

Yogino è venuto in vacanza sul pianeta terra insieme ai genitori alieni. Ma preso dalle bellezze del nostro pianeta si è allontanato dall'astronave e si è perso nel bosco. L'Agente M arrivato sul posto per investigare sulle strane luci nel bosco ha trovato Yogino e ha cercato di catturarlo. Nell'inseguimento, Yogino ha perso le sfere d'energia del suo robot e non può più chiamare i suoi genitori! Per fortuna, è finito nel cortile di casa Jaylor e qui ha conosciuto Tommy, Luigi, Emma e May. I quattro ragazzi hanno deciso di aiutarlo: lo porteranno con le loro biciclette nel bosco a ritrovare l'energia perduta e lo aiuteranno a richiamare l'astronave dei genitori! L'agente M è ancora in agguato... Attenzione!

CONTENUTO



3 STRADE



4 SUPPORTI



4 SEGNALINI ROBOT



Gioca senza leggere il regolamento!

Guarda il video su
 YouTube

www.youtube.com/RedGloveEdizioni



12 Tessere per il Gioco Base



15 Tessere per il Gioco Avanzato



4 DADI YOGINO



1 DADO AGENTE M



6 Tessere per il Gioco Base



6 Tessere per il Gioco Avanzato



1 UFO



4 PERSONAGGI

una per giocatore, da montare su un supporto



1 AGENTE M

da montare su un supporto



1 YOGINO

da montare su un supporto

Save Yogino può essere giocato in versione Base, in versione Avanzata e in versione Cooperativa (Base e Avanzata). Qui di seguito spieghiamo la versione Base, più avanti nel regolamento potrete trovare le altre due versioni.

PREPARAZIONE

Prendete le tre tessere strada e mettetele una di seguito all'altra unite tra di loro (1). Prendete le 6 tessere Fine della Strada versione base (le riconosci perché hanno due sfere sul fronte anziché tre), mescolatele a faccia in giù e mettetene una alla fine della strada (2). Riponete le altre tessere Fine della Strada nella scatola: non vi serviranno in questa partita.

Prendete la tessera ufo, giratela dal lato che mostra una radura vuota (l'astronave non è ancora arrivata) e mettetela vicino alla tessera Fine della Strada (3).

Prendete le 12 tessere Bosco della versione base (le riconoscete perché sono più corte e hanno una sfera di energia sola), mescolatele e poi mettetele, a faccia in su, nelle 12 posizioni a fianco della strada (4). Lasciate le tessere Bosco della versione Avanzata nella scatola: non vi serviranno per questa partita. Ogni giocatore sceglie il suo personaggio e lo mette all'inizio del bosco. Mettete insieme a loro il piccolo Yogino (5). Prendete l'agente M e mettetelo sulla strada di fianco alla prima tessera del bosco (6). Prendete il dado Agente M e 3 Dadi Yogino e mettetele in un punto del tavolo alla portata di tutti i giocatori (7). Lasciate il quarto Dado Yogino all'interno della scatola: vi servirà solo per la versione avanzata. Prendete 1 Segnalino Robot per ogni giocatore e mettetelo al centro del tavolo (8), alla portata di tutti i giocatori. Mettete gli eventuali Segnalini avanzati nella scatola: non vi serviranno per questa partita. Siete pronti a giocare!

Nota: Se è la prima volta che giochi monta i personaggi sopra al loro supporto che trovi nella scatola.



SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è essere il primo giocatore ad arrivare alla radura dell'Ufo e riportare Yogino ai suoi genitori. Per farlo, tirerete i dadi e cercherete di ricordare quali sfere di energia avete visto nel bosco e dove.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Fase di Memorizzazione

Prima di iniziare una partita a Save Yogino, guardate attentamente le tessere del bosco cercando di memorizzare il più possibile i colori delle sfere. Vi consigliamo di far durare questa fase un minuto, ma potete renderla più lunga o più corta a seconda dei giocatori coinvolti. Finito il tempo, girate tutte le tessere bosco a faccia in giù. Da questo momento in poi, potrete girare le tessere bosco solo per effetti di gioco.



I DADI YOGINO

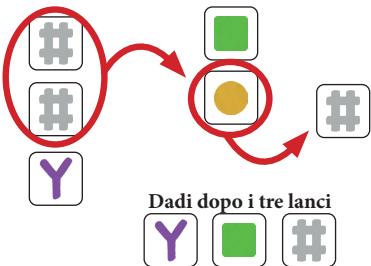
Ogni faccia del dado Yogino mostra un colore delle sfere presenti in gioco (giallo, verde, azzurro, viola, grigio e rosso). I giocatori che soffrono di daltonismo possono guardare i simboli anziché i colori.



Fase di Gioco

Finita la fase di memorizzazione, è il momento di giocare! A Save Yogino si gioca a turno, in senso orario. Inizia a giocare il giocatore che per ultimo ha parlato al telefono e **mette davanti a lui il dado Agente M.**

Durante il proprio turno, un giocatore ha a disposizione tre lanci di dadi. Inizia lanciando tutti e tre i dadi Yogino, guarda i colori usciti sui dadi e decide quali di questi tenere da parte. Il giocatore dovrebbe tenere i colori presenti sulle tre tessere bosco che stanno davanti al suo personaggio: se queste tessere sono ancora coperte, il giocatore deve cercare di ricordare i colori delle sfere. Il giocatore può ritirare i dadi che decide di non tenere. Anche sul secondo lancio, il giocatore decide quali dadi vuole tenere e quali ritirare. Al terzo lancio, il giocatore tiene da parte tutti i dadi usciti.



Esempio: Ludovico tira i dadi e ottiene due grigi e un viola. Ricorda che nelle prossime tre tessere c'è una sfera viola, quindi tiene il dado viola. Dopotidiché ritira e ottiene un verde e un giallo. Ricorda che la seconda tessera ha una sfera verde e quindi decide di tenerla. Ritira l'ultimo dado per la seconda volta e ottiene un grigio: è sicuro che non gli serve ma deve tenerlo. I dadi a sua disposizione sono un viola, un verde e un grigio.

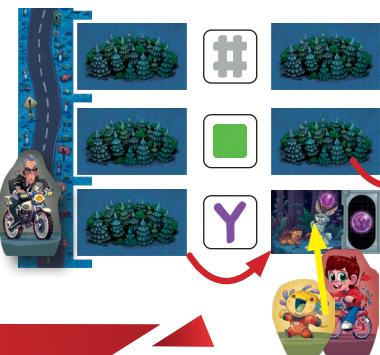
A questo punto il giocatore deve posizionare i dadi di fianco alle tre tessere Bosco davanti al suo personaggio. Li posiziona uno alla volta cercando di associare il colore del dado con quello sulla tessera (utilizzando la sua memoria se la tessera Bosco è ancora coperta).

Esempio: Ludovico ora deve posizionare i suoi tre dadi. Ricorda che le prime due tessere sono viola e verde e posiziona quindi i dadi di conseguenza. La terza si ricorda che è gialla, ma comunque deve posizionare il terzo dado, anche se è sbagliato.



Ora, il giocatore rivela la prima tessera se coperta. Se il colore riportato sul dado associato è lo stesso del colore della sfera sulla tessera, il giocatore avanza il suo personaggio su quella tessera. Altrimenti, se la tessera Bosco era coperta, la gira nuovamente a faccia in giù e passa tutti i dadi al giocatore successivo: il suo turno è finito.

Se il giocatore è riuscito ad avanzare, ripete lo stesso procedimento per la seconda tessera. Se il dado corrispondente è dello stesso colore della tessera, avanza, altrimenti rigira la tessera (se era coperta) a faccia in giù, passa i dadi e finisce il turno. Se è avanzato una seconda volta, ripete lo stesso procedimento per la terza tessera.



Esempio: Ludovico controlla i risultati. Il primo e il secondo dado sono posizionati bene e quindi avanza di tue tessere. La terza associazione è sbagliata, quindi si ferma, rimette la tessera a faccia in giù e passa il turno.

Attenzione: vi starete chiedendo quando è possibile che una tessera Bosco sia già a faccia in su, visto che si inizia il gioco con tutte le tessere a faccia in giù. Questo succede quando un giocatore rimane indietro sul percorso: le tessere che sono state già visitate dagli altri giocatori rimangono a faccia in su e non c'è più bisogno di ricordarle.

Se il giocatore non è riuscito a spostare il suo personaggio nel turno, prende un segnalino Robot e lo mette davanti a lui solo se non ne ha già uno. Il giocatore può utilizzare questo segnalino durante il suo turno in due modi:

1 All'inizio del suo turno può decidere di scartarlo per guardare, segretamente, tutte le tessere del percorso, **oppure**

2 il giocatore può usarlo come se fosse un dado aggiuntivo. Il robot si associa a qualsiasi colore. E' come se fosse un jolly. Dopo averlo usato, il giocatore scarta il segnalino robot.

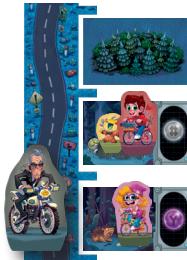
Attenzione: Nel turno in cui usa il segnalino, il giocatore potrebbe muovere anche di 4 tessere se riesce a ricordare tutte e tre le tessere associate ai suoi dadi e usa il segnalino Robot.

L'AGENTE M E YOGINO

Durante la partita, Yogino è sempre nella stessa tessera del giocatore che è più avanti sul percorso. Quando un giocatore avanza e diventa il primo, la tessera di Yogino si sposta con lui.

Yogino e le tessere dei personaggi si spostano sulle tessere Bosco. L'Agente M, invece, si sposta sulla strada e la sua posizione dipende sempre dalla posizione di Yogino.

Se un giocatore inizia il suo turno e l'Agente M è presente sulla strada di fianco alla tessera bosco in cui è presente il suo personaggio, il giocatore avrà a disposizione due dadi anziché tre per muoversi: bisogna muoversi più cautamente quando l'Agente M è nei paraggi per non essere scoperti!



Esempio: Edoardo inizia il suo turno con l'Agente M alle calcagna! Questo turno può tirare solo due dadi. Alla fine dei suoi tre lanci ottiene un grigio e un giallo che posiziona sulle tessere, come di consueto. Entrambi i dadi sono corretti ed Edoardo muove il suo personaggio di due tessere, diventando il primo giocatore. Così prende con lui il piccolo Yogino.

Un giocatore non può terminare il proprio turno nella tessera a fianco dell'Agente M. Se a fine turno, il personaggio del giocatore è nella tessera vicina all'Agente M, quel personaggio retrocede di una tessera. La tessera Bosco rimane girata a faccia in giù.



Esempio: Ludovico ha tirato i dadi e ha ottenuto viola, grigio e giallo. Dopo averli associati è riuscito a muoversi di due tessere perché il dado giallo è stato associato male. Purtroppo la tessera in cui finisce il turno è presidiata dall'Agente M. Ludovico è costretto a retrocedere sulla tessera con la sfera viola. La tessera con la sfera grigia rimane a faccia in giù. Yogino rimane con lui e retrocede insieme a Ludovico che rimane il giocatore in testa sul percorso.

Alla fine di ogni round, cioè dopo che ogni giocatore ha giocato il suo turno, è il momento di spostare l'agente M. Potete riconoscere facilmente quando tutti i giocatori hanno giocato perché sarà il turno del giocatore che ha il dado Agente M (ricordate? Ad inizio partita il primo giocatore ha preso il dado Agente M e l'ha messo davanti a lui).

Il giocatore di turno tira il dado Agente M e sposta l'agente M a seconda del risultato del dado:

L'Agente M si sposta sulla strada a fianco della tessera Bosco successiva a quella in cui è presente Yogino.

L'Agente M si sposta sulla strada a fianco della tessera Bosco in cui è presente Yogino.

L'Agente M si sposta sulla strada a fianco della tessera Bosco precedente a quella in cui è presente Yogino.

Se l'Agente M è alla fine della strada (sull'ultima tessera) e viene tirato , l'Agente M viene rimosso dal gioco: la sua caccia a Yogino è finita. I ragazzi sono andati più in profondità nel bosco e l'Agente M non può raggiungerli con la sua motocicletta.

L'ULTIMA TESSERA BOSCO E LA FINE DELLA STRADA

Quando un giocatore arriva all'ultima tessera del Bosco è il momento di scoprire la combinazione di energia necessaria a richiamare l'astronave di Yogino! Il giocatore gira la tessera fine della strada e la mette a faccia in su. Per poter passare questa tessera il giocatore deve tirare, nel proprio turno, le energie presenti sulla tessera.

Non è permesso usare il segnalino Robot su questa tessera.

Attenzione: è possibile vincere la partita (con molta fortuna) anche se il proprio personaggio è nella penultima tessera del percorso. Se il giocatore associa correttamente il dado dell'ultima tessera, scopre la combinazione e questa combinazione è uguale altri due dadi che ha tirato, il giocatore vince automaticamente.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che riesce a risolvere la combinazione della tessera Fine della strada, prende la tessera UFO, la gira a faccia in su e sposta il suo personaggio, insieme a Yogino, sulla tessera UFO. Yogino può tornare a casa e quel giocatore è il vincitore!

VARIANTE DEL GIOCO AVANZATA

La variante del gioco Avanzata è indicata per i giocatori che vogliono una sfida maggiore da Save Yogino. Il gioco si sviluppa esattamente come un gioco nella versione base, ma con le seguenti modifiche:

1 Durante la preparazione, mescolate le tessere Base a faccia in giù e prendetene 8. Prendete le 15 tessere Avanzate, mescolatele a faccia in giù e prendete 4. Mettete le altre 11 tessere Avanzate e 4 tessere Base nella scatola: non vi serviranno per questa partita. Mescolate tutte le tessere e componete il percorso come in una partita base.

2 La tessera Fine della Strada va ora pescata dalle tessere Avanzate e non da quelle Base. Nella versione avanzata, è possibile utilizzare il Robot come uno dei tre colori per sbloccare la tessera Fine della Strada.

3 Nella versione avanzata si gioca con tutti e 4 i dadi Yogino. I rilanci rimangono 3, ma avete a disposizione più dadi nel vostro turno.

In partite successive potete anche decidere di aumentare le tessere Avanzate fino ad un massimo di 8 e ridurre quelle Base. Più tessere Avanzate aggiungete al gioco, maggiore sarà la durata della partita e più complicato sarà ricordare le tessere e associare correttamente i dadi.

VARIANTE DEL GIOCO: O TUTTO O NIENTE

Se volete una sfida differente, potete provare questa versione. In questa versione, vi sposterete solo se avete associato tutti i dadi correttamente. È una vostra scelta decidere se associare 1, 2 o 3 dadi. Più dadi associate, più vi muoverete, ma maggiore sarà anche il rischio di sbagliare e rimanere così fermi.

VARIANTE DEL GIOCO COOPERATIVA O SOLITARIA

In questa versione, i giocatori cooperano per vincere tutti insieme (o un giocatore da solo sfida il gioco). O i giocatori riescono a salvare Yogino, oppure perdono tutti insieme. Il gioco si svolge come una normale partita eccetto per i seguenti punti:

1 Durante la preparazione del gioco, le tessere vengono mescolate e disposte a faccia in giù e non a faccia in su. Inoltre i giocatori scelgono un solo personaggio e usano tutti quel personaggio.

2 Durante la fase di memorizzazione, a turno, i giocatori guardano, segretamente, le tessere del percorso alternandosi l'un l'altro (se in solitario, il giocatore guarda tutte le tessere). Per esempio, in una partita a due giocatori, il primo giocatore guarderà (solo lui) la prima tessera e poi la riporrà coperta al suo posto, il secondo giocatore guarderà (solo lui) la seconda tessera, poi il primo la terza, il secondo la quarta e così via. Infine, si rivela la tessera Fine della Strada e tutti i giocatori la guardano, prima di girarla nuovamente a faccia in giù.

3 I giocatori potranno parlare tra di loro e consigliarsi su come muovere al meglio il proprio personaggio. Ogni giocatore conosce una parte del percorso e dovrà fidarsi della memoria degli altri per poter proseguire.

4 L'agente M non muove con il dado, ma avanza ogni turno inesorabilmente di una tessera verso la fine della strada. Se l'Agente M va in testa al percorso, prende Yogino dal giocatore in testa. Se i giocatori superano l'Agente M, riprendono Yogino.

5 Si usa un solo segnalino Robot che è condiviso da tutti i giocatori. Il segnalino può essere usato come Jolly oppure può essere scartato per girare a faccia in su le tre tessere successive al personaggio. Una volta guardate le tessere, queste vengono girate nuovamente a faccia in giù.

6 Se l'agente M arriva a fine strada con Yogino, l'agente M è il vincitore. Se i giocatori riescono a portare Yogino all'astronave prima dell'agente M, i giocatori sono i vincitori. Se l'agente M raggiunge i giocatori sull'ultima tessera, i giocatori hanno ancora a disposizione un ultimo turno per salvare Yogino.

La versione cooperativa può essere giocata sia in versione Base che Avanzata.



Una produzione Red Glove Edizioni - Red Glove è un marchio NRG SRL
Via E. Filiberto 2, 20149, Milano (MI) Italia

Game Design: Carlo Molinari

Illustrazioni: Ferdinando Batistini

Produzione/Impaginazione: Federico Dumas **Revisione:** Simona Lombardo, Valentina Mameli

L'autore ringrazia le sue figlie Francesca e Arianna per essere una costante ed inesauribile fonte di ispirazione, e tutti coloro che l'hanno supportato e incoraggiato durante la creazione di questo gioco, compreso l'editore che fin da subito ha creduto nell'idea.

Attenzione: Red Glove garantisce che Yogino è tornato felicemente sul suo pianeta di origine e che l'Agente M ora ha cambiato mestiere ed è impegnato nella coltivazione delle rape.