



SANRÉMON

IL GIOCO DI CARTE

UN GIOCO DI GIUSEPPE "DJUSEPPE" BASILE

REGOLAMENTO



WWW.GIOCHIDELLOCO.IT

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore partecipa al Festival cercando di accumulare il maggior numero di Punti Vittoria (PV) nel corso delle 5 serate. Per ogni serata sceglierà un Sanrémon da far esibire e, usando le carte Bonus per migliorare la sua esibizione e le carte Malus per peggiorare quelle degli altri, cercherà di farlo primeggiare al televoto!

OCCORRENTE

Numero di giocatori: Da 2 a 4 per mazzo. Sentitevi liberi di aggiungere un'altra copia del mazzo o una o più espansioni e giocare fino ad 8!

Età minima: Quella che basta per saper leggere e fare semplici operazioni matematiche (non è necessario saper scrivere).

Contenuto del file da stampare (Festival Floreale):

- 30 Carte Sanrémon dallo sfondo colorato
- 68 Carte Festival dallo sfondo bianco
- Scheda promemoria con le informazioni più importanti

Contenuto del file da stampare (Sinfonia Corale) OPZIONALE:

- 29 Carte Sanrémon dallo sfondo colorato
- 38 Carte Festival dallo sfondo bianco

Da aggiungere:

- 1 dado a 6 facce
- Segnalini per tenere conto dei Punti Festival
- 1 Segnalino per tenere conto del Primo Giocatore
- Un foglio per contare i Punti Vittoria
- Da bere e sgranocchiare



SET DI GIOCO

**FESTIVAL
FLOREALE**
Edizione 2025

Il set base del gioco di carte Sanrémon. Contiene 30 Sanrémon basati sugli artisti in gara al 75° Festival di Sanremo e 68 carte Festival. L'ideale per iniziare a giocare e per le vostre prime partite.

**SINFONIA
CORALE**
EDIZIONE 2025

La prima espansione del gioco. Contiene 29 nuovi Sanrémon basati sugli artisti in gara al 76° Festival di Sanremo e 38 nuove carte Festival. Introduce i nuovi Sanrémon TAG TEAM che combinano due generi differenti! Sarete capaci di sfruttare al meglio i loro potenti effetti?

TIPI DI CARTE

CARTE SANRÉMON

I Sanrémon sono i protagonisti di ogni serata. In ciascuna delle 5 serate farete esibire un Sanrémon dalla vostra mano. Sceglietelo con cura, facendo attenzione alle strategie che potreste mettere in atto. Leggete attentamente la carta per capire come funziona, quali sono i punti di forza e quali sono i punti deboli!



1. Il nome del Sanrémon.
2. L'effetto del Sanrémon. Valido solo in posizione attiva. Non tutti ne hanno uno.
3. L'effetto di questo Sanrémon quando è in panchina. Non tutti ne hanno uno.
4. Il genere del Sanrémon che può essere uno tra Pop, Rock, Indie e Rap.
5. Il Valore Base del Sanrémon. Questo valore si somma con i Bonus e i Malus per stabilire il punteggio dell'esibizione.

CARTE FESTIVAL

Durante la serata dovrete giocare le carte Festival per fare in modo che i vostri Sanrémon diano il meglio. Studiate bene le loro caratteristiche per capire come sfruttarle nel modo più ottimale.



1. Il nome della carta Festival.
2. Il costo in Punti Festival che dovete pagare per poter giocare questa carta. Se non c'è un numero non dovete pagare nulla.
3. L'effetto della carta.
4. Il tipo di carta, che può essere uno tra: Evento, Conduttore, Bonus e Malus.
5. Promemoria che spiega come giocare i vari tipi di carta Festival.

EXTRA: I SANRÉMON TAG TEAM



I Sanrémon TAG TEAM sono degli speciali Sanrémon, introdotti nell'espansione *Sinfonia Corale*, che raffigurano due Sanrémon che uniscono le forze per gareggiare insieme. Sono riconoscibili dall'etichetta gialla sotto al nome e dal fatto che lo sfondo è di due colori, questi Sanrémon vengono infatti sempre considerati di entrambi i generi descritti sulla carta. Giocare bene un Sanrémon TAG TEAM può essere difficile ma se riuscite a soddisfare i loro requisiti farete faville!

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

PREPARAZIONE

Mescolate il mazzo e ponetelo al centro del tavolo.

Il giocatore che più di recente ha toccato le palle della statua di Mike Bongiorno a Sanremo inizia per primo, in alternativa scegliete a caso.

L'AREA DI GIOCO

Il mazzo viene tenuto al centro del tavolo. Accanto ad esso si tiene la pila degli scarti in cui vanno le carte rimosse dal gioco.

Quando il mazzo si esaurisce, rimischiate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo di pesca. La pila degli scarti è pubblica ed è consultabile a piacimento.

Il campo di gioco, o Palcoscenico di ciascun giocatore è composto da 2 zone:

- **La posizione attiva**, dove ogni serata i Sanrémon si esibiscono.
- **La panchina**, in cui i Sanremon che si sono già esibiti possono fornire effetti aggiuntivi.

LE FASI DELLA SERATA

Ogni serata si articola in 4 fasi.

- **La Sigla**
 - Ciascun giocatore pesca fino ad avere 7 carte in mano, iniziando dal primo giocatore.
 - Ciascun giocatore sceglie quindi un Sanrémon dalla sua mano e lo mette coperto nella posizione attiva. Se non può farlo allora mostra la sua mano a tutti gli altri, la mette in fondo al mazzo e pesca nuovamente 7 carte, continuando così finché non ha il suo Sanrémon. A questo punto il mazzo viene mescolato.
 - Ciascun giocatore ottiene Punti Festival nella sua riserva. Il numero di Punti Festival cambia da serata a serata.
 - Quando tutti hanno messo il proprio Sanrémon in posizione attiva, questi vengono svelati e ciascun giocatore legge la sua carta.
- **La gara**
 - In questa fase si giocano le carte Festival. I giocatori si alternano in senso orario per eseguire una o più di queste azioni:
 - Giocare una carta Festival dalla mano, pagando i PF(Punti Festival) richiesti *oppure* Passare, senza giocare alcuna carta ma perdendo così 1 PF.
 - Attivare gli effetti dei propri Sanrémon.
 - Giocare la carta Festival o passare fa finire il turno, quindi attivate prima gli effetti dei Sanrémon!
 - Quando nessuno ha più azioni da compiere allora si passa alla fase successiva.
- **L'esibizione**
 - Ciascun Sanrémon si esibisce e viene calcolato il punteggio della sua performance. Sommate i punti del suo Valore Base più eventuali Bonus e Malus assegnati ed effetti presenti. Il Sanrémon con il punteggio più alto vince la serata. In caso di parità, la vittoria viene condivisa.
- **Fine della serata**
 - Tutte le carte Bonus e Malus assegnate ai Sanrémon vengono scartate.
 - I Sanrémon si spostano dalla posizione attiva alla panchina.
 - Si passa quindi alla serata successiva. Il possesso del segnalino Primo Giocatore passa in senso orario e si ricomincia dalla sigla.

GIOCARE LE CARTE FESTIVAL

Per giocare una carta Festival, devi pagare Punti Festival pari al costo indicato su di essa. Se non c'è alcun costo non devi usare Punti Festival per giocarla. Ad eccezione delle carte conduttore, puoi giocare tutte le carte che vuoi durante la serata, anche se hanno il nome uguale.

Ogni tipo di carta Festival ha delle regole diverse.

- **Le carte BONUS:** Assegnate al tuo Sanrémon per potenziarlo, rimangono assegnate fino alla fine della serata.
- **Carte MALUS:** Assegnate ai Sanrémon dei tuoi avversari per ostacolarli e fargli perdere punti, rimangono assegnate fino alla fine della serata.
- **Carte EVENTO:** Queste carte forniscono effetti istantanei e vengono scartate subito dopo l'uso.
- **Carte CONDUTTORE:** Come le carte Evento forniscono effetti istantanei, ma hanno la peculiarità di non avere nessun costo. In compenso puoi giocare una sola carta Conduttore durante ogni serata.

ATTENZIONE: Non puoi giocare una carta se non puoi risolverne l'effetto. Se non hai carte che possono essere utilizzate puoi sempre passare e aspettare che gli altri facciano le loro mosse. Passare ti fa perdere 1 PF (a meno che tu non sia già a 0).

I PUNTI FESTIVAL (PF)

I Punti Festival (PF) sono la risorsa che spendi per giocare le carte Festival. Il numero di Punti Festival dipende dalla serata in corso ed eventuali residui non si conservano tra una serata e l'altra.

- 1° e 2° Serata: 3 PF
- 3° e 4° Serata: 5 PF
- Serata Finale: 7 PF

GLI EFFETTI DEI SANRÉMON

Se i tuoi Sanrémon hanno degli effetti puoi attivarli durante il tuo turno. Gli effetti che devono essere attivati per funzionare sono generalmente introdotti da parole come "Puoi...". Alcuni Sanremon invece hanno effetti passivi che sono sempre validi.

Anche se hai 0 PF puoi attivare gli effetti dei Sanrémon, non demordere!

Fai attenzione a quando sono validi gli effetti. In panchina i Sanrémon possono usare solo gli effetti descritti nel box "DALLA PANCHINA" (3 in figura) e viceversa in posizione attiva è valido solo l'effetto principale (2 in figura).

CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Alla fine di ognuna delle 5 serate ottieni Punti Vittoria (PV) pari al punteggio ottenuto dal tuo Sanrémon attivo durante l'esibizione. In caso di parità, la vittoria è condivisa.

Il vincitore della serata ottiene un bonus PV:

- 1°, 2° e 3° Serata: 1 PV bonus.
- 4° Serata: 3 PV bonus.
- Serata Finale: 5 PV bonus.

Vince chi, dopo 5 serate, ha ottenuto più Punti Vittoria. In caso di parità si tiene conto solo della serata Finale. In caso di ulteriore parità la vittoria viene condivisa.



COME OTTENERE IL GIOCO

Puoi scaricare il gioco in maniera TOTALMENTE GRATUITA dal sito web cliccando sulla sezione apposita:

www.giochidelloco.it

Sul canale Telegram (dovrai cercare nei media):

@giochidelloco

Oppure contattandomi su Instagram sulla pagina:

@giochidelloco

COME FARSI LE CARTE DA SOLI

Il gioco è totalmente Print-and-play, ciò significa che scaricando i file potrete tranquillamente stamparli e giocare con i vostri amici e parenti.

Ecco una guida rapida:

- Stampate le carte (possibilmente a colori) su dei fogli A4 e ritagliatele con cura.
- Se stampate direttamente su un cartoncino rigido potete usare le carte così come sono.
- Altrimenti potete stamparle su carta normale e usare delle carte Pokémon di scarso valore (come le energie) per fare spessore mettendole dentro a una sleeves standard 66 x 91 mm. Le trovate nei negozi di fumetti o in ludoteca. Usatele tutte dello stesso colore!
- Potete stamparle sia a casa che in un qualsiasi copisteria, magari ci scappa pure la chiacchierata buffa con i negozianti.

NOTE SUI DIRITTI D'AUTORE

Questo gioco è un'opera di parodia e satira senza alcuno scopo di lucro. Si tratta di un progetto gratuito, non destinato alla vendita né alla distribuzione commerciale.

Diritti di Proprietà Intellettuale

- Pokémon: Tutti i nomi, i personaggi e i marchi correlati sono di proprietà di Nintendo, Creatures Inc. e Game Freak.
- Yu-Gi-Oh!: Tutti i nomi, i personaggi, i riferimenti alle meccaniche di gioco e i marchi correlati sono di proprietà di Konami Digital Entertainment.
- Festival di Sanremo: Il marchio e i riferimenti al Festival della Canzone Italiana sono di proprietà della RAI – Radiotelevisione Italiana.

Limitazione di Responsabilità

L'autore dichiara di non avere alcuna affiliazione, sponsorizzazione o partnership ufficiale con i detentori dei marchi sopra citati. Questo gioco si avvale del diritto di satira e citazione (ai sensi della normativa vigente sul diritto d'autore), finalizzato alla trasformazione creativa e ironica dei contenuti originali.

Tutti i marchi registrati appartengono ai rispettivi proprietari. L'utilizzo di elementi grafici o testuali ispirati a tali proprietà intellettuali è da intendersi come omaggio e parodia ai sensi del "Fair Use" (ove applicabile) e delle leggi sulla libertà di espressione creativa.

È severamente vietato vendere questo materiale o utilizzarlo in contesti commerciali. Se hai pagato per ottenere questo file, sei stato vittima di una truffa.

DOMANDE FREQUENTI

Quando posso pescare carte?

All'inizio di ogni serata peschi fino ad avere 7 carte in mano.

Posso mettere un Sanrémon in panchina dalla mia mano?

No, puoi eseguire questa azione solo se giochi una carta che ti permette di farlo. Di base, in ogni serata non puoi giocare altri Sanrémon oltre a quello che hai messo in posizione attiva.

Avevo una carta che forniva PF aggiuntivi ma mi è stata rimossa durante questa serata, cosa faccio?

I PF aggiuntivi si ottengono oltre a quelli base sempre e solo all'inizio della serata. Se avevi una carta che ti ha dato dei PF extra ma l'hai persa o il suo effetto non è più valido, non perdi PF. Allo stesso modo, se ottieni una carta durante la serata che ti dà dei PF extra, li otterrai a partire dalla prossima.

C'è differenza tra "Prevenire gli effetti delle carte" e "Non poter giocare le carte"?

Se giochi una carta su un bersaglio che ne è immune quella carta viene "bruciata" senza alcun effetto (es: una carta Malus assegnata a un Sanrémon immune a esse come Giorgia darà +0). Puoi comunque giocare quelle carte, sempre pagandone il costo.

Se una carta non può essere giocata allora non puoi proprio dichiararne l'attivazione.

Che differenza c'è tra il Valore Base e l'esibizione?

Il Valore Base (a volte anche semplicemente Valore) è quello stampato sulla carta.

Il punteggio dell'esibizione è una somma di vari punteggi tra cui il Valore Base, gli effetti dei Sanrémon e delle carte a esso assegnate.

Come funziona Mike Bongiorno?

Dovresti dare la chance a tutti i giocatori, quindi concedi circa 5 secondi di tempo. Se dopo questi 5 secondi nessuno ha indovinato, allora peschi tu. Ogni giocatore può fare un solo tentativo.

Alcune carte di Festival Floreale sono sbagliate o sbilanciate.

Alcune carte di *Festival Floreale* hanno ricevuto un'errata corrige in *Sinfonia Corale* per correggere alcuni errori di bilanciamento o imprecisioni. Se avevi già stampato Festival Floreale puoi quindi facilmente sostituirle senza dover stampare tutto da capo (o scriverci sopra). Non usare entrambe le versioni. Da ora in poi le carte di *Festival Floreale* saranno comunque tutte scaricabili con il testo corretto.

Quanti mazzi devo usare e come posso combinarli?

Puoi giocare solo con Festival Floreale oppure unirlo a Sinfonia Corale per aumentare il numero di giocatori da un massimo di 4 fino a un massimo di 8. Per un'esperienza di gioco migliore ti consigliamo di pasticciare troppo con i set ma fai un po' come preferisci. Puoi anche giocare con una selezione di Sanrémon di tuo gradimento, l'importante è che ci siano abbastanza carte per tutti i giocatori.

CREDITI

Idea, design, illustrazioni e meccaniche di gioco: **Giuseppe "Djuseppe" Basile**

Software utilizzato per l'impostazione grafica: **NanDeck** <https://nandeck.com/>

Un ringraziamento speciale a tutti i miei amici che si sono prestati al testing.

