltanto e solamente se adiacenti a un giocatore. È possibile bloccare l'effetto utilizzando una carta difensiva appropriata, subito dopo aver pescato le carte, nella Fase 2 del turno.



Le carte gialle sono le più particolari e rare: l'effetto speciale si attiva indipendentemente dalla condizione di adiacenza con un giocatore e in base a quanto descritto sulla carta stessa, quindi fate molta attenzione!

DISPOSIZIONE DELLE INFORMAZIONI SULLE CARTE "PERSONA IN FILA":

Icona che indica se la carta agisce sulla fila o sul bagno + icona "gira la carta"

Illustrazione del personaggio



Segnalini che la persona "produce" in bagno*

Nome e frase del personaggio

Effetto speciale della carta

* i segnalini indicati sulle carte indicano quanto tempo le Persone in Fila si fermano in bagno, di conseguenza quanta pipì e/o popò sono portati ad accumulare i giocatori.

- CARTE AZIONE -

Le carte Azione rappresentano le azioni che potete svolgere a vostro vantaggio o a svantaggio di un altro giocatore. Vediamo nel dettaglio i tre tipi differenti di carte Azione:



Queste sono le carte "base", si giocano, se non vengono bloccate si applica l'effetto e in ogni caso si scartano dopo l'uso.

NB: non tutte le carte Azione possono essere contrastate da una carta difesa! Ad esempio la carta Urlo Disperato qui sopra non ha icone "fila" o "bagno", quindi non c'è modo di bloccarla!



Le carte rosse sono dette permanenti, una volta messe in gioco, dietro le porte dei bagni, ripetono l'effetto all'inizio di ogni turno del giocatore interessato.

È possibile evitare di essere colpiti dalla carta utilizzando una difesa appropriata nel momento in cui viene giocata.

Una volta messa in gioco è possibile scartarla solamente seguendo le indicazioni descritte sulla carta stessa.



Le carte verdi vi difendono dagli attacchi degli altri giocatori e dagli effetti delle carte Persona in fila. Sono le uniche che possono essere giocate al di fuori del proprio turno.

NB: le carte Difesa non vengono mai conteggiate come carte Azione giocate nel proprio turno.

DISPOSIZIONE DELLE INFORMAZIONI SULLE CARTE “AZIONE”:



- REGOLE BASE -

PREPARIAMO LA PARTITA

Come si sceglie il primo giocatore? Non c'è una regola precisa, ma per restare in sintonia con lo spirito del gioco potrebbe iniziare il giocatore che è stato in bagno per ultimo. Sentitevi liberi di creare le vostre varianti!

- Chi viene scelto come primo giocatore, posiziona il relativo segnalino davanti a sé.
- 1) Scegliete una carta che vi rappresenti dal mazzo Giocatori e prendete il breviario delle regole dello stesso colore.
 - 2) Disponete uno affianco all'altro tanti segnalini porta del bagno, quanti sono i giocatori, più uno.
 - 3) Mescolate il mazzo Persona in fila e posizionate 6 carte coperte in fila, davanti a ogni bagno, avendo cura di lasciare un po' di spazio dietro le porte dei bagni (per giocare le carte Azione permanenti) e dietro all'ultima carta Persona (nel caso una carta Persona dovesse superare un giocatore). Posizionate vicino ai bagni tutti i segnalini pipì e popò.
 - 4) Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, collocate la vostra carta personaggio in fondo a una fila a piacere. **NB:** due giocatori non possono mai occupare la stessa fila.
 - 5) Posizionate un'ulteriore carta Persona dietro a ciascun giocatore.
 - 6) Scoprite le carte Persona adiacenti a ciascun giocatore e tutte quelle in bagno, lasciando coperte le altre.
 - 7) Mescolate il mazzo Azione e, a partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, pescate 3 carte a testa.

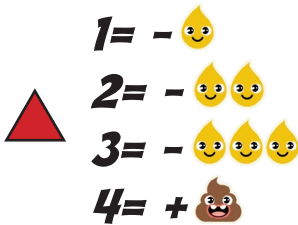


- COME SI GIOCA? -

- A) All'inizio del turno scoprite le carte Persona in bagno e quelle adiacenti a tutti giocatori.
- B) Collocate su tutte le Persone in bagno i segnalini pipì e/o popò indicati sulle carte stesse (tenendo conto di eventuali effetti del turno precedente, es: Lettore o Carte Azione).
- C) Il giocatore di turno pesca le carte Azione dal mazzo, fino ad averne quattro in mano.
- D) Risolvete gli eventuali effetti delle carte Persona nella fila del giocatore di turno (che può usare carte difensive, se le possiede), partendo dal bagno e proseguendo con quelle adiacenti, iniziando da quella avanti.



- E) Il giocatore di turno deve, poi, adottare una fra le seguenti opzioni e, alla fine, scartare eventuali carte Azione in eccesso (a fine turno se ne possono avere in mano al massimo tre):
- giocare una carta Azione tra quelle che ha in mano
 - decomprimere: con la decompressione si può provare ad alleggerire la propria situazione con una flatulenza molesta. Indipendentemente dal risultato, la persona dietro abbandona la fila e viene sostituita immediatamente con una nuova carta. Tira il dado rosso e confronta il risultato con la tabella qui sotto!



decomprimendo si ha la possibilità di scartare da 1 a 3 segnalini pipì dalla propria riserva, ma c'è il rischio di prenderne uno popò!

NB: il tiro Decompressione è l'unico a far riferimento a questa tabella.

- passare il turno: questo nella remota eventualità che il giocatore non possa o voglia eseguire un'azione

- F) Quando l'ultimo giocatore del round ha concluso il proprio turno, inizia la **FASE DI PULIZIA**:
- prendete i segnalini pipì e/o popò accumulati sulla carta Persona che sta occupando il bagno della vostra fila (mettendoli sulla vostra carta Breviario, che diventerà la vostra riserva)
 - scartate i segnalini presenti sulla carta Persona nel bagno della fila libera
 - scartate tutte le carte Persona in bagno, facendo avanzare le file (oppure facendo scorrere in avanti i bagni)
- G) Il segnalino primo giocatore passa al prossimo giocatore in senso orario, e si riprende a giocare dal punto 1

Quindi, in breve, **il turno è suddiviso in 4 fasi**:

FASE 1: pesca le carte Azione, fino ad averne 4 in mano

FASE 2: risolvi l'effetto speciale delle carte Persona in Fila, partendo da quella in bagno, fino all'ultima della fila

FASE 3: esegui una delle seguenti Azioni

- a. gioca una carta Azione
- b. decomprimi

FASE 4: scarta le carte in eccesso (alla fine del turno puoi averne massimo 3 in mano)





Il primo giocatore che entra in bagno decreta la fine del gioco. Se vi entra all'inizio del turno, con un normale avanzamento della fila, la partita termina istantaneamente. Se entra sfruttando carte Azione, tutti i giocatori dopo di lui svolgono regolarmente l'ultimo turno. A questo punto **ogni giocatore conta quanti segnalini ha accumulato**, tenendo presente che chi è ancora in fila deve conteggiare anche quelli delle carte Persona che lo separano dalla porta del bagno (sottraendo o aggiungendo segnalini, se sono presenti carte permanenti giocate nel proprio bagno).

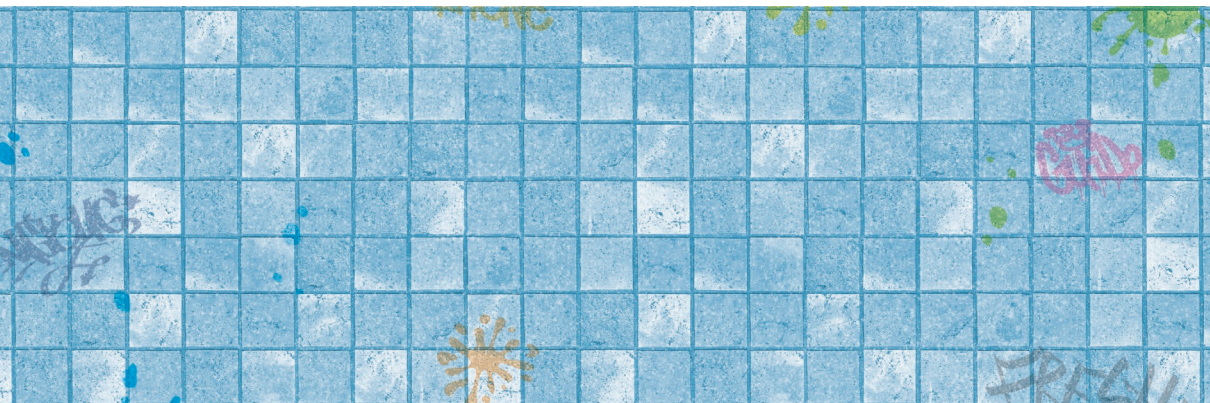
- COME SI PERDE? -

Quando un giocatore riceve il quarto segnalino popò, perde istantaneamente la partita e rende inagibile la fila nella quale si trova. Scartate, quindi, tutte le carte Persona in quella fila e togliete la porta del bagno.

In una partita a due giocatori il limite massimo di segnalini non è accumulabili è 31

- Non considerate gli effetti speciali delle carte Persona in Fila arancioni e rosse.
- Se siete giocatori alle prime armi, potete evitare anche gli effetti speciali delle carte con bordo giallo (in questo caso togliete il Giovane Spaesato dal mazzo Persona in Fila prima di iniziare la partita).
- Se l'idea di uscire dal gioco prima della fine della partita vi disturba oltremodo, semplicemente continuate a giocare fino al termine della partita!
- Quando usate la Decompressione, potete evitare di sostituire la carta dietro di voi

NB: l'effetto speciale delle carte Persona in Fila è segnato nella parte bassa della carta, se lo ignorate dovete comunque mettere i segnalini pipì/popò sulla carta quando entra in bagno!



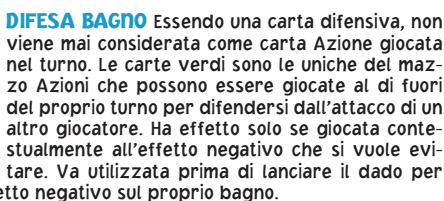
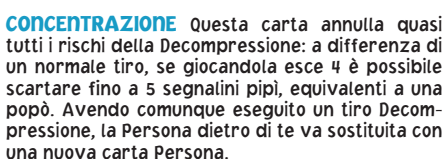
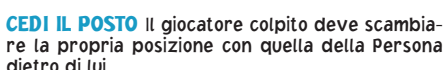
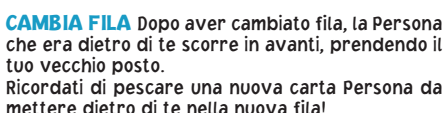
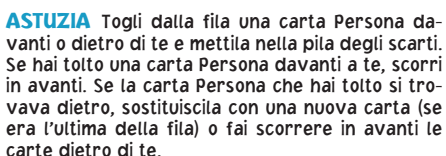
TURNO DEL GIOCATORE

- La “decompressione” agisce sempre e solo sui segnalini in possesso del giocatore, mai su quelli in bagno. In caso di fallimento il segnalino popò va preso direttamente dal giocatore e non messo in bagno.
- Due giocatori non possono mai occupare la stessa fila.

ALLA FINE DELLA PARTITA

- **Tutti i giocatori che non si trovano nel bagno** dovranno prendere i segnalini pipì e/o popò delle carte Persona della propria fila che li separano dal bagno, senza considerarne gli eventuali effetti speciali e senza poter giocare alcuna carta Azione, tenendo conto esclusivamente di eventuali carte permanenti giocate nei bagni.
- Se un giocatore è entrato in bagno nel proprio turno e non all'inizio del round, i giocatori dopo di lui possono giocargli contro solamente le carte Azione **Cedi il Posto**, **Scambio** e **Starnuto**.
- Se due o più giocatori si trovano in posizione di **parità** alla fine della partita, devono eseguire un tiro **Decompressione**. In caso di ulteriore pareggio dovranno eseguirlo più volte, fino a quando non vi sia un vincitore o abbiano tutti raggiunto il numero massimo di segnalini popò, venendo eliminati dal gioco e decretando la partita senza vincitori.

ADDETTO ALLE PULIZIE Colpisce il bagno in cui è giocata la carta, aggiungendovi da 1 a 4 segnalini pipì ed elimina tutte le carte rosse presenti nei bagni in quel momento. Solo il giocatore contro cui è giocata questa carta può usare una carta Difesa Bagno per annullare l'effetto. Nel caso non ne avesse, gli altri giocatori con eventuali carte permanenti nel proprio bagno dovranno subire pulizia senza poter controbattere.



- DIFESA FILA** Essendo una carta difensiva, non viene mai considerata come carta Azione giocata nel turno. Le carte verdi sono le uniche del mazzo Azioni che possono essere giocate al di fuori del proprio turno per difendersi dall'attacco di un altro giocatore. Ha effetto solo se giocata contestualmente all'effetto negativo che si vuole evitare, che sia generato da una carta Azione o da una carta in Fila. Va utilizzata prima di lanciare il dado per l'effetto negativo sulla propria fila.

- GIOIOSI BAMBINI** Questa carta colpisce tutti i giocatori, compreso chi la usa. La posizione dei giocatori rimane invariata, mentre le carte Persona davanti e dietro vengono scambiate l'una con l'altra. Ciascun giocatore si può difendere con una carta Azione Difesa Fila. Chi non si difende subisce l'effetto della carta. Un giocatore che si trova in bagno è immune a questa carta. Se l'effetto fa spostare in bagno, bisogna ricalcolare i segnalini della nuova traza e scartare quelli che erano sulla vecchia carta.



MALESSERE Raddoppia i segnalini presenti su una carta Persona che si trova in bagno!
NB: il calcolo va fatto sui segnalini effettivamente presenti sulla carta stessa!



SCAMBIO Puoi scambiare la tua posizione con quella di un altro giocatore, mai con una carta Persona in Fila!



STARNUTO Se la carta non viene bloccata, il giocatore colpito deve prendere 2 segnalini pipì e metterli direttamente nella propria riserva.



PUZZA ABOMINEVOLE Ci sono due modi di eliminare questa carta Permanente: 1) giocando nello stesso bagno lo Scarico Otturato, scartandole entrambe 2) giocando con successo un Addetto alle Pulizie in un bagno qualunque. In questo modo vengono scartate tutte le carte Permanenti presenti in tutti i bagni. In ogni caso l'eliminazione di questa carta non modifica mai il numero di segnalini presenti in un bagno.

SCARICO OTTURATO Ci sono due modi di eliminare questa carta Permanente, una volta che è stata messa dietro alla porta di un bagno: 1) giocando nello stesso bagno la Puzza Abominevole, scartandole entrambe 2) giocando con successo un Addetto alle Pulizie in un bagno qualunque. In questo modo vengono scartate tutte le carte Permanenti presenti in tutti i bagni. In ogni caso l'eliminazione di questa carta non modifica mai il numero di segnalini presenti in un bagno.



VECCHI AMICI Giocando Vecchi amici puoi spostare una carta Persona in Fila a te adiacente, sopra a una carta Persona in Fila adiacente a un qualunque altro giocatore. A partire dal turno successivo si deve applicare solamente l'eventuale effetto della carta mossa per ultima, quindi quella posta sopra. Quando le due carte entrano in bagno, bisogna sommarne i segnalini Pipì. In ogni caso vanno sempre considerate come un gruppo unico e inscindibile. nb: con questa carta è possibile spostare anche un gruppo di carte Persona già formato.

- CARTE PERSONA -

È possibile scoprire solo le carte Persona nei bagni e quelle adiacenti ai giocatori.

- All'inizio del turno di un giocatore bisogna tenere conto degli eventuali effetti delle carte Persona sempre in quest'ordine: 1) persona in bagno; 2) persona adiacente davanti; 3) persona adiacente dietro.
- Le carte Persona arancioni e rosse si attivano solamente se sono adiacenti a un giocatore.
- Le carte Persona gialle sono le uniche che attivano il proprio effetto indipendentemente dalla condizione di adiacenza con un giocatore. Come per le altre, l'effetto si attiva nel turno del giocatore interessato, pertanto è possibile

bloccarle con una carta difensiva (ad esempio, se dovesse capitare un Infame nel bagno, all'inizio del round andrà messo sulla carta un segnalino pipì e, all'inizio del turno del giocatore interessato, nel caso in cui non venga usata una carta difensiva, vi si dovrà sovrapporre una carta Persona).

- L'eventuale effetto delle carte Persona nella fila libera va risolto prima del turno del primo giocatore.



ANZIANO Se è dietro di te e non gli giochi contro una Difesa Fila subito dopo aver pescato le carte Azione, l'Anziano ti passa davanti. In questo caso, se dietro di te arriva una carta Persona con un effetto speciale, questo si attiverà all'inizio del tuo prossimo turno. Essendo una carta arancione, attiverà il suo effetto una volta soltanto, quindi che tu l'abbia bloccata o meno, ricordati di girare questa carta sotto-sopra. Questo indica che da quel momento in poi l'Anziano sarà inoffensivo, ad eccezione dei segnalini che produrrà una volta in bagno.



AVIDO LETTORE Se si trova nel bagno della tua fila all'inizio del tuo turno e non gli giochi contro una Difesa Fila, l'Avido Lettore lascerà il proprio giornale nel gabinetto. In questo caso tira il dado blu e aggiungi il numero di segnalini indicato dal dado sopra la carta Persona in Fila che entrerà in bagno dopo di lui. Nel prossimo turno quei segnalini andranno sommati a quelli indicati sulla carta Persona. Se subito dopo il Lettore c'è un Giocatore, allora la carta non avrà alcun effetto. Che tu l'abbia bloccata o meno, dopo ricordati di girare questa carta sotto-sopra. Questo indica che da quel momento in poi l'Avido Lettore sarà inoffensivo, ad eccezione dei segnalini che produrrà una volta in bagno.



DISTRATTO Se ti è adiacente e non gli giochi contro una Difesa Fila subito dopo aver pescato le carte Azione, rischi che ti faccia prendere un segnalino pipì da mettere direttamente nella tua riserva. Essendo una carta arancione, attiverà il suo effetto una volta soltanto, quindi che tu l'abbia bloccata o meno, ricordati di girare questa carta sotto-sopra. Questo indica che da quel momento in poi il Distratto sarà inoffensivo, ad eccezione dei segnalini che produrrà una volta in bagno.



GIOVANE SPAESATO Togli il Giovane Spaesato dalla fila non appena lo scopri. Se si trovava in un qualunque punto della fila davanti a te, fai scorrere la fila in avanti, se era dietro di te sostituisco immediatamente con un'altra carta Persona. Eventuali effetti di nuove carte Persona ora adiacenti a te si attiveranno nella Fase 2 del tuo prossimo turno.



INFAME Se si trova nella tua fila e non gli giochi contro una Difesa Fila subito dopo aver pescato le carte Azione, l'Infame chiamerà un'altra Persona. Pesca una carta Persona in Fila e mettila sopra. Da quel momento non sarà più possibile separare le due carte e, una volta in bagno, andranno sommati i segnalini di entrambe. Se la carta Persona messa sopra l'Infame ha un effetto, questo si attiverà nel turno successivo. Se sull'Infame viene posto un altro Infame, pesca un'ulteriore carta Persona; se invece arriva il Giovane Spaesato, scartalo e gira sotto-sopra l'Infame, come se avessi usato una carta difensiva.



IMPRENDITORE L'Imprenditore produce 0 segnalini pipì, ma rimane in bagno per tutto il turno. È possibile giocare su di lui qualunque carta Azione.



MAMMA CON PUPO Se è dietro di te e non le giochi contro una Difesa Fila subito dopo aver pescato le carte Azione, la Mamma con pupo ti passa davanti. In questo caso, se dietro di te arriva una carta Persona con un effetto speciale, questo si attiverà nella Fase 2 del tuo prossimo turno. Essendo una carta arancione, attiverà il suo effetto una volta soltanto, quindi che tu l'abbia bloccata o meno, ricordati di girare questa carta sotto-sopra. Questo indica che da quel momento in poi la mamma con pupo sarà inoffensiva, ad eccezione dei segnalini che produrrà una volta in bagno.



NOSTALGICO Il Nostalgico ti impedisce di spostarti usando le carte Scambio e Cambia fila. Essendo una carta rossa, l'effetto resta attivo finché non usi una carta Difesa Fila contro di lui. Se lo fai ricordati di girare questa carta sotto-sopra. Questo indica che da quel momento in poi il Nostalgico sarà inoffensivo, ad eccezione dei segnalini che produrrà una volta in bagno.



PALESTRATO È immune a ben due tipi di carte, ma ci sono altri modi più ingegnosi per avere la meglio su di lui!



PETOMANE Se ti è adiacente e non gli giochi contro una Difesa Fila subito dopo aver pescato le carte Azione, rischi che il Petomane ti faccia cambiare fila. Se non puoi o non vuoi difenderti, tira il dado blu: se esce 1 spostati in fondo alla fila libera, altrimenti rimani dove sei. Se sei costretto a cambiare fila, l'eventuale effetto speciale delle nuove carte Persona (ricordati di metterne una dietro di te) si attiverà nella Fase 2 del tuo prossimo turno. Essendo una carta arancione, attiverà il suo effetto una volta soltanto, quindi che tu l'abbia bloccata o meno, ricordati di girare questa carta sotto-sopra. Questo indica che da quel momento in poi il Petomane sarà inoffensivo, ad eccezione dei segnalini che produrrà una volta in bagno.



RAFFINATA MODELLA La Raffinata modella ti impedisce di usare la Decompressione e la carta Concentrazione. Essendo una carta rossa, l'effetto resta attivo finché ti è adiacente o finché non usi una carta Difesa Fila contro di lei. Se lo fai ricordati di girare questa carta sotto-sopra. Questo indica che da quel momento in poi la Modella sarà inoffensiva, ad eccezione dei segnalini che produrrà una volta in bagno.



SIMPATICO BURLONE Se ti è adiacente e non gli giochi contro una Difesa Fila, nella Fase 2 del tuo turno, ti farà prendere un segnalino pipì, da mettere direttamente nella tua riserva. Essendo una carta rossa, attiverà il suo effetto speciale nella Fase 2 dei tuoi prossimi turni, finché è adiacente o finché non lo blocchi con una carta difensiva. In quest'ultimo caso gira questa carta sotto-sopra, da quel momento in poi sarà inoffensivo, ad eccezione dei segnalini che produrrà una volta in bagno.

BATHROOM RUSH

Bathroom Rush è un gioco prodotto da BACK2BRAIN S.r.l. Via Ilario Alibrandi 18c - 00165 Roma

Autore: Marco Caloi / Illustrazioni: Guido Favaro / Project Manager: Ranieri Panchetti / Booklet: Daniele Zampa

Copyright: Game Design © Marco Caloi / Packaging e illustrazioni © BACK2BRAIN S.r.l.

- RINGRAZIAMENTI -

INIZIO DA ANNY, LA MIA DOLCE METÀ, CHE HA CREDUTO NEL GIOCO SIN DA QUANDO SONO USCITO DAL BAGNO GRIDANDO “HO L'IDEA PER UN NUOVO GIOCO!”, PROSEGUENDO CON ALBERTO “PAUO” E ALBERTO “SKAR”, CHE MI HANNO SOSTENUTO E CONSIGLIATO DURANTE TUTTO LO SVILUPPO.

UN GRAZIE SPECIALE VA AI RAGAZZI DI BACK2BRAIN, GIACOMO, RANIERI & CO, PER AVER AVUTO FIDUCIA NELLE POTENZIALITÀ DI BATHROOM RUSH, SUPPORTANDOLO OTTIMAMENTE (E ANCHE PER IL RESTO CHE SAPETE VOI!) E A GUIDO, CHE HA DATO UN TOCCO MAGICO AL TUTTO, TRADUCENDO IN MANIERA ECCELLENTE L'IRONIA CHE HO SEMPRE VOLUTO TRASMETTERE IN OGNI SINGOLA CARTA.

CHIUDO SALUTANDO LA MIA MAMMA, IL MIO PAPÀ, I MIEI FRATELLI, I MIEI AMICI, LA MIA MAESTRA, I MIEI COMPAGNI DI CLASSE E TUTTI QUELLI CHE MI CONOSCONO! AH! GRAZIE ANCHE A TE, CARO/A (INSERISCI QUI IL TUO NOME), CERCA DI NON FARTELA SOTTO E BUON DIVERTIMENTO!

PS SE VOLETE DIRMI LA VOSTRA SUL GIOCO, INSULTARMI O CHIEDERE SUPPORTO PER QUALCOSA CHE NON VI È CHIARO, SCRIVETEMI SENZA INDUGIO SU [HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/RUSH.BATHROOM](https://www.facebook.com/rush.bathroom)

F.A.Q.

"HAI CAPITO LE REGOLE?"
"REGOLE? QUALI REGOLE?"



QUI TROVERETE LE RISPOSTE A
TUTTE LE VOSTRE DOMANDE!

- F.A.Q. -

1) CHE VUOL DIRE "TIRA ■" E "TIRA ▲" IN ALTO A DESTRA SULLE CARTE PERSONA IN FILA?

Il numero di segnalini pipì e/o popò prodotti da queste carte non è definito in partenza. Quando le Persone con questa dicitura entrano in bagno, bisogna tirare il dado indicato e mettere sulla carta il numero di segnalini indicati dal risultato del lancio.

2) OGNI VOLTA CHE LANCIO IL DADO ROSSO DEVO FAR RIFERIMENTO ALLA TABELLA DECOMPRESSIONE?

No! La tabella Decompressione va usata esclusivamente se decidi di usare la Decompressione al posto di una carta Azione che hai in mano.

3) QUANTE FILE DEVO METTERE ALL'INIZIO DELLA PARTITA?

Sempre una in più rispetto al numero di giocatori, quindi:

2 giocatori = 3 file

3 giocatori = 4 file

4 giocatori = 5 file

4) DIETRO A UN GIOCATORE CI VA SEMPRE UNA CARTA PERSONA?

Sì! Dietro a ogni giocatore va sempre messa una carta Persona. Se per qualche motivo la Persona dietro abbandona la fila (es: carta Azione Astuzia o Vecchi Amici), va immediatamente sostituita con una nuova carta. L'effetto di quest'ultima si attiverà nella prossima fase 2 del turno del giocatore interessato.

5) DEVO METTERE I SEGNALINI ANCHE NEL BAGNO DELLA FILA LIBERA?

Sì, sempre! Serve ad avere un colpo d'occhio rapido ed efficace della situazione nei bagni.

6) DEVO GIRARE ANCHE LA CARTA IN FONDO ALLA FILA LIBERA?

No! La carta Persona in fondo alla fila libera va scoperta solo se un giocatore è adiacente ad essa, quindi se si trova a contatto con la carta dopo aver cambiato fila.

7) POSSO RICONVERTIRE UNA POPÒ IN SEGNALINI PIPÌ?

Certamente, sia che si trovino su una carta Persona in bagno, sia che li abbiate nella vostra Riserva, è sempre possibile trasformare un segnalino popò in 5 segnalini pipì per scartarne una parte dopo una Decompressione o dopo l'uso di alcune carte Azione.

8) PERCHÉ CI SONO DUE SEGNALINI "PRIMO GIOCATORE DI TURNO"?

Ne è stato inserito uno in più in ogni confezione come sostituzione in caso di smarrimento.

9) QUANDO SI ATTIVANO LE CARTE PERSONA CON BORDO GIALLO, ARANCIONE O ROSSO?

Tutte le tipologie sopra citate di carte Persona con effetto speciale, si attivano solo ed esclusivamente nella fase 2 del turno del giocatore interessato, che può usare le carte Azione "Difesa Fila", se ne ha. La Fase 2 termina quando un giocatore è costretto da una carta Persona a cambiare fila (Petomane) o quando l'effetto di tutte le carte gialle, arancioni o rosse della sua fila si è esaurito (che siano state bloccate o meno).