TERREMOTO

Per tre o quattro giocatori

Parti del gioco: un mazzo di 70 carte composto da 5 semi (scheletri neri, maghi blu, elfi verdi, goblin rossi e soldati bianchi), due jolly (cloni), e 8 carte speciali (2 di ciascuno dei seguenti: Terremoto - Earthquake, Opportunità - Opportunity, Prosperità - Prosper e Salto Temporale – Time Warp). Le carte di un seme hanno illustrazioni differenti, ma tutte hanno il medesimo valore.

Scopo del gioco: realizzare 100 punti giocando gruppi di carte dalla vostra mano. Un gruppo di carte è composto da una o più carte dello stesso seme. Si realizzano più punti se il seme da voi giocato è identico a quello di gruppi giocati in precedenza dagli altri giocatori.

Preparazione: mischiate le carte e distribuitene 7 a caso, coperte, ad ogni giocatore. Le carte rimanenti costituiranno il mazzo da cui pescare ulteriori carte. A fianco del mazzo ci sarà la pila degli scarti. Scegliete a caso un giocatore addetto a contare i punti.

Sequenza di gioco:

- 1) Mettete le carte giocate nel turno precedente nella pila degli scarti (ovviamente questo non si applica nel primo turno)
- 2) Giocate il vostro primo gruppo di carte (o una carta speciale)
- 3) Giocate il vostro secondo gruppo di carte (o una carta speciale)
- 4) Pescate fino ad avere in mano nuovamente 7 carte (se non ci sono più carte da pescare, rimischiate gli scarti)

Come assegnare i punti:

Scegliete a caso un giocatore che inizi; dopo di che tocca a quello alla sua sinistra. I turni si susseguiranno in senso orario fino a che non vi sarà un vincitore.

Dovete giocare due volte ogni turno. Una “giocata” consiste nel mettere in gioco o un gruppo di carte oppure una carta speciale. E’ possibile fare punti con ciascuna delle vostre due giocate (benché giocare alcune carte speciali non faccia realizzare punti. Per ogni gruppo giocato, realizzate un punteggio pari al numero di carte che compongono il gruppo moltiplicato dal numero totale di carte di quel seme presenti sul tavolo da gioco, **incluse le carte da voi appena giocate.**

Esempio: il primo giocatore ha giocato un gruppo di 4 maghi blu e un gruppo di due goblin rossi (vedi illustrazione sul manuale in inglese).

Ora è il vostro turno, ed in mano avete: 2 elfi verdi, 3 soldati bianchi e 2 maghi blu. Come prima giocata, mettete in gioco un gruppo di due maghi blu. Il punteggio si calcola moltiplicando i 2 maghi blu del vostro gruppo per il numero totale di maghi sul tavolo – i vostri 2 più i 4 giocati dal primo giocatore per un totale di 6 (*ricordate: i due maghi blu da voi appena giocati contano come carte presenti sul tavolo*). Il vostro punteggio per questa giocata è così di 12 punti
Come seconda giocata, mettete in gioco un gruppo di 3 soldati bianchi. Anche se non ci sono altri soldati sul tavolo, realizzate comunque 9 punti

Le carte giocate restano davanti a voi fino all'inizio del vostro prossimo turno, quando dovete scartarle (toglierle dal tavolo) **prima** di fare le vostre 2 giocate. Ricordate, all'inizio di ciascun turno solo il giocatore di turno scarta le carte che ha davanti a sé.

Il clone è un jolly che conta come una carta appartenente ad uno qualsiasi dei 5 semi. Rimane tale fino al momento di essere scartate dal giocatore di turno.

Carte speciali

Giocare una carta speciale conta come una delle vostre due giocate per il turno corrente. Dopo averla giocata, scartatela immediatamente.

Terremoto (Earthquake): scartate tutte le carte presenti sul tavolo. Se giocate un gruppo di carte prima del Terremoto, realizzate normalmente i punti per quel gruppo di carte. Giocare il Terremoto non vi fa realizzare punti

Prosperità (Prosper): realizzate 5 punti

Salto Temporale (Time Warp): Potete fare tutte le giocate che volete questo turno (non più solo due)

Opportunità (Opportunity): Pesca 4 carte. Alla fine del turno potete avere più di 7 carte in mano, ma non ne potete pescare altre dal mazzo. Suggerimento: funziona meglio combinata con Salto Temporale. Prima, giocate Salto Temporale, poi Opportunità, a questo punto svuotatevi la mano da tutte le nove carte e fate un sacco di punti!

Vincere la partita: il primo giocatore a raggiungere o superare i 100 punti è il vincitore. Per giocare in più di quattro persone, vi serve un secondo mazzo di Terremoto, in questo caso è preferibile giocare fino a 150 o anche 200 punti.