

The player on the dealer's left starts the game by selecting from one of the following:

- Drawing a card from the draw pile, with the option of discarding (discarding is optional).

- Drawing a card from the discard pile, with the option of discarding (discarding is optional).

- Playing one of the action cards (Sun or Black Moon card), without drawing or discarding.

During the course of the game, each player can have as many cards as he wants, up to a maximum of 6 cards in his hand and 6 cards face-up on the table. In order to win, the player must collect all 12 zodiac signs.

During his turn, a player can arrange his cards as he chooses by swapping the cards in his hand and the face-up cards and deciding whether or not to discard. If he decides not to discard, he must say "PASS".

If a player has 7 cards in his hand or a total of 13 between his hand and face-up cards at the end of his turn, he must discard one card. Check how many cards you have frequently as it's easy to exceed the number of cards permitted by the rules (6 in your hand and 6 face-up).

A player who unintentionally breaks the rule and has more cards than this at the end of his turn, incurs a penalty and must discard one zodiac sign card, chosen by one of the other players, and skip a turn. **Warning!!! The card discarded by the penalty cannot be drawn again by the next player.**

If the last card in the draw pile is drawn before the end of the game, the discard pile is simply shuffled and flipped over (and becomes the new draw pile), leaving the last card to be discarded as the first card of the discard pile.



SUNCARD (Wild card)

By playing this card, players can take a missing sign, except for action cards, from the face-up cards of any one of the players. This card can only be drawn from the draw pile. The card can be played as soon as it is drawn, or it can be added to the player's hand and played when the time is right. **If a player plays Sun card from his own hand, he cannot draw before or discard after playing the card.** If players have no face-up cards to take, like at the start of the game, this card cannot be used.



BLACK MOON CARD (Penalty)

When this card is played the next player skips a turn. The card can be played as soon as it is drawn, or it can be added to the player's hand and played when the time is right. **Playing the Black Moon card simply means placing it on the discard pile. The next player then skips a turn.**

THE WINNER

The first player to collect all twelve zodiac signs **wins, and is left** with just twelve cards (six face-down and six face-up), **with no duplicate or action cards (Sun and Black Moon cards)**, which must be played before the end of the game. When a player has collected all twelve signs, he calls out ZODIAC, and flips over the six face-down cards. The other players check that the zodiac has been completed to confirm that the player has won. If the zodiac is incomplete, the player has not won. The game continues and the player who made the mistake incurs a penalty and must discard two zodiac sign cards, which are chosen by one of the other players. The two cards discarded by the penalty cannot be drawn again by the next player.

GAME TIPS

Do not include cards that could be useful to other players among the face-up cards. **Do include Sun cards, Black Moon cards or zodiac sign cards that the other players already have.** Do not discard zodiac signs that could be useful to other players, so keep an eye on their cards.



zodiac

ideato da / developed by
GIACOMO GIANLORENZI

illustrazioni originali / original illustrations
ALESSANDRO BACCHETTA

grafica / graphic design
ANDREA GUERRINI



Video Tutorial on
www.youtube.com



English instructions on
www.chefgames.it



   Art. CG2901
www.chefgames.it
100% MADE IN ITALY

© 2020 - CHEFGAMES - All rights reserved - TUTTI I DIRITTI RISERVATI

CHEFGAMES branded games are produced and distributed by:
Digital Multimedia Production di Andrea Guerrini
Via del Giuncheto, 10 - 52037 Sansepolcro (AR) - Italia - P.I. 01567940513



zodiac



ISTRUZIONI



INSTRUCTIONS

zodiac



Da 2 a 8 GIOCATORI - DAI 6 ANNI

CONTENUTO: 100 Carte suddivise come segue:

- 7 Carte raffiguranti il segno zodiacale dell'ariete.
- 7 Carte raffiguranti il segno zodiacale del toro.
- 7 Carte raffiguranti il segno zodiacale dei gemelli.
- 7 Carte raffiguranti il segno zodiacale del cancro.
- 7 Carte raffiguranti il segno zodiacale del leone.
- 7 Carte raffiguranti il segno zodiacale della vergine.
- 7 Carte raffiguranti il segno zodiacale della bilancia.
- 7 Carte raffiguranti il segno zodiacale dello scorpione.
- 7 Carte raffiguranti il segno zodiacale della sagittario.
- 7 Carte raffiguranti il segno zodiacale del capricorno.
- 7 Carte raffiguranti il segno zodiacale dell'acquario.
- 7 Carte raffiguranti il segno zodiacale dei pesci.
- 8 Carte raffiguranti il sole.
- 8 Carte raffiguranti la luna nera.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a comporre lo **Zodiaco**, l'insieme di tutti i **12 segni zodiacali**, senza carte doppie ne carte azione (sole e luna nera).

COME SI GIOCA

Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo e il primo che pesca una carta azione farà il mazziere. Dopo aver mescolato il mazzo, il mazziere distribuisce 6 carte ad ogni giocatore e successivamente gira sul tavolo la prima carta per dare inizio al mazzo di scarto. Se la prima carta girata è una carta azione occorre girarne altre fino a trovare un segno zodiacale.

Il giocatore a sinistra del mazziere dà inizio al gioco, scegliendo tra le seguenti possibilità:

- Pescare una carta dal mazzo coperto, con la possibilità di scartare. (scartare è facoltativo)

-Pescare una carta dal mazzo di scarto, con la possibilità di scartare. (scartare è facoltativo)

-Giocare una delle carte azione (sole o luna nera), senza possibilità di pescare o scartare.

Durante il gioco ogni giocatore può avere un numero di carte a piacere, fino ad un massimo di 6 in mano e 6 scoperte sul tavolo, cercando di raggiungere tutti i 12 segni zodiacali che permettono di vincere.

Ad ogni turno solo dopo aver pescato da uno dei due mazzi, il giocatore può sistemare le proprie carte a sua scelta, scambiandole tra quelle in mano e quelle scoperte e scegliere se scartare. Se decide di non scartare deve comunicare la parola "PASSO".

Nel caso in cui un giocatore a fine turno ha 7 carte in mano o 13 con quelle scoperte, deve obbligatoriamente scartarne una. Controllate spesso il numero delle vostre carte perché è facile superare il quantitativo previsto dal regolamento. (6 in mano e 6 scoperte).

Se per errore un giocatore non rispetta la regola, rimanendo con più carte a fine turno, deve scontare una penalità, che consiste nel perdere un segno zodiacale (scelto da uno degli avversari) e saltare il turno. Attenzione!!! La carta scartata non può essere pescata dal giocatore successivo.

Se terminassero le carte del mazzo coperto prima della fine della partita, si dovrà semplicemente mischiare e girare il mazzo di scarto(che diventerà il nuovo mazzo coperto) lasciando come carta di avvio del mazzo di scarto, l'ultima carta che è stata scartata.



CARTA SOLE (JOLLY)

Questa carta si può pescare solo dal mazzo coperto e giocandola si prende un segno mancante a scelta fra le carte scoperte di un concorrente qualsiasi, ad eccezione delle carte azione (sole e luna nera). Essa può essere giocata appena pescata, oppure messa tra le proprie carte e giocata al momento opportuno. **Nel secondo caso se giochi una carta sole presa dalle proprie carte non potrai nè pescare prima nè scartare dopo.**

Nel caso in cui i concorrenti non avessero carte scoperte da prendere agli avversari, come all'inizio del gioco, non sarà possibile utilizzare questa carta.



CARTA LUNA NERA (PENALITÀ)

Quando si gioca questa carta il giocatore successivo **salta il turno.**

IL VINCITORE

Il primo giocatore che mette insieme i dodici segni zodiacali (sei carte coperte e sei scoperte) **senza segni doppi ne carte azione, vincerà.** Al completamento dei dodici segni, il giocatore chiama a voce alta "**ZODIAC**", scoprendo le sei carte coperte. Gli altri giocatori verificheranno la composizione dello zodiaco per confermare la vittoria. Se lo zodiaco risulterà incompleto, la vittoria non verrà convalidata. Il gioco continuerà e il giocatore che ha commesso l' errore deve scontare una penalità che consiste nel dover scartare due segni zodiacali scelti da uno degli avversari. Le due carte scartate dalle penalità non possono essere ripescate dal concorrente successivo.

CONSIGLI DI GIOCO

Evitare di posizionare tra le carte scoperte, carte che potrebbero essere utili ai propri avversari. **Posizionare quindi carte azione, o segni zodiacali doppi.** Evitare poi, di scartare segni zodiacali che potrebbero essere utili a gli altri giocatori, quindi osservate bene le loro carte.

zodiac



2 to 8 PLAYERS, Age 6+

CONTENT: 100 cards, comprising:

- 7 Cards depicting the Capricorn zodiac sign.
- 7 Cards depicting the Aquarius zodiac sign.
- 7 Cards depicting the Pisces zodiac sign.
- 7 Cards depicting the Aries zodiac sign.
- 7 Cards depicting the Taurus zodiac sign.
- 7 Cards depicting the Gemini zodiac sign.
- 7 Cards depicting the Cancer zodiac sign.
- 7 Cards depicting the Leo zodiac sign.
- 7 Cards depicting the Virgo zodiac sign.
- 7 Cards depicting the Libra zodiac sign.
- 7 Cards depicting the Scorpio zodiac sign.
- 7 Cards depicting the Sagittarius zodiac sign.
- 8 Cards depicting a Sun.
- 8 Cards depicting Black Moon.

AIM OF THE GAME

The aim of the game is to be the first player to complete the **Zodiac**, with all 12 zodiac signs and **no duplicate or action cards.**

HOW TO PLAY

Each player draws a card from the deck and the first player to draw an action card deals the cards. The dealer shuffles the deck and deals 6 cards to each player before placing the first card face-up on the table to start the discard pile. If the first card to be flipped is an action card, other cards must be flipped until a zodiac sign is found.