

Regole per tre giocatori

Il gioco si svolge come descritto nelle regole per due giocatori, con le seguenti modifiche:

Un giocatore prende **12 pedine Vita**, il secondo **12 pedine Morte**, il terzo **12 pedine Mummia**.



Vita

Morte

Mummia

Scopo del gioco

I giocatori assumono il ruolo della Vita, della Morte e delle Mummie. Ora tutti i giocatori hanno gli stessi obiettivi generali:

- **Espandersi:** Per raggiungere questo obiettivo, ci deve essere almeno **una** propria pedina **in ogni settore e in ogni anello** del Cerchio della Vita.
- **Dominare:** Per raggiungere questo obiettivo, si deve riempire con le proprie pedine almeno **un settore completo** oppure **un anello completo** del Cerchio della Vita.

Come giocare

La partita si svolge a turno unico. Inizia per primo il giocatore che assume il ruolo della Vita, seguito poi dal giocatore dalla Morte e da quello delle Mummie. Di seguito, i tre giocatori si alternano in questo modo fino alla fine della partita. Il giocatore di turno esegue **una** delle **due** azioni a propria disposizione:

1. **Piazzare una pedina** in un punto vuoto qualsiasi sul Cerchio della Vita.
2. **Ruotare un anello** di un settore (45°) in **senso orario**.

Non ci sono **abilità speciali**.

Fine del gioco

È possibile che tutte le posizioni nel Cerchio della Vita siano occupate senza che nessun giocatore abbia raggiunto uno dei due obiettivi finali. In questo caso, ciascun giocatore ha a disposizione un ultimo turno. L'unica azione consentita è quella di ruotare un anello di un settore (45°) in senso orario. Se anche in questo caso nessun giocatore è riuscito a raggiungere uno dei due obiettivi finali, la partita termina in parità.

© 2014 Zvezda
Tutti i Diritti Riservati
Fabbricato in Russia
© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Autore: Andrea Mainini
Ideatore: Sabine Kondirolli /
HUCH! & friends

Produzione: Zvezda LLC 141730,
Russia, Moscow region,
Lobnya, Promyshlennaya str., 2
www.zvezda.org.ru
Distribuzione:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco ed è da intendersi come supporto ai giocatori di lingua italiana, per aiutarli a comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario e/o editore.
Traduzione del regolamento, redazione e adattamento grafico a cura di "aL355aNdRo".

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Ersticken-
gefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant
de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être
ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni
per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole
parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age
of 3 due to small parts. **OPGEPAST!** Niet geschikt voor kinderen
onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



AZTEKA



Il Cerchio della Vita

Regole per due giocatori

Preparazione del gioco

Prima di giocare per la prima volta, collegare le parti del Cerchio della Vita, come mostrato in figura. Un giocatore prende tutte le **14 pedine Vita**, l'altro prende tutte le **14 pedine Morte**. Quando si gioca in due, le pedine **Mummia** non vanno usate; rimetterle nella scatola.



Scopo del gioco

Una partita si svolge in **due** turni. In ogni turno, i giocatori si sforzano di raggiungere un proprio particolare obiettivo. Allo stesso tempo, perseguono un **obiettivo generale**. Il giocatore che raggiunge **uno** dei suoi due obiettivi per primo, vince il turno.

- **L'obiettivo della Vita:** La Vita vuole **espandersi**. Per raggiungere questo obiettivo, ci deve essere almeno **una** pedina della Vita **in ogni settore e in ogni anello** del Cerchio della Vita.



La Vita ha raggiunto il suo obiettivo: ha una pedina in ogni settore e in ogni anello!



Non vi è alcuna pedina Vita nell'anello più interno:
La Vita, pertanto, non ha raggiunto il suo obiettivo.

- **L'obiettivo della Morte:** La Morte vuole **dominare**. Per raggiungere questo obiettivo, si deve riempire con le pedine della Morte almeno **un settore completo** oppure **un anello completo** del Cerchio della Vita.



Il **settore** è pieno:
La Morte ha raggiunto il suo obiettivo!



L'**anello** è pieno:
La morte ha raggiunto il suo obiettivo!

- **Obiettivo generale:** entrambi i giocatori stanno anche cercando di realizzare il loro destino. Per raggiungere questo obiettivo, devono avere tutte le proprie **14 pedine** sul Cerchio della Vita.

Come giocare

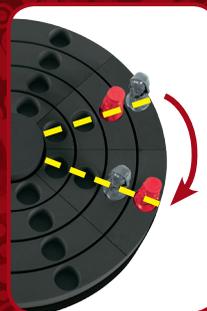
Una partita si svolge in **due turni**. In ogni turno, un giocatore assume il ruolo della Vita, l'altro quello della Morte. Dopo il primo turno, i giocatori invertono i propri ruoli.

Il giocatore che assume il ruolo della Vita, inizia per primo. Quando è il suo turno, il giocatore di turno esegue **una** delle due azioni disponibili:



Piazzare una pedina in un punto vuoto sul Cerchio della Vita. Questo piazzamento **deve** essere adiacente, orizzontalmente o verticalmente, ad una pedina Vita già presente (lo stesso vale per la Morte). Durante il primo turno, il giocatore può piazzare la sua pedina dove vuole.

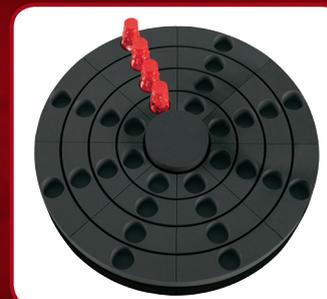
Poi è il turno dell'altro giocatore.



Oppure:
Ruotare un anello di un settore (45°) in **senso orario**.

Abilità speciali

Quando un giocatore piazza la sua pedina sul Cerchio della Vita, può accadere che venga attivata una abilità speciale:



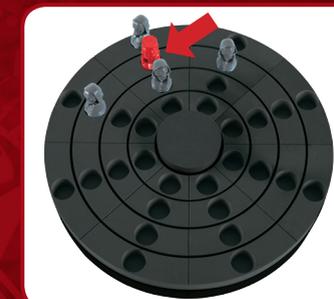
Abilità speciale della Vita: la **Nascita**

Abilità speciale della Vita: la Nascita

Se, piazzando la sua pedina, il giocatore **riempie completamente un settore con le pedine della Vita**, chi utilizza le pedine Vita ha il diritto di piazzarne un'altra, inserendola in qualsiasi spazio vuoto. In tal modo, si dovranno rispettare le normali regole di piazzamento.

Abilità speciale della Morte: la Disintegrazione

Se, dopo il piazzamento di una pedina della Morte, una pedina della Vita è completamente circondata da pedine della Morte (sia verticalmente che orizzontalmente), deve essere sostituita da una pedina della Morte.



Abilità speciale della Morte: la **Disintegrazione**

Fine del gioco

Un turno termina quando uno dei due giocatori ha raggiunto uno dei suoi due obiettivi. Il vincitore di questo turno conta quante sono le proprie pedine piazzate nel Cerchio della Vita. Dopo due turni, quando ciascun giocatore ha svolto sia il ruolo della Vita che quello della Morte, il gioco termina.

Ora verrà determinato il vincitore finale:

Se un giocatore ha vinto entrambi i turni, è il vincitore finale!

Se ogni giocatore ha vinto un turno, si confronta il numero di pezzi che ci sono voluti a ciascun giocatore per vincere il proprio turno. Chi ha utilizzato il minor numero di pedine per vincere il proprio turno, è il vincitore finale. In caso di parità, il gioco finisce come nella vita reale: in un pareggio.

Variante "aggressiva" per due giocatori

Questa variante è per i giocatori che amano lo scontro diretto. Il gioco procede come descritto sopra, con le seguenti modifiche:

Quando è il proprio turno, ciascun giocatore può eseguire **una** delle seguenti **tre** azioni a sua scelta:

1. Mettere una pedina in qualsiasi spazio libero nel Cerchio della Vita.
2. Ruotare un anello di un settore (45°) in senso orario.
3. Ruotare un anello di due settori (90°) in senso orario.

Questa azione è possibile solo se il giocatore di turno ha più pedine in questo anello del suo avversario.

Non ci sono abilità speciali.