

ClockTowers

Materiale

66 carte, di cui:

- 18 carte orologio (9 con i topi);
- 20 carte tetto (4 tipi in 5 colori);
- 28 carte piano intermedio così suddivise:
 1. 5 carte con 1 piano intermedio senza né gatto né topo;
 2. 5 carte con 1 piano intermedio con gatto;
 3. 4 carte con 1 piano intermedio con topo;
 4. 5 carte con 2 piani intermedi senza né gatto né topo;
 5. 5 carte con 2 piani intermedi con gatto;
 6. 4 carte con 2 piani intermedi con topo.

Preparazione

I giocatori devono costruire delle torri con orologio con le carte. Ogni torre deve essere obbligatoriamente formata da una o più carte piano intermedio, una carta orologio, ed una carta tetto. Il vincitore è il giocatore che realizza più punti. La presenza di gatti e topi fa diminuire il punteggio. All'inizio, ogni giocatore riceve 1 carta piano intermedio con gatto, 1 carta piano intermedio con topo ed una carta orologio con topo.

Separare il resto delle carte in 3 mazzi: quello con le carte piano intermedio, quello con le carte tetto e quello con le carte orologio. Una volta mescolati separatamente, metterli coperti l'uno accanto all'altro. Successivamente, riporre definitivamente nella scatola, senza guardarle, 3 carte tetto e 5 carte piano intermedio. Infine, girare i 3 mazzi al centro del tavolo, in modo che sia visibile la prima carta di ognuno di essi. Comincia il gioco il giocatore con l'orologio più bello.

Svolgimento del gioco

Durante il proprio turno ogni giocatore deve sempre giocare una carta e pescare una carta. All'inizio ed alla fine del proprio turno ogni giocatore avrà in mano sempre 3 carte. Quando un giocatore gioca una carta, la deve porre, scoperta, davanti a sé, su una delle sue torri. Le carte che via via vengono utilizzate per costruire una torre devono essere poste in modo da sovrapporsi leggermente in direzione verticale.

- Se un giocatore gioca una carta PIANO INTERMEDIO, essa può essere utilizzata o per cominciare la costruzione di una nuova torre o per aumentare il numero di piani di cui è formata una torre già esistente ma formata interamente da piani intermedi. Una torre può contenere un numero qualsiasi di piani intermedi.
- Se un giocatore gioca una carta OROLOGIO, essa può essere collocata solo su una torre, già esistente, formata solamente da piani intermedi. Ogni torre può contenere solo 1 orologio. Su una torre con orologio non possono essere collocati ulteriori piani intermedi.

- Se un giocatore gioca una carta TETTO, essa può essere collocata solo su una torre formata da piani intermedi e da 1 orologio. In tal caso la torre si considera completa, per cui non è più possibile aggiungervi carte.

Se un giocatore non vuole (o non può) giocare una delle sue 3 carte che ha in mano, deve scartare una carta dalla sua mano e metterla di lato, coperta, in modo da non farla vedere agli altri giocatori. Le carte scartate vengono poste definitivamente fuori dal gioco.

Indipendentemente dal fatto che un giocatore giochi una carta o la scarti, deve comunque pescare una delle 3 carte scoperte da uno dei 3 mazzi al centro del tavolo. Poiché tali mazzi sono a faccia in su, ogni giocatore potrà vedere la carta pescata. Quando qualcuno dei mazzi finisce, si continua a pescare dal mazzo (o dai mazzi) rimanenti. Quando tutti e 3 i mazzi sono terminati, il gioco prosegue solo giocando le carte che ognuno ha in mano.

Torre con l'orologio

Una torre con orologio completa è formata da uno o più piani intermedi, un orologio ed un tetto. Torri con orologio formati solamente da piani intermedi o solo da piani intermedi e da un tetto sono considerati incompleti. Nel momento in cui viene posto un tetto su di una torre, la torre si considera completata. Ogni giocatore può avere davanti a se un numero qualsiasi di torri complete o incomplete. La prima torre completa di un colore deve essere alta esattamente due piani intermedi. La seconda torre completa dello stesso colore deve avere esattamente un piano intermedio in più della prima. La terza torre completa dello stesso colore deve avere esattamente un piano intermedio in più della seconda, e così via...

Esempio: La prima torre completa col tetto blu è alta due piani. La seconda torre completa col tetto blu deve essere alta esattamente tre piani, la terza quattro e la quarta cinque.

Un giocatore può costruire un numero qualsiasi di torri complete dello stesso colore, anche tutte e quattro (ci sono quattro tetti per ogni colore).

Termine del gioco e punti vittoria

Il gioco termina all'esaurimento di tutti e tre i mazzi al centro del tavolo e quando ogni giocatore ha finito di giocare o di scartare la sua ultima carta in mano. Quindi, si procede al conteggio dei punti:

1. Ogni giocatore riceve punti solo per le torri che ha completato. Le torri incomplete non portano punti.
2. Una torre senza gatti e topi fa guadagnare 5 punti.
3. Una torre con gatti e senza topi fa guadagnare 4 punti.
4. Una torre con gatti e topi fa guadagnare 3 punti. Il numero di gatti e topi è indifferente.
5. Una torre senza gatti ma con topi fa guadagnare 2 punti.

Il vincitore è il giocatore con più punti.

In caso di parità, vince il giocatore che ha almeno un topo nel piano intermedio più alto di una delle sue torri complete.

In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che ha almeno un gatto nel piano intermedio più alto di una delle sue torri complete.

In caso di ulteriore parità, i giocatori restanti vengono dichiarati vincitori pari merito.