



IL MOSAICO **ARTONAUTI** DEL TEMPO

REGOLAMENTO SEMPLIFICATO

Artonauti - Il Mosaico del Tempo è un gioco per 2-4 giocatori.

Sfida i tuoi avversari a ricomporre le opere d'arte perdute nel tempo!
Per vincere devi completare più opere d'arte dei tuoi avversari
prima che la partita giunga al termine.

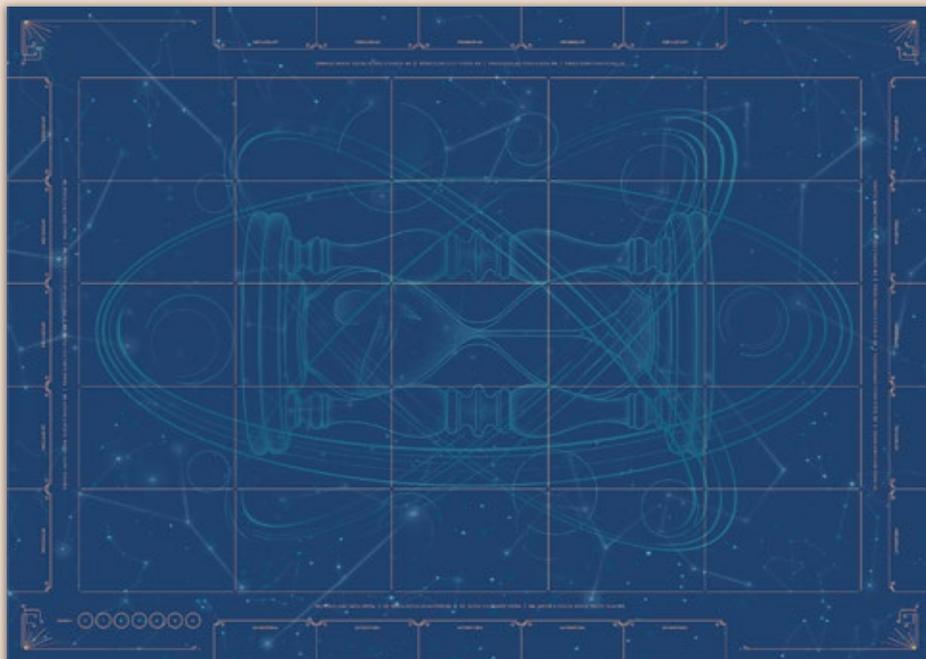
Ogni opera d'arte è divisa in 2 o più Carte Opera. Tu e i tuoi avversari
giocherete Carte Opera sul Tabellone in modo che i differenti
frammenti combacino tra loro e completino l'opera d'arte.

Quando completi un'opera d'arte pesca e gioca una Carta Avventura,
per provare il brivido dell'imprevisto.

1. COMPONENTI DEL GIOCO

TABELLONE

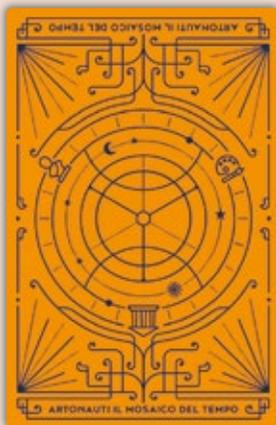
Il Tabellone rappresenta il Mosaico del Tempo.
È composto da una griglia di 5 x 5 caselle rettangolari.
Ogni casella è delle dimensioni di una Carta Opera.



CARTE OPERA



CARTE AVVENTURA



CARTA BLOCCO



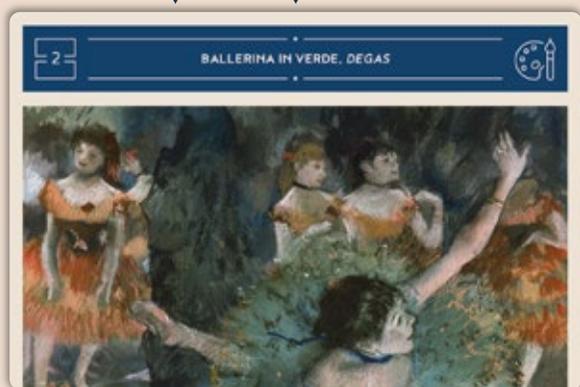
CARTE OPERA: ogni carta rappresenta una parte di un'opera d'arte.
Ci sono in tutto 72 Carte Opera. Alcune carte sono ripetute. Puoi consultare tutte le opere del gioco e la loro descrizione nel libretto "Personaggi, Trama, Opere".

COLORE

Ogni Carta Opera è contraddistinta da un colore

NOME

Nome dell'opera e autore



FRAMMENTI

Carte necessarie per completare l'opera d'arte

TAGLIO

Lato in cui l'immagine continua su carte diverse

TIPOLOGIA

Pittura, scultura, architettura

CARTE AVVENTURA: ogni Carta Avventura ti permette di compiere azioni speciali durante la partita. Ci sono in tutto 40 Carte Avventura.

NOME

Il nome che identifica l'Avventura

EFFETTO

Quando giochi una Carta Avventura, devi compiere l'azione riportata in questa sezione della carta

PERSONAGGI

Ogni Carta Avventura può riportare da 1 a 3 personaggi tra Ale, Morgana, Argo, Wizard e Artemisia



CONTINUA L'AVVENTURA

Quando presente, ti permette di pescare un'altra Carta Avventura e di giocarla subito

BONUS CARTE AVVENTURA: se hai due Carte Avventura con lo stesso personaggio puoi, per una sola volta, far saltare il turno a un avversario a tua scelta.

2. DECIDERE LA DURATA DELLA PARTITA

La partita termina quando finisce il mazzo delle Carte Opera.
In alternativa i giocatori decidono una durata predeterminata,
ad esempio 30/45/60 min.

In entrambi i casi per determinare il vincitore vedi il punto 5.

3. PRIMA DI INIZIARE

CHI INIZIA: chi trova per primo intorno a sé un oggetto con più di tre colori.

PREPARAZIONE DEL GIOCO: apri il Tabellone e posizionalo tra te e i tuoi avversari.
Mischia il mazzo delle Carte Opera e mettilo capovolto vicino al Tabellone. Mischia il mazzo delle Carte Avventura e mettilo capovolto vicino al Tabellone.

DISTRIBUIRE LE CARTE OPERA SUL TABELLONE: a partire dal primo giocatore, poi in senso orario, ogni giocatore pesca 5 carte dal mazzo delle Carte Opera stando attento a non far vedere le proprie carte agli avversari. Poi, sempre in senso orario, ogni giocatore rivela la prima Carta Opera dalla cima del mazzo e la posiziona sul Tabellone in una casella a sua scelta (ruotata come preferisce).

Ripetete questa operazione finché sul Tabellone sono presenti 6 Carte Opera.

Attenzione! Se, disponendo le prime 6 Carte Opera sul Tabellone, un giocatore riesce a comporre un'opera d'arte intera, la rimuove dal Tabellone e la posiziona tra sé e il Tabellone, a formare la propria galleria personale!

Dopo che la sesta Carta Opera è stata posizionata sul Tabellone, il giocatore successivo prende la **Carta Blocco** e la posiziona sul Tabellone. La Carta Blocco occupa una casella del Tabellone per tutta la durata della partita: sulla casella in cui si trova la Carta Blocco non possono essere giocate e/o mosse le Carte Opera. Una volta posizionata la Carta Blocco, il giocatore successivo comincia la partita e svolge il suo turno di gioco.

4. SVOLGIMENTO DEL TURNO

4.1 – Pesca una Carta Opera

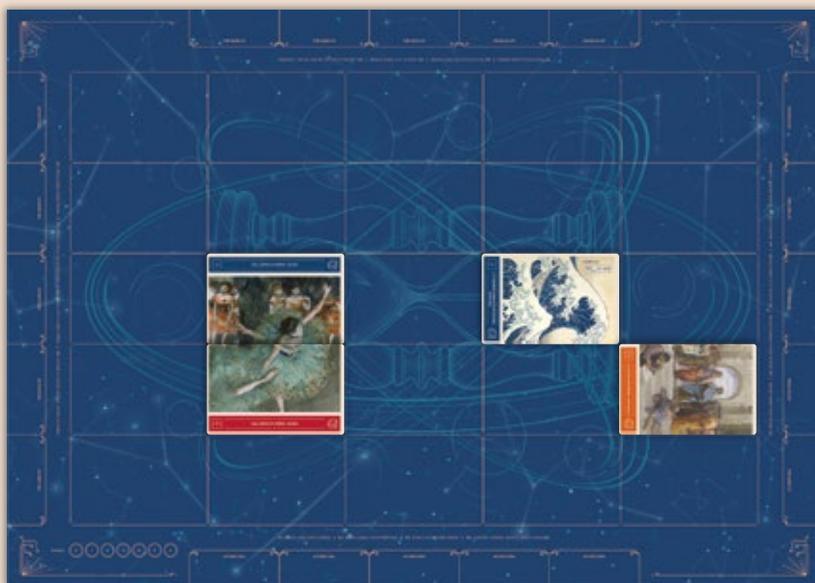
4.2 – Gioca una o due Carte Opera

4.3 – Azione a scelta: ruota, muovi, scambia

4.4 – Fine del turno

4.1 PESCA UNA CARTA OPERA: attenzione! Nessun giocatore può avere più di 10 carte in mano: raggiunto tale limite il giocatore, durante il suo turno, dovrà giocare Carte Opera dalla sua mano prima di poter pescare di nuovo.

4.2 GIOCA UNA O DUE CARTE OPERA: devi giocare almeno una Carta Opera dalla tua mano e posizionarla in una casella libera sul Tabellone, orientata a piacere (assicurati di posizionarla sempre in modo tale che il lato lungo della carta corrisponda al lato lungo della casella). **Se nella tua mano è presente un'altra Carta Opera dello stesso colore della carta appena giocata, allora puoi giocare anche questa sul Tabellone** (non si possono giocare più di 2 Carte Opera a turno, se non per effetto di una Carta Avventura). **Se giocando Carte Opera dalla tua mano completi delle opere, rimuovile dal Tabellone e mettile accanto a te costruendo la tua galleria.** Solo se completi una o più opere devi pescare e giocare una Carta Avventura. Le Carte Avventura si pescano e si giocano immediatamente, mettendole nelle apposite caselle ai bordi del Tabellone. In mano quindi, avrai solo Carte Opera.

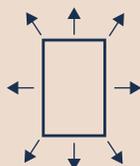


NB: all'interno di ogni casella può essere giocata una sola Carta Opera per volta.

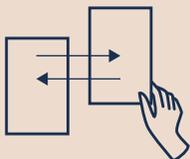
4.3 RUOTA, MUOVI, SCAMBIA: una volta giocate 1 o 2 Carte Opera dalla tua mano sul Tabellone, **devi fare una sola tra le seguenti azioni:**



Ruota: scegli una Carta Opera presente sul Tabellone e capovolgila (ruotata di 180°).



Muovi: scegli una Carta Opera presente sul Tabellone e spostala in una casella libera adiacente (le Carte Opera non possono essere spostate su caselle occupate da un'altra Carta Opera o dalla Carta Blocco, e non possono essere spostate oltre i bordi del Tabellone).



Scambia: scegli una Carta Opera presente sul Tabellone e scambiala con una Carta Opera dello stesso colore presente nella tua mano. Orientala a piacere sul Tabellone.

Se eseguendo un'azione completi un'opera, rimuovila dal Tabellone mettendola nella tua galleria.

N.B.: l'immagine deve combaciare, non importa l'orientamento.

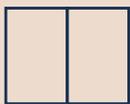
5. FINE PARTITA - VINCITORE

FINE PARTITA: quando il mazzo delle Carte Opera finisce, oppure, quando è trascorso il tempo che i giocatori hanno concordato a inizio partita.

Il vincitore viene dichiarato conteggiando i punti.

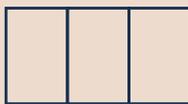
CONTEGGIO PUNTI: conta i punti della tua galleria, ogni Carta Opera vale 1 punto:

Opera composta
da 2 carte



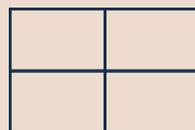
2 Punti

Opera composta
da 3 carte



3 Punti

Opera composta
da 4 carte



4 Punti

Il giocatore con più punti al termine della partita è il vincitore.

In caso di pareggio, il giocatore che ha completato l'opera d'arte più grande fra i giocatori in parità è il vincitore. Se anche conteggiando le opere più grandi esistono giocatori in pareggio, la partita si conclude in parità.

CONDIZIONE DI VITTORIA IMMEDIATA: se un giocatore riesce a completare almeno un'opera d'arte da 2 pezzi, un'opera da 3 pezzi e un'opera da 4 pezzi, la partita finisce istantaneamente e questi viene dichiarato il vincitore!

SEMPLIFICA ANCORA DI PIÙ: se vuoi semplificare ulteriormente il gioco non utilizzare le Carte Avventura.