

STIMULIX



REGOLAMENTO v1.0

OBIETTIVO DEL GIOCO

Benvenuti in STIMULIX, il gioco di carte strategico in cui vincerà solo chi saprà gestire meglio il proprio stomaco! Tra flatulenze, evacuazioni improvvise e sabotaggi intestinali, dovrai sopravvivere il più a lungo possibile. Il tuo scopo? Non esplodere... e far esplodere gli altri!

Il tuo obiettivo è quello di sopravvivere il più a lungo possibile **senza raggiungere 60 punti**. Al raggiungimento di tale soglia, infatti, un giocatore viene automaticamente eliminato.

L'ultimo rimasto in gioco è il vincitore. In caso di eliminazioni simultanee:

- vince chi ha **meno punti**.
- a ulteriore parità, vince chi ha **evacuato meno recentemente nella vita reale**.

COMPONENTI

- 60 carte **Cibo**.
- 30 carte **Azione**.
- 15 carte **Evento**.
- 15 carte **Mutazione**.
- 10 carte plancia per giocatore (5x **Stomaco** e 5x **Intestino**).
- 1 carta **Primo Giocatore**.

CARTA CIBO



Ogni carta **Cibo** rappresenta un alimento con tre valori fondamentali:

Iniziativa (icona Vassoio): determina l'ordine con cui le carte vengono assegnate durante la fase Rivelazione e Assegnazione.

Stimolo (icona WC): rappresenta l'effetto che il cibo ha sull'apparato digerente. Maggiore è il valore, più rapidamente contribuirà a un'evacuazione.

Punti (icona Cacca): sono i punti che si accumulano quando una carta viene evacuata. Raggiungere 60 punti significa essere eliminati!

Oltre a questi valori principali, ogni carta presenta una icona sotto il nome della carta. Essa rappresenta una **categoria** di cibo come riportato di seguito:



Pesce & Frutti di Mare



Verdura & Legumi



Carne & Salumi



Dolci & Dessert



Fast Food & Merende

CARTA AZIONE



Le carte **Azione** sono contraddistinte da un nome della carta, un testo con il regolamento della carta e da una delle due icone seguenti:



Il fulmine rappresenta le azioni tradizionali, mentre il simbolo di divieto rappresenta le carte **Interruzione**.

CARTA EVENTO



Le carte **Evento** sono contraddistinte da un nome della carta, un testo con il regolamento della carta e da una delle due icone seguenti:



Il punto esclamativo rappresenta gli eventi permanenti. I permanenti rimangono in gioco fino a quando una carta o una regola del gioco ne imponga la rimozione. La carta strappata, invece, rappresenta eventi con effetto

immediato. Tali eventi vanno scartati immediatamente una volta risolti gli effetti.

CARTA MUTAZIONE



Le carte **Mutazione** sono contraddistinte da un nome della carta, un testo con il regolamento della carta e da una delle due icone seguenti:



Il simbolo del DNA rappresenta le mutazioni permanenti (**Mutazioni Passive**). I permanenti rimangono in gioco fino a quando una carta o una regola del gioco ne imponga la rimozione.

L'icona della carta strappata invece, come per le carte Evento, indica che la carta va scartata immediatamente dopo l'utilizzo. Queste carte sono note anche carte **Mutazione Attive**.

CARTE PLANCIA E PRIMO GIOCATORE



La carta **Stomaco** e la carta **Intestino** sono utilizzate per distinguere le aree di gioco. La carta **Primo Giocatore**, invece, viene utilizzata per rappresentare chi è di mano nel turno.

Ulteriori regole sull'utilizzo delle carte verranno fornite nei paragrafi successivi.

PREPARAZIONE

1. Si preparano e si mischiano i 4 mazzi separati:
 - **Cibo** (60 carte).
 - **Azione** (30 carte).
 - **Evento** (15 carte).
 - **Mutazione** (15 carte).
2. Ogni giocatore riceve:
 - 2 carte plancia personale (**Stomaco** e **Intestino**).
 - Pesca 3 carte **Cibo**.
 - Pesca 2 carte **Azione**.
3. Si determina casualmente il **Primo Giocatore** e gli si consegna la specifica carta.
4. Ora sei pronto per iniziare!

STRUTTURA DI UN TURNO

1. Evento

Se nel turno precedente almeno un giocatore ha evacuato, si scarta la carta **Evento** se presente e se ne pesca una nuova. Non possono esserci più di una carta Evento in gioco.

L'effetto indicato si applica a **tutti i giocatori**. Alcuni eventi potrebbero avere delle conseguenze immediate mentre altri potrebbero influenzare i prossimi turni. Leggete attentamente la carta e agite di conseguenza!

2. Scelta del Cibo

Tutti i giocatori scelgono una carta **Cibo** dalla mano e la posano **coperta**.

3. Rivelazione e Assegnazione

Ogni giocatore rivela contemporaneamente la carta **Cibo** giocata in precedenza.

In base all'**Iniziativa** (icona Vassoio):

- In ordine crescente, ogni giocatore **assegna** la propria carta a un giocatore a cui non sia ancora stata assegnata una carta (può scegliere anche se stesso).
- In caso di parità, si confronta **Stimolo** (icona uomo su WC), poi **Punti** (icona Cacca).
- Nell'improbabile caso in cui tutti i valori di stimolo si equivalgano, si procederà in senso orario a partire dal giocatore di mano.
- Le carte vengono posizionate scoperte e in verticale davanti al giocatore a cui sono state **assegnate**, in attesa delle fasi successive.

4. Carte Azione

Il giocatore di mano può, una sola volta per turno, eseguire ciascuna delle seguenti azioni (può scegliere di svolgerle entrambe, solo una o anche nessuna):

- **Scartare 1 carta Azione** per pescarne un'altra.
- **Giocare 1 carta Azione** durante questa fase.

Le carte Azione possono essere giocate solo dal primo giocatore a meno che non si tratti di carte Azione di tipo **Interruzione**. Tali carte possono essere giocate da qualsiasi giocatore in risposta ad una carta **Azione** lanciata dal primo giocatore.

Quando il primo giocatore gioca una carta **Azione**, in senso orario si verifica se un altro giocatore vuole utilizzare una interruzione. In caso negativo, viene risolta la carta Azione del primo giocatore normalmente altrimenti si risolvono gli effetti della carta Interruzione e si passa immediatamente alla fase successiva.

5. Carte Mutazione Attive

A partire dal primo giocatore, ogni giocatore può decidere di utilizzare una carta **Mutazione Attiva**. Non c'è limite alle carte Mutazione Attive che possono essere utilizzate in un turno di gioco. Le carte Mutazione Attive vengono scartate dopo l'uso.

Le carte Mutazione Attive vanno risolte in ordine, iniziando dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario.

6. Digestione

Ogni giocatore partecipa ad una fase di **Digestione** eseguendo i seguenti step:

- Sposta le carte ruotate di 90 gradi presenti nel proprio **Stomaco** nel proprio **Intestino**.
- Ruota di 90 gradi le carte in posizione verticale presenti nel proprio **Stomaco**.
- Sposta le carte **Cibo** a lui **assegnate** nel proprio **Stomaco** in posizione verticale.

Le carte presenti nello **Stomaco** e nell'**Intestino** sono rappresentative dello stadio digestivo:

- Verticale nello **Stomaco**: da digerire o iniziale.
- Ruotato di 90° nello **Stomaco**: parzialmente digerito.
- Nell'**Intestino**: digerito.

7. Evacuazione

Ogni giocatore verifica se il suo valore di **Stimolo** complessivo delle carte presenti nel proprio **Intestino** è ≥ 10 , in tal caso quel giocatore partecipa ad una fase di **Evacuazione**:

- Scarta, se possibile, tutte le carte presenti nell'**Intestino** ottenendone i punti.
- Applica inoltre, se possibile, fino a 1 bonus/malus per ciascuna tipologia di **Dieta**:
 - **Dieta Monotona**: 2 o 3+ carte scartate della **stessa categoria** → +2 / +4 punti.
 - **Dieta Bilanciata**: 3+ carte scartate di **categorie diverse tra loro** → -2 punti.
- Pesca 1 carta **Mutazione**. Se il giocatore ha già una carta Mutazione in gioco, deve scartarla obbligatoriamente e sostituirla con quella appena pescata. Ogni giocatore può avere al massimo una carta Mutazione alla volta. Le carte Mutazione vanno posizionate scoperte accanto alla propria plancia.

8. Fine del Turno

Ogni giocatore controlla la propria mano e pesca carte fino a raggiungere la mano iniziale standard: 3 carte **Cibo** e 2 carte **Azione**. Nel raro caso in cui un giocatore abbia più carte del dovuto, dovrà scartare, a sua scelta, le carte in eccesso fino a tornare alla composizione corretta. Infine, il segnalino del **Primo Giocatore** viene passato al giocatore successivo in senso orario.

FINE DELLA PARTITA

- Appena un giocatore raggiunge **60 punti**, è eliminato.
- L'ultimo giocatore sopravvissuto è il vincitore.
- Se più giocatori vengono eliminati nello stesso turno:
 - Vince chi ha **meno punti**.
 - A parità: vince chi ha evacuato **meno recentemente nella vita reale**.

ESEMPIO DI TURNO

Giorgia e Daniele stanno giocando una avvincente partita di STIMULIX. Dopo diversi turni di gioco, Giorgia si trova in una situazione critica. Ha infatti totalizzato 44 punti. Nel suo **Intestino** si trovano due carte “Carne & Salumi” con un fattore di stimolo complessivo di 8. Inoltre, nello **Stomaco** è presente un Filetto di Manzo parzialmente digerito con ulteriore stimolo di 2. La fase di **Digestione** potrebbe spingere il Filetto di Manzo nell’Intestino portando il fattore di stimolo a 10. Questo comporterebbe una **Evacuazione** obbligatoria e ulteriori 11 punti per Giorgia portando il totale a 55. Poiché le 3 carte evacuate apparterrebbero alla stessa categoria, Giorgia accumulerebbe un’ulteriore penalità di 4 punti per un totale di 59.



Nel turno precedente Daniele ha subito una evacuazione portando il suo punteggio a 40. Pertanto, all’inizio del turno viene pescata una carta **Evento**.



La carta rivelata è l’influenza intestinale che raddoppia tutti i valori di **Stimolo** stampati delle carte **Cibo**. Ora la situazione è ancora più critica perché Giorgia rischia di perdere ulteriori 2 punti per effetto della carta Evento portando il suo bottino totale a 61 punti e verrebbe eliminata!

La carta inoltre è un evento permanente. Questo significa che non verrà rimossa fino a quando l’effetto di una carta o di una regola del gioco rimuoverà l’evento.

Pensa Giorgia, pensa!

Giorgia e Daniele scelgono una carta Cibo e la giocano coperta. Una volta che entrambe sono state giocate, le rivelano contemporaneamente.



Carta di Daniele



Carta di Giorgia

La carta di Giorgia ha un valore di iniziativa 1, mentre quella di Daniele 5. Giorgia sceglie per prima e decide di assegnarsi la carta Insalata Verde. Daniele è costretto di conseguenza ad assegnarsi la carta Peperoni Ripieni. Le carte vengono posizionate di fronte al giocatore a cui sono state **assegnate**, ma non ancora mosse nello stomaco.

Siamo dunque giunti alla fase **Carte Azione**. Poiché Giorgia è **Primo Giocatore**, ha la facoltà di giocare una carta **Azione**. Eureka! Giorgia tenta il tutto per tutto e fa la sua mossa.



Con un colpo di coda gioca Torsione Intestinale che consente di scambiare il proprio Intestino con quello del giocatore alla propria sinistra che in questo caso è proprio il povero Daniele!

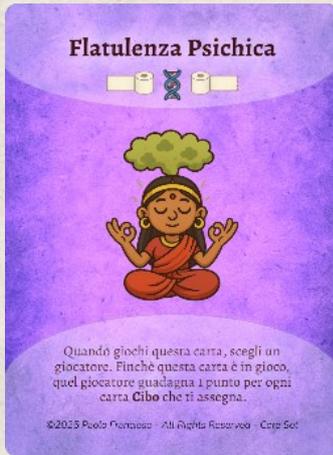
Daniele cerca disperatamente tra le sue carte Azione una carta **Interruzione** per sventare la mossa di Giorgia, ma purtroppo ha solo carte Azione normali. I due, quindi, sono obbligati a scambiare il contenuto dei propri intestini. Dal momento che Daniele aveva evacuato nel turno precedente, il suo Intestino è vuoto! Giorgia con una mossa ha ribaltato la situazione e ora è Daniele a trovarsi in una brutta posizione con 2 carte **Cibo** nell'**Intestino** e una carta **Evento** non proprio favorevole in gioco.

Situazione di Giorgia



Mano di Giorgia





Si passa dunque alla fase delle **Carte Mutazione Attive**. Daniele, nel turno precedente, ha evacuato e pertanto ha pescato una carta **Mutazione** e decide di giocarla immediatamente contro Giorgia.

Da questo momento e finché la carta non verrà scartata Giorgia guadagnerà un punto per ogni carta **Cibo** assegnata a Daniele.

Si passa ora alla fase di **Digestione**.

Giorgia sposta la carta Filetto di Manzo nel proprio **Intestino** in posizione verticale. Contestualmente posiziona la carta Insalata Verde in posizione iniziale (verticale) nel proprio **Stomaco**.

Carta Mutazione di Daniele



Mano di Giorgia



Situazione di Giorgia



La fase di **Evacuazione** per questo turno è scampata! Giorgia pesca una Carta **Cibo** e una Carta **Azione** per tornare alla mano iniziale. Anche Daniele ripristina la sua mano. Giorgia passa a Daniele la carta Primo Giocatore e sono ora pronti per un nuovo turno.

Chi avrà la meglio in questo avvincente match?

VARIANTI

Le seguenti varianti di gioco possono essere combinate tra loro per modificare leggermente il regolamento in base al tempo a disposizione e alle preferenze dei giocatori:

- **Partita veloce:** per una partita rapida si consiglia di giocare utilizzando una soglia di eliminazione fissata a 40 punti invece dei tradizionali 60.
- **Partita stitica:** innalza la soglia di stimolo per evacuare a 15 punti invece dei tradizionali 10.
- **Partita da panico:** pesca e attiva una carta evento ogni turno invece che solo quando almeno un giocatore ha evacuato nel turno precedente.

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento speciale a Francesca, la mia musa ispiratrice e instancabile compagna di vita, per aver sopportato – e supportato – questa mia ennesima follia, contribuendo con le sue magie pixel per pixel nel lavoro di image editing. La sua pazienza è leggendaria, seconda solo alla sua fame atavica.

Un grazie di cuore a chi ha testato, creduto e riso insieme a me durante lo sviluppo di questo gioco, aiutandomi a portarlo fino in fondo: Zampa, Tracy, Bomber, AleCicci, Zio Cherry e il Valo – gli amici di Serie A, dentro e fuori dal gioco.

Infine, un sincero grazie a tutti voi che avete deciso di lanciarvi in questo viaggio gastro-ludico. Che le vostre partite siano piene di strategia, risate e, ovviamente... evacuazioni tempestive!

Il Game Designer

Paolo Francioso

Disclaimer

Alcuni contenuti visivi di questo gioco sono stati generati, modificati o co-creati con il supporto di strumenti di intelligenza artificiale, inclusi i servizi forniti da OpenAI. Tali materiali sono stati utilizzati nel rispetto delle condizioni d'uso delle piattaforme coinvolte e non intendono violare alcun diritto d'autore, marchio registrato o proprietà intellettuale. Tutti i contenuti generati sono stati supervisionati e adattati al contesto del gioco dal team di sviluppo. In caso di segnalazioni fondate relative a diritti o proprietà di terze parti, gli autori si riservano la possibilità di modificare o sostituire i contenuti interessati.