

# Like

THE SOCIAL GAME

Vuoi giocare ma non hai voglia di leggere?  
Guarda il video regolamento sul sito:  
[www.likethesocialgame.com/video](http://www.likethesocialgame.com/video)



## Regolamento rapido!

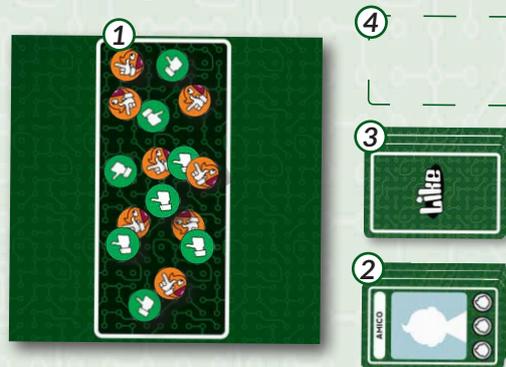
### SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è conquistare il maggior numero di Amici per vincere la partita. La partita termina quando uno o più giocatori riescono ad acquistare il quarto Amico (il terzo Amico per partite a 7-8 giocatori).

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Estrarre dal mazzo un numero di carte Profilo pari al numero di giocatori (tranne le carte Doppio Profilo) e distribuirne una a caso a ciascun giocatore; ognuno la posiziona a faccia in su, davanti a sé, sul tavolo di gioco.
2. Posizionare la scatola al centro del tavolo e inserire tutti i ☺. Questo spazio prenderà il nome di "Rete".
3. Posizionare le carte Amico vicino alla Rete. Mescolare il mazzo di carte e posizionarlo di fianco alle carte Amico. Lasciare uno spazio "Cronologia", riservato alle carte che saranno giocate o scartate nel corso della partita.
4. Tutti i giocatori pescano 2 carte dal mazzo, e le tengono in mano senza rivelarle agli altri giocatori.
5. Ogni giocatore lancia 4 ☹, presi dalla Rete: quelli con esito *Losер* (arancio) saranno restituiti alla Rete, mentre quelli con esito *Like* (verde) saranno tenuti dal giocatore. Se sono tutti *Losер*, lanciare nuovamente i 4 ☹. Nelle partite a 7-8 giocatori, ogni giocatore lancia 3 ☹ invece che 4.
6. Il giocatore con minor numero di ☹ diventa "il Troll", prende le bacheche Tastiera e Tag e le dispone davanti a sé; in caso di parità, si procederà a uno spareggio.

- Posizionare i Fan nello spazio "Rete", all'interno della scatola ①
- Posizionare le carte Amico ②
- Posizionare il mazzo ③
- Area "Cronologia", per le carte già giocate o scartate ④



### USO DELLE CARTE

Le carte possono essere giocate dalla propria mano in qualunque momento, e hanno effetto immediato (descritto sulla carta). Il mazzo è composto da:



**Carte Profilo:** rappresentano il tuo avatar su Status. Offrono un Superpotere, che può essere attivato più volte durante la partita. Si giocano posizionandole a faccia in su sul tavolo di gioco e rimangono in gioco finché non vengono rimpiazzate da un nuovo Profilo (il vecchio profilo viene messo nella Cronologia). Ogni giocatore può tenere davanti a sé un solo Profilo alla volta (a meno che non abbia in gioco la carta Doppio Profilo).



**Carte Post:** rappresentano le tue azioni su Status. Appena hanno avuto effetto, vengono messe in cima alla Cronologia.

Non è possibile donare o prestare le proprie carte ad altri giocatori.

### FASI DEL TURNO

Il Troll ha la responsabilità di nominare ad alta voce la fase del turno che sta per cominciare. Le fasi sono le seguenti:



#### AGGIORNAMENTO

Il Troll pesca 2 carte dal mazzo; gli altri giocatori, in senso orario, pescano 1 carta. Ogni giocatore può tenere al massimo 4 carte in mano; nel caso in cui ne abbia 4 non potrà pescarne altre. È comunque possibile giocare o scartare dalla mano un qualsiasi numero di carte prima di pescare.



#### DISCUSSIONE

La Discussione è la fase principale del gioco, in cui il Troll può provocare un altro utente per impossessarsi dei suoi ☹. E' composta dalle seguenti sotto-fasi:

**Ti Taggo! - Sancire alleanze - Esito della discussione - Tutt'a Posto? - Termine della discussione**

### ● **Ti Taggo!**

Una volta per turno il Troll può sfidare un altro giocatore, consegnandogli il Tag e giocandosi almeno 1 🍀. L'Utente Taggato è obbligato ad accettare la sfida, raccogliendo il Tag e giocandosi almeno 1 🍀. Giocarsi 🍀 significa lanciare i 🍀 e disporli sulla propria bacheca (Tastiera o Tag).

Il Troll vince se il numero dei propri 🍀 con esito *Like* è pari o superiore a quello dell'avversario; altrimenti vince l'Utente Taggato.

Troll e Utente Taggato hanno il ruolo di giocatori principali e avranno il privilegio di rialzare un qualsiasi numero di volte, aumentando il numero di 🍀 giocati.

In nessun caso è possibile donare o prestare i propri 🍀 ad altri giocatori.

### ● **Sancire Alleanze**

In cambio di una ricompensa, i giocatori non impegnati nella Discussione potrebbero essere disposti a giocarsi i propri 🍀 per allearsi con i giocatori principali.

Per sancire un'Alleanza, l'aiutante e il giocatore principale devono accordarsi su due elementi:

- il numero totale di 🍀 che l'aiutante intende giocarsi nella Discussione,
- il numero di 🍀 che il giocatore principale darà all'aiutante come ricompensa in caso di vittoria.

Il giocatore principale non può offrire come ricompensa i 🍀 presenti sulla propria bacheca, nemmeno i propri. Può promettere e soltanto 🍀 presenti nello schieramento avversario che non siano già stati promessi ad altri alleati.

Quando viene raggiunto l'accordo tra i giocatori, il giocatore principale deve sancire l'Alleanza: dopo avere riassunto i termini dell'accordo, egli dovrà posizionare una mano sulla Cronologia e dichiarare ad alta voce: "**ORA SIAMO ALLEATI!**".

Gli aiutanti possono partecipare ad un'unica Alleanza durante la Discussione, giocandosi contemporaneamente 1 🍀 o più 🍀. Tali giocatori non avranno la possibilità di rialzare 🍀.

Al Termine della Discussione, in caso di vittoria ogni alleato recupererà i propri 🍀 e riceverà la ricompensa promessa dal giocatore principale. Gli accordi sulle ricompense devono essere obbligatoriamente rispettati dai giocatori principali.

### ● **Esito della Discussione**

Il Troll e i suoi alleati vincono se il numero dei propri 🍀 con esito *Like* è pari o superiore a quello degli avversari; altrimenti vincono l'Utente Taggato e i suoi alleati.

### ● **Tutt'a posto?**

I giocatori che stanno vincendo vorranno concludere al più presto la Discussione, e spartirsi così il bottino. Per indurre gli avversari alla resa, o anche solo per metterli sotto pressione, i giocatori possono gridare: "**TUTTA POSTO?**".

Se gli avversari non vorranno effettuare altre azioni, allora dovranno rispondere: "**SÌ!**"; si procederà quindi con il Termine della Discussione.

### ● **Termine della Discussione**

Al Termine della Discussione, i giocatori dello schieramento vincente recuperano i propri 🍀 e il giocatore principale provvede a spartire il bottino tra gli eventuali alleati, rispettando obbligatoriamente gli accordi sulle ricompense.

Dopo che i 🍀 sono stati distribuiti tra i vincitori, il Troll deve gridare: "**FASE DI NUOVI AMICI?**".

Se tutti risponderanno: "**SÌ!**", allora si procederà con la fase di Nuovi Amici.

**Se il Troll non intende taggare alcun giocatore, può saltare le fase di Discussione e procedere alla fase Nuovi Amici.**



### **NUOVI AMICI**

Solo dopo essersi giocato almeno 1 🍀 nella Discussione, chi possiede abbastanza 🍀 può acquistare uno o più Amici; ogni Amico costa 3 🍀, da pagare alla Rete. Questa è l'unica fase in cui non è possibile giocare carte.

**La partita termina quando uno o più giocatori riescono ad acquistare il quarto Amico** (il terzo Amico per partite a 7-8 giocatori). Vince la partita chi possiede più Amici. Nel caso in cui non ci sia un unico vincitore perché più giocatori possiedono lo stesso numero di Amici, essi vinceranno a pari merito.



### **AIUTO DALLA RETE**

Se in questa fase a un giocatore non sono rimasti 🍀, quel giocatore potrà rigenerare 1 🍀 prendendolo dalla Rete.



### **PASSO LA TASTIERA A...**

Il Troll passa la Tastiera (e il Tag) al giocatore alla propria sinistra (senso orario). Tale giocatore diventerà il nuovo Troll per il turno successivo.

**Il nuovo turno ricomincia dalla fase di Aggiornamento.**