



# ISTRUZIONI DI GIOCO



## OBIETTIVO

Superare il maggior numero di sfide grazie alle abilità e ai valori indicati nelle card.  
Le abilità sono: **CREATIVITÀ**, **PRECISIONE**, **VELOCITÀ** e **CORAGGIO**; i valori vanno da 1 a 9 unità.

## GIOCATORI

Da 2 a 4.

## SET DI GIOCO

Si gioca con due mazzi.

- **MAZZO CARD GIOCO**  composto da: Card Personaggio, Card Studente, Card Coppia, Card Amicizia, Card Autografi, Card Quiz, Card Selfie, Card Maxicombo, Card Messaggio, Card Blog, Card Limited Edition, Card Figurino.
- **MAZZO CARD SFIDA**  composto da Card Music, Card Moda, Card Accademia.

## PREPARAZIONE

Si può giocare anche con un piccolo numero di Card, l'importante è che ogni giocatore abbia lo stesso numero di Card in ciascun **MAZZO**. Il set minimo di gioco è 20 Card Gioco e 10 Card Sfida per ciascun giocatore.

La **REGOLA GENERALE** è che il numero delle Card Gioco deve essere sempre il **DOPPIO** rispetto al numero delle Card Sfida, quindi all'aumentare di queste, aumenteranno anche le altre: ad es. con 30 Card Gioco si usano 15 Card Sfida; con 40 Card Gioco 20 Card Sfida; con 80 Card Gioco 40 Card Sfida ecc. Il numero di Card Figurino e di Card Limited Edition deve essere lo stesso per tutti i giocatori. Le Card Figurino possono far parte del Mazzo Card Gioco solo se hanno almeno un adesivo "POWER". Non si può giocare con i **DOPPIONI**.

## SVOLGIMENTO

Inizia il turno il giocatore più piccolo d'età. Ciascun turno si compone di tre passaggi:

- 1) Il giocatore che inizia il gioco solleva una card dal proprio mazzo Card Sfida, legge a voce alta il tipo di sfida indicato sulla card e la mette al centro del tavolo. Poi solleva un'altra card dal mazzo Card Gioco e la pone accanto alla prima con **ABILITÀ** e **VALORI** visibili.
- 2) Gli altri giocatori a loro volta sollevano ciascuno una card dal proprio mazzo di Card Gioco. Il giocatore che ha esposto la Card Gioco con la stessa abilità riportata nella Card Sfida e il valore maggiore, vince il turno.

Se in gioco ci sono due o più card con **STESSA ABILITÀ** e **VALORE**:

- i giocatori che possiedono queste card stanno fermi un turno (in una partita con 4 giocatori).
- si comincia una nuova mano (in una partita con 2 o 3 giocatori).

Se nessuna delle card in gioco riporta **L'ABILITÀ RICHIESTA** dalla Card Sfida, la partita è nulla e il turno passa al giocatore successivo.

La **CARD LIMITED EDITION** permette di recuperare una propria Card Gioco eliminata. Quando un giocatore solleva una Card Limited Edition dal proprio mazzo, dovrà aspettare il turno successivo per giocarla e sollevare un'altra Card Gioco per continuare la sfida. La Card Limited Edition va scartata una volta usata.

La **CARD FIGURINO** potenzia una Card Gioco di 1, 2 o 3 unità a seconda di quanti stickers "Power" possiede (ad es. il giocatore solleva una Card Gioco "coraggio 8" e la sua Card Figurino ha un solo adesivo "Power": in quel turno il valore della sua card aumenta di un'unità e la sua abilità sarà pari a "coraggio 9"). Quando un giocatore solleva una Card Figurino dal proprio mazzo, dovrà aspettare il turno successivo per giocarla e sollevare un'altra Card Gioco per continuare la sfida. La Card Figurino va scartata una volta usata.

- 3) Prima di passare la mano al turno successivo, il giocatore che ha vinto la sfida deve dare dimostrazione dell'abilità acquisita grazie alla Card. Gli altri giocatori, decidono la prova che deve superare in base alla Sfida che ha vinto, ad esempio:

**CREATIVITÀ** Es. *Disegnare un outfit adatto alla stagione.*

**PRECISIONE** Es. *Citare un dettaglio dei look di Maggie o Bianca.*

**VELOCITÀ** Es. *Elencare 7 nomi di personaggi della serie in 15 secondi.*

**CORAGGIO** Es. *Cantare una strofa di una canzone dei Moodboards.*

Se il vincitore supera la prova di abilità, ripone la propria Card Gioco in fondo al suo Mazzo Card Gioco e scarta la Card Sfida usata durante la partita. Anche i giocatori che hanno perso, scartano le Card Gioco utilizzate durante il turno.

Se il vincitore non supera la prova di abilità la sfida si ritiene nulla, tutti i giocatori scartano le loro card e si passa il turno.

Terminata la sfida, il turno passa al giocatore successivo.

## TERMINE DEL GIOCO

Quando un giocatore termina le card del proprio Mazzo Card Gioco, esce automaticamente dal gioco.

**VINCE** chi, a Card Sfida esaurite, rimane con più Card Gioco in mano.



www.panigroup.com  
Made in Italy by Panini S.p.A.  
Modena

www.maggieandbianca-paninocardcollection.it

Maggie & Bianca Fashion Friends™  
© 2018 Rainbow S.r.l. Tutti i diritti riservati.  
Serie creata da Iginio Straffi. www.maggieandbianca.com

