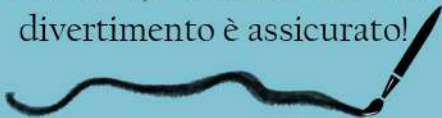




# ART RUSH

Siete pronti a divertirvi  
sfidando i vostri amici in una  
battaglia a colpi d'arte?

Decidete da che lato  
schierarvi, e state sicuri che il  
divertimento è assicurato!





# CONTENUTO



1 PLANCIA DI GIOCO

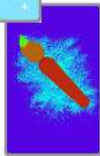


2 DADI DA 6

1 CLESSIDRA



5 CARTE MALUS/BONUS



5 CARTE MIMO, DISEGNO E PAROLA



5 CARTE OPERA



2 PEDINE

## ART RUSH

1

# ✂ PREPARAZIONE ✂

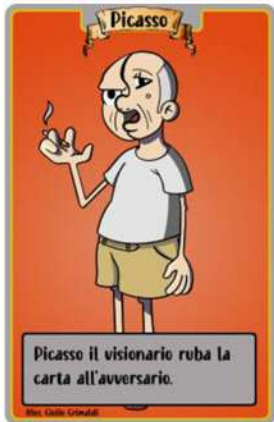
- 1) Posizionare l'apposita plancia di gioco su un tavolo e mischiare i vari mazzi di carte e posizzionarli nelle apposite caselle.
- 2) Decidere da che lato schiararvi, se artisti o collezionisti.
- 3) Prendere la pedina e posizzionarla sopra la casella dello start, il primo gruppo che inizia tira il dado e va muovendosi in senso orario nelle caselle in base al numero uscito.

**ART RUSH**

**2**

# ✂ BONUS/MALUS ✂

Le carte bonus e malus si pescano ogni volta che il giocatore finisce nell'apposita casella all'interno della plancia. I **BONUS** sono tutte quelle carte rappresentate dagli artisti, ed hanno effetti positivi su chi li pesca. Ecco un esempio di Bonus



## ART RUSH

3

# ✂ BONUS/MALUS ✂

Le carte MALUS invece hanno il compito di fornire un ostacolo al giocatore che le pesca.

Vengono rappresentate dai collezionisti.

Ecco un esempio di malus.



## ART RUSH

4



# MINIGIOCHI



Le carte: Mimo, disegno e parola magica, non sono altro che una serie di minigiochi che le due fazioni dovranno affrontare per vincere l'opera d'arte. Ma andiamo ad analizzare meglio queste carte.

**MIMO:** Ai giocatori è richiesto, tramite l'uso della clessidra, di mimare la parola all'interno della carta, se i suoi compagni indovineranno la squadra otterrà la carta.

**DISEGNO:** Viene richiesto, sempre con l'uso della clessidra di disegnare la parola presente nella carta. In caso di vittoria, il gruppo ottiene quella carta.

## ART RUSH

5



# MINIGIOCHI



**PAROLA MAGICA:** In questo minigioco ai giocatori viene richiesto di far indovinare ai compagni la parola magica all'interno della carta, nel modo più bizzarro possibile. Se si vince si guadagna quella carta.

**DUELLO:** Se un gruppo finisce su questa casella, automaticamente dichiara "battaglia" alla squadra nemica. I giocatori che finiscono sopra la casella scelgono un minigioco e sfidano gli avversari. Il vincitore ottiene la carta.

**PORTALE:** Chi ci finisce viene teletrasportato nella casella opposta.

**ART RUSH**

**6**



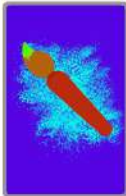
# MECCANICHE



Lo scopo del gioco è riuscire a prendere 3 opere d'arte che si trovano al centro della plancia.

Per riuscire a prenderle servirà la chiave per aprire la porta, la quale si può ottenere sopra la sua apposita casella al raggiungimento di 3 carte minigioco vinte.

Se i minigiochi non dovessero essere vinti, la squadra non otterrà la carta.



## ART RUSH

7





# TARGET



Il gioco è pensato per un pubblico che va dai 15 anni in sù e si prevede, essendo un gioco a squadre, un minimo di 2 giocatori per team.



## ART RUSH

8

# RINGRAZIAMENTI

Una produzione "Team Acquarius"

**GAME DESIGN:** Giada Puliatti. Giulio Grimaldi.

**ILLUSTRAZIONI:** Antonio Giuffrida , Miriam Leonardi, Rosanna Dell'Acqua, Giulio Grimaldi, Giada Puliatti, Giorgia Luchetta, Flavio Palumbo, Stefania Maccarone, Claudia Cavallaro, Gabriele Diara.

**IMPAGINAZIONE:** Giada Puliatti

**DESIGN PLANCIA:** Antonio Giuffrida, Giulio Grimaldi, Giada Puliatti.

Un ringraziamento va anche a: Ambra Cucinotta, Paolo Brullo e Nadir Morandi.



## ART RUSH

9