

# I TESORI DEL TEMPO

Da 2 a 5 giocatori - 8 anni in sù – durata circa 20 minuti

Autore: Francesco Calvi - [info@dysotek.net](mailto:info@dysotek.net) – 389.8739656 – FB: FrancescoCalviGames

Indirizzo: V.le Benedetto Croce, 249, 66100, Chieti (CH)

## 1. COMPONENTI

- 72 Carte Riparazione divise in 4 colori e numerate da 1 a 9
- 32 Monete divise in 4 colori
- 12 Gettoni Ingranaggio divisi in 4 colori
- 5 Carte Bonus
- 1 Orologio composto da una base e da una parte superiore
- 1 Pedina Segna Tempo da posizionare sul lato attivo dell'Orologio

## 2. BACKGROUND E SCOPO DEL GIOCO

Anno 2620, Pianeta Terra: un gruppo di scaltri viaggiatori torna indietro nel tempo per trovare e riparare l'Orologio Temporale, un magico artefatto in grado di fare apparire dal nulla sfavillanti tesori e pietre preziose. Chi tra questi viaggiatori del futuro riuscirà ad ottenere il tesoro più ricco? I "Tesori del Tempo" è un gioco competitivo in cui dovrai giocare al meglio le tue carte per riparare l'Orologio Temporale ed ottenere più tesori dei tuoi avversari.

## 3. SETUP

1) Scegliere quale lato usare per la base dell'Orologio e posizionare sopra di essa la parte superiore (in senso orario).

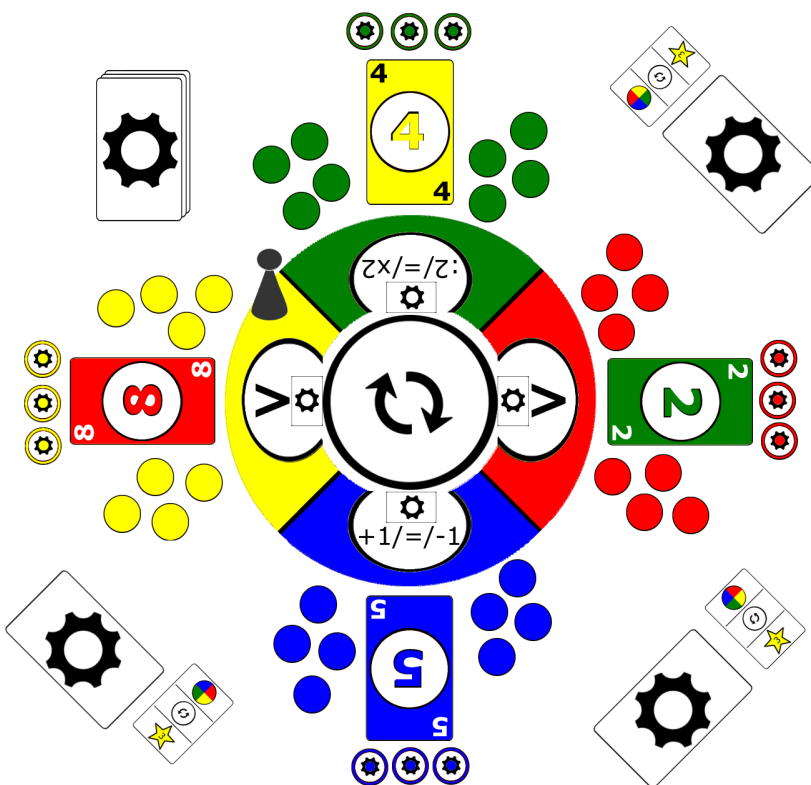
Vicino i 4 lati dell'Orologio posizionare 8 Monete e 3 Gettoni Ingranaggio (nei colori corrispondenti).

Mischiare il mazzo delle Carte Riparazione e posizionarlo coperto; pescare le prime 4 Carte Riparazione e posizionarle casualmente su ognuno dei 4 lati dell'Orologio.

2) Distribuire ad ogni giocatore:

- 1 Carta Bonus
- 4 Carte Riparazione (da tenere coperte in mano)

3) Scegliere casualmente il primo giocatore.



Setup di una partita a 3 giocatori

4) La Carta Riparazione, tra quelle posizionate sull'Orologio, col numero più alto determina su quale lato dell'Orologio bisogna iniziare la partita (d'ora in avanti viene chiamato "lato attivo"). In caso di 2 o più numeri uguali è il primo giocatore a scegliere dove iniziare. Il primo giocatore posiziona la Pedina Segna Tempo sul lato attivo dell'Orologio.

## 4. FASI DI GIOCO

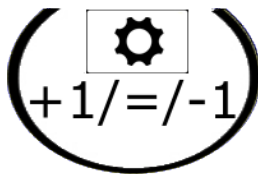
### Giocare una Carta Riparazione

Il giocatore posiziona una Carta Riparazione sul lato attivo dell'Orologio.

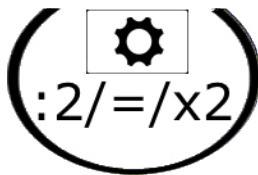
Se la Carta Riparazione che si sta posizionando soddisfa la regola matematica dell'Orologio, il giocatore può prendere una Moneta. Se ha anche lo stesso colore del lato dell'Orologio, il Giocatore può continuare il turno giocando sul successivo lato dell'Orologio (si sposta la Pedina Segna Tempo e diventa il nuovo lato attivo dell'Orologio).

Se la Carta Riparazione soddisfa solo il colore del lato dell'Orologio, il giocatore non prende una Moneta, ma può continuare il turno giocando sul successivo lato dell'Orologio (si sposta la Pedina Segna Tempo e diventa il nuovo lato attivo dell'Orologio).

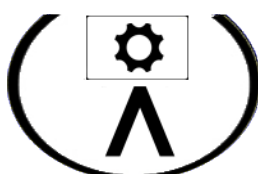
*Nota:* è possibile giocare una Carta Riparazione che non soddisfi nè la regola matematica e nè il colore del lato dell'Orologio.



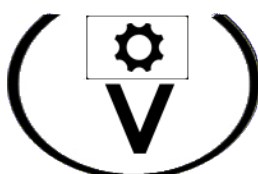
La Carta Riparazione che si sta giocando è **maggiore di uno, uguale o minore di uno**, rispetto alla Carta Riparazione già presente sull'Orologio.



La Carta Riparazione che si sta giocando è la **metà, uguale o il doppio**, rispetto alla Carta Riparazione già presente sull'Orologio.



La Carta Riparazione che si sta giocando è **minore** rispetto alla Carta Riparazione già presente sull'Orologio.



La Carta Riparazione che si sta giocando è **maggiore** rispetto alla Carta Riparazione già presente sull'Orologio.



La Carta Riparazione che si sta giocando è **pari**.

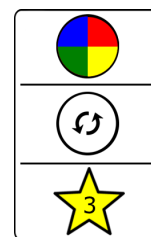


La Carta Riparazione che si sta giocando è **dispari**.

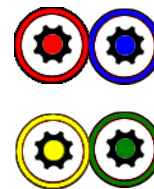
### [OPZIONALE] Giocare la Carta Bonus e/o acquistare un Gettone Riparazione

Durante il proprio turno il giocatore può utilizzare la carta Bonus per guadagnare una Moneta a scelta oppure per invertire l'orientamento dell'Orologio; in quest'ultimo caso capovolgere la parte superiore dell'Orologio: il lato attivo diventa quello giocato al turno precedente. Il cambio di orientamento dell'Orologio non influenza l'ordine di turno dei giocatori (che resta sempre in senso orario), ma solo il lato attivo dell'Orologio. Una volta utilizzata, la Carta Bonus viene scartata.

A fine partita se la Carta Bonus non è stata utilizzata il giocatore guadagna 3 PV.



Durante il proprio turno il giocatore può acquistare un Gettone Ingranaggio pagando 2 Monete uguali o 3 Monete diverse. Nel primo caso (2 Monete uguali) il giocatore acquista il Gettone Ingranaggio dello stesso colore delle Monete spese; nel secondo caso (3 Monete diverse) il giocatore acquista un Gettone Ingranaggio di un colore a scelta tra quelli spesi con le Monete. Il giocatore può possedere anche più Gettoni Ingranaggio dello stesso colore. Le Monete spese vengono ripositonate vicino i lati dell'Orologio. Il Giocatore può tenere al massimo 5 Monete davanti a se.



## [CONDIZIONE DI GIOCO] DISATTIVAZIONE DI UN LATO DELL'OROLOGIO

Se i giocatori hanno acquistato tutti i 3 Gettoni Riparazione di un lato dell'Orologio, quest'ultimo viene disattivato fino al termine della partita; le sue Carte Riparazione vengono mischiate e distribuite casualmente (ed in egual misura) ai giocatori che possiedono quei Gettoni Ingranaggio. Le Carte Riparazione in eccesso vengono scartate. Le Carte Riparazione guadagnate vengono tenute coperte. Le Monete del lato disattivato dell'Orologio restano a disposizione per essere acquistate tramite la Carta Bonus.

I giocatori continueranno a giocare sui lati dell'Orologio che sono ancora attivi.

**Esempio:** il lato giallo dell'Orologio viene disattivato perchè 2 giocatori hanno acquistato tutti e 3 i Gettoni Riparazione gialli; ci sono 11 Carte Riparazione: 6 vengono distribuite al giocatore che possiede 2 Gettoni Riparazione, 3 vengono distribuite al giocatore che possiede un Gettone Riparazione, 2 vengono scartate.

### Fine del Turno

Il giocatore pesca dal mazzo una o più Carte Riparazione fino ad arrivare a 4 in mano.

Il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Il lato attivo dell'Orologio diventa quello successivo, in senso orario o antiorario a seconda dell'orientamento dell'Orologio, e ci si sposta la Pedina Segna Tempo.

## 5. FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando tutti i 4 lati dell'Orologio sono stati disattivati oppure quando il mazzo delle Carte Riparazione è terminato.

Ogni giocatore conta il numero delle Carte Riparazione guadagnate, quelli sono i propri PV. Le Monete e le Carte Riparazione che si hanno in mano non valgono PV.

I giocatori che sono ancora in possesso della Carta Bonus guadagnano 3 PV.

Vince il giocatore che ha guadagnato più PV. In caso di parità si calcola la somma dei numeri indicati sulle Carte Riparazione guadagnate, chi ha il numero maggiore vince; in caso di ulteriore parità vince il giocatore che possiede ancora la Carta Bonus.