

I TALISMANI DEL TEMPO

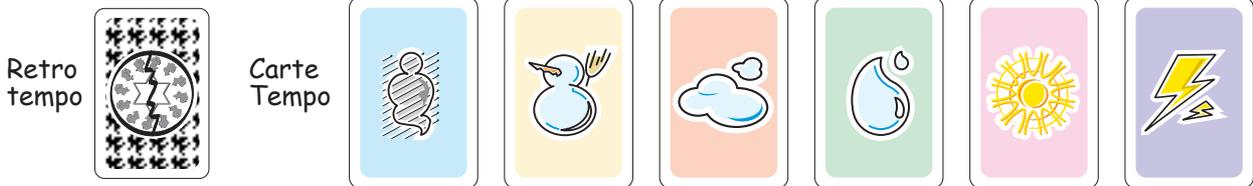
Progetto e grafica: Dentis Bros

"Un lampo illumina il cielo sereno...
 ...la pioggia si abbatte sulla distesa innevata...
 ...e tutto questo mentre tra i cumuli di nuvole scoppia un bagliore improvviso: le fate sono riuscite a forgiarne un altro!"

Gioco di carte
 da 2 a 10 giocatori
 da 10 anni in su

CONTENUTO

6 carte Tempo (6 semi: Nebbia, Neve, Nuvole, Pioggia, Sole, Tempesta)



1 mazzo di 101 carte:
 - 90 carte fata (0-14) divise in 6 semi (Tempo)



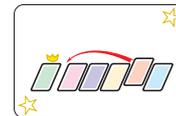
- 10 carte speciali 2 Scegli posta



2 Inverti ordine del Tempo



2 Cambia ordine del Tempo



2 Cambia il Tempo



2 Jolly (Chiudi Talismano)



Primo Talismano

- 1 carta Primo Talismano

3 carte riassuntive e tabella di "Composizione mazzo"

Questo regolamento

I TALISMANI DEL TEMPO

FASI

- Giocare carte coperte
- Scoprire le carte e determinare il vincitore del turno
- Distribuzione delle carte:
 - o vincitore
 - o nuova posta
 - o forgiare talismani
 - o carte speciali
 - o spartizione carte
- Cambia il tempo
- Fine del turno

Giocatori	Fate	Jolly	Scegli posta	Cambia tempo	Cambia ordine	Inverti ordine	Mazzo
2	1-6	2	1	1			40
3	1-8	2	1	1	1	1	54
4	0-9	2	1	1			64
5	0-10	2	2	2	2	1	75
6	0-12	2	1	1	1	1	84
7	0-13	2	2	1	1	1	91
8	tutte	2	1	1	1	1	96
9	tutte	2	2	2	2	1	99
10	tutte	2	2	2	2	2	100

Tabella Composizione mazzo

SCOPO

Ottenere il maggior numero di talismani del tempo vincendo la posta in palio (mezzo talismano) oppure forgiandoli interamente nei turni appropriati.

PREPARAZIONE

Mischiare e distribuire in ordine casuale le 6 carte Tempo che indicheranno l'ordine di dominio dei vari semi per il primo turno;

Preparare il mazzo di gioco secondo il numero dei giocatori (vedi tabella "Composizione mazzo") e distribuire tutte le carte, in ugual numero, tra i giocatori;

Mettendo in palio il *Primo Talismano* inizia il primo turno di gioco.

TURNI DI GIOCO

- GIOCARE CARTE COPERTE

Ogni giocatore sceglie, tra le carte che ha in mano, 1 o 2 carte dello stesso seme da giocare.

- SCOPRIRE LE CARTE E DETERMINARE IL VINCITORE DI TURNO

Quando tutti i giocatori hanno scelto le proprie carte, si scoprono contemporaneamente e il giocatore con il valore più alto vince la posta del turno:

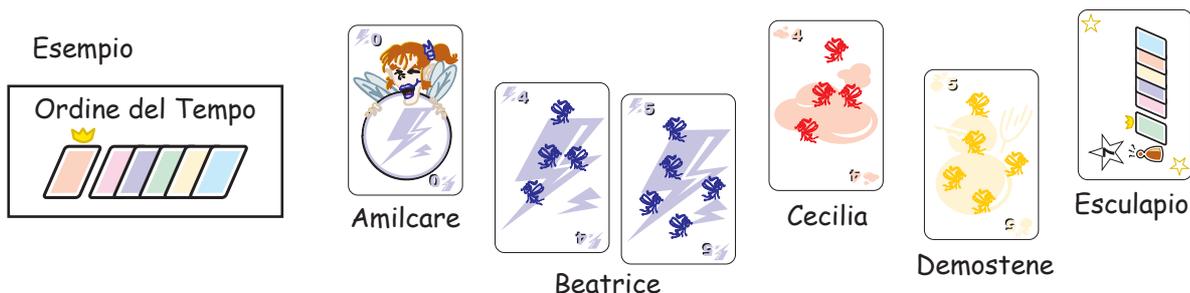
i valori sono dati dalla somma delle carte di ciascun giocatore e il loro ordine sarà indicato dalle carte Tempo;

Nota 1: Una carta di valore più basso del Tempo dominante vince su qualsiasi valore o somma di valori di altri semi.

Anche una fata di valore 0 potrebbe vincere la posta se è di un seme che domina sulle altre carte giocate nel turno.

Nota 2: in caso di somma di valori uguali la priorità è data da questo ordine: carta singola vince sempre, poi coppia con carta più alta, infine coppia senza Jolly.

ATTENZIONE: se in un turno nessun giocatore risultasse vincitore (cioè sono state giocate solo carte speciali) le carte giocate saranno interamente scartate e mantenendo la stessa posta si provvederà a giocare un nuovo turno (nel caso risulti l'ultimo, la posta sarà scartata).



Cecilia: vince la posta e decide che la prossima sarà il Cambia Tempo di Esculapio;
Amilcare e Beatrice: mettono via i Talismani da forgiare non appena il Fulmine comanderà;
Demostene ed Esculapio si accontenteranno di spartirsi il 4 di Nuvole e il 5 di Neve (sceglie per primo Demostene).

- DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

- Il vincitore del turno ritira la posta (nel primo turno sarà un Talismano intero, per i successivi una metà) e sceglierà tra le carte giocate quale sarà la successiva posta, salvo sia stata giocata una carta speciale (**Scegli posta**): in questo caso sarà il giocatore che ha giocato la carta speciale a decidere la posta per il turno successivo;

Nota: nel caso particolare siano giocate le 2 carte speciali Scegli posta, sarà il giocatore con la carta di valore più basso a scegliere per primo (l'altra carta sarà annullata);

- i giocatori che stanno cercando di forgiare un Talismano (vedi capitolo) lo ritirano da una parte;

Nota: se la somma delle 2 carte utilizzate per forgiare il Talismano risulta essere il valore più alto, quel giocatore sarà il vincitore del turno: ritirerà la posta e le 2 carte potranno essere utilizzate come nuova posta o verranno divise tra gli altri giocatori;

- se sono state giocate delle carte speciali (**Inverti ordine**, **Cambia ordine** o **Cambia il tempo**) i giocatori corrispondenti effettueranno l'azione, nell'ordine numerico della carta;
- i giocatori che hanno giocato carte normali o speciali si spartiranno le carte giocate una alla volta:
inizia a scegliere chi ha fatto la giocata più bassa e si continua fino a quando sono state distribuite tutte le carte (ricordarsi che il vincitore e chi ha forgiato un Talismano non prendono carte quindi può succedere che alcuni giocatori nello stesso turno prendano più di una carta)



Nell'esempio precedente Esculapio, e non Cecilia, decide il nuovo ordine del Tempo e invece di lasciare così, sposta le Nuvole in fondo alla fila; il nuovo dominante è il Sole.

- CAMBIA IL TEMPO

(Se è stata già giocata la carta Cambia il tempo, il vincitore salta questa fase)
Quando sono state ritirate tutte le carte giocate il vincitore decide cosa fare del seme dominante: se decide di tenerlo le carte Tempo rimangono nello stesso ordine altrimenti posiziona il seme dominante in fondo alla fila del Tempo in modo che il secondo seme diventi il nuovo dominante.

- FINE DEL TURNO

FORGIARE UN TALISMANO

Per forgiare un Talismano occorrono alcune carte particolari:

la fata 0 oppure

una coppia di fate in sequenza dello stesso seme oppure

un Jolly e una fata qualsiasi;

Se un giocatore mette in tavola una delle suddette combinazioni, che non risulta il valore vincente, potrà tenerla da parte finché il Tempo risulta favorevole per Forgiare definitivamente il Talismano;

se nello stesso turno il seme dominante è già quello buono, il giocatore potrà prendere le carte e sistemarle tra le prese, altrimenti dovrà attendere i cambiamenti atmosferici; nel turno in cui il Tempo volge a favore di un Talismano pronto per essere forgiato, il giocatore in questione non giocherà carte ma nella fase di distribuzione ritirerà il Talismano tra le prese.

- Un giocatore che sta cercando oppure ha appena forgiato un Talismano *non partecipa* alla spartizione delle carte in tavola.
- Non c'è un limite ai Talismani messi da parte per essere forgiati.
- Alla fine del gioco i Talismani preparati e non forgiati *verranno scartati*.

Nota (repetita iuvant): se un giocatore cercando di forgiare un Talismano risulta avere la somma di valore più alto, esso sarà dichiarato vincitore del turno e ritirerà la posta lasciando le 2 carte giocate per essere utilizzate come nuova posta o spartite.

CARTE SPECIALI

Le carte speciali dovranno essere sempre giocate nell'ordine numerico. Nell'ordine dei giocatori per la spartizione delle carte, le carte speciali (a parte i Jolly) contano come il seme di valore più alto, quindi saranno considerate per ultime dopo e in ordine dalla più alta alla più bassa (dalla 8 alla 1).

- Scegli posta: scegli la posta del prossimo turno al posto del vincitore;
- Inverti ordine: l'ordine del Tempo viene invertito completamente (la dominante diventa ultima, la seconda diventa penultima e così via);
- Cambia ordine: prendi una carta Tempo (non il dominante) e posizionala nell'ordine dove preferisci (tranne nella posizione dominante);
- Cambia il tempo: gioca la fase di CAMBIA IL TEMPO al posto del vincitore di turno (se sono state giocate le 2 carte Sposta tempo, avrà effetto solo la prima);
- Jolly (Chiudi Talismano): questa carta è un jolly da utilizzare con qualsiasi altra carta per forgiare un Talismano; essa assume valore (inferiore) e seme della carta con cui è stata giocata; se rimane giocata da sola non ha alcun valore.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina non appena un giocatore rimane senza carte da giocare; tutti contano i Talismani catturati considerando quelli forgiati e le metà conquistate; chi ha guadagnato **il maggior numero di Talismani** vince; in caso di parità vince chi ha il maggior numero di Talismani interi (vedi Primo Talismano e Fata 0); in caso di ulteriore parità vince colui che possiede il Talismano intero di ordine più alto a fine partita.