



INTRODUZIONE

N° giocatori: 3-5;
Durata: 20/40 minuti circa;
Dotazione del gioco: 60 carte “Meteo” (riportano un numero in tutti e quattro i lati), 24 carte “Livello Acqua” (con dei maiali riportati sopra), 24 carte “Salvagente” (con dei giubbotti di salvataggio riportati sopra) e un regolamento.

OBBIETTIVO

Le tempeste imperversano per poi calmarsi sostituite da uno splendido sole. Il livello dell’acqua si alza sempre più in alto per poi calare di nuovo. Restate calmi e giocate le vostre carte “Meteo” saggiamente perché in ogni mano il giocatore con il più alto livello d’acqua deve giocare un salvagente. Per ogni salvagente che avete nella vostra mano alla fine di ogni round, guadagnate 1 punto. Un round completo si compone di 12 mani. Si giocheranno un numero di mani pari al numero di giocatori che partecipano. Il giocatore con più punti al termine di tutti i round è il vincitore.

PREPARAZIONE

Mischiate le 60 carte “Meteo” e distribuitene 12 ad ogni giocatore; queste carte costituiscono la mano del giocatore per il round. In 3 giocatori 24 carte “Meteo” resteranno inutilizzate, mentre con 4 giocatori ne avanzeranno solo 12. Le carte residue non si utilizzeranno e potete riporle nella scatola.

A questo punto fate la soma dei vostri salvagente, contando le sezioni presenti in alto al centro delle vostre carte (tenete presente che due metà fanno 1 salvagente; alla fine approssimate per difetto eventuali resti). Fatto ciò ogni giocatore dichiara il suo totale e riceve quel numero di carte “Salvagente”.

Esempio 1: Raimondo ha un totale di 5 salvagente sulle sue 12 carte “Meteo”, quindi Raimondo riceve 5 carte salvagente.

Esempio 2: Paolo ha un totale di 3,5 salvagente sulle sue 12 carte “Meteo”, quindi Paolo riceve 3 carte salvagente.

I giocatori pongono tutte le loro carte “Salvagente” scoperte e ben visibili davanti a loro. A questo punto la distribuzione dei salvagente potrebbe sembrare iniqua, ma è strettamente collegata alla qualità delle carte in mano, pertanto chi ne ha di più ha sicuramente delle carte “Meteo” peggiori. Quindi mischiate le 24 carte “Livello Acqua” e piazzatele a faccia in giù al centro del tavolo.

traduzione ed editing by Valerio Sarac



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Un round si compone di 12 mani, ogni mano di 5 fasi che vanno eseguite nell'ordine riportato di seguito:

1. Un giocatore gira le prime due carte "Livello Acqua" e le pone a faccia in su sul tavolo.
2. Ogni giocatore seleziona una delle sua carte "Meteo" e la pone a faccia in giù davanti a se. Una volta che tutti hanno selezionato la carta, queste vengono scoperte contemporaneamente.
3. Il giocatore che ha giocato la carta "Meteo" più alta **deve** prendere la carta "Livello Acqua" più bassa tra le due scoperte, quindi il giocatore che ha giocato la seconda carta più alta prende la carta "Livello Acqua" di valore più alto; le carte vanno poste scoperte davanti a chi le ha prese ben visibili a tutti.
4. Il giocatore che a questo punto ha la carta di "Livello Acqua" più alta perde un salvagente (e quindi scarta una delle sue carte salvagente). In caso di pareggio tutti quelli coinvolti devono scartare un salvagente.
5. Infine si scartano tutte le carte "Meteo" giocate, facendo attenzione a lasciare dove si trovano le carte "Livello Acqua".

Una volta terminate le 5 fasi si passa alla mano seguente ripetendo le 5 fasi.

Qualora un giocatore dovesse prendere una carta "Livello Acqua" avendone già una, la deve porre sopra quelle in suo possesso in modo da mostrare solo l'ultima. **Nota bene:** non è detto che il salvagente venga giocato da chi ha preso la carta "Livello Acqua" nella mano, poiché il salvagente lo prende sempre e solo la persona con la carta "Livello Acqua" di valore più alto.

Un giocatore viene eliminato quando non è in grado di scartare un salvagente e non quando scarta l'ultimo. In questo caso copre le sua carte "Livello Acqua" e chi rimane con il valore più alto dovrà scartare il salvagente.

Il round termina dopo 12 mani (ovvero esaurite le carte) oppure se restano soltanto due giocatori.

ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Ogni giocatore guadagna un punto per ogni salvagente rimastogli, chi non ha salvagenti non guadagna punti. I giocatori eliminati dal round ricevono un malus di 1 punto.. Il giocatore che alla fine del round ha il "Livello Acqua" più basso riceve un ulteriore punto addizionale (ovviamente se qualcuno dovesse essere privo di carte "Livello Acqua" riceverebbe il punto bonus).

Ricordatevi di segnare tutti i punti, quindi passate al round successivo.

Alla fine dei round chi ha il totale più alto ha vinto.

Traduzione ed editing by Valerio Salvi

