

# CLOCKTOWERS

Torri dell'Orologio

Autori: Alan R. Moon & Aaron Weissblum

Pubblicato da Jolly Roger Games

([www.jollyrogergames.com](http://www.jollyrogergames.com))

Tradotto da RoSKoMaNtE

Da 2 a 4 giocatori.

Componenti:

66 Carte

18 Orologi (9 con i topi)

20 Tetti (4 in ognuno dei 5 colori)

28 Carte Piano

5 Un Piano senza gatti o topi

5 Un Piano con gatti

4 Un Piano con topi

5 Due Piani senza gatti o topi

5 Due Piani con gatti

4 Due Piani con topi

Regole

## PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende una Carta Un Piano con gatti, una Carta Un Piano con topi ed una Carta Orologio con topi. Questa è la mano iniziale di ogni giocatore.

Separate le carte in 3 mazzi: tutti i Piani, tutti i Tetti e tutti gli Orologi rimanenti. Mischiate ognuno di questi mazzi separatamente. Rimuovete 3 Carte Tetto e 5 Carte Piano a caso e ponetele nella scatola senza guardarle. Queste non interverranno ulteriormente nel gioco. Ora ponete i 3 mazzi a faccia in su al centro del tavolo.

Il giocatore più anziano inizia.

## IL GIOCO

In ogni suo turno un giocatore deve giocare una carta e poi pescare una carta. Un giocatore dovrà sempre avere esattamente 3 carte in mano all'inizio ed alla fine di ciascuno dei propri turni.

Se un giocatore gioca una Carta Piano, può O iniziare una nuova Torre dell'Orologio O aggiungere la carta ad una Torre dell'Orologio esistente. Un torre può contenere un qualsiasi numero di Carte Piano.

Se un giocatore gioca un Orologio, DEVE giocarlo sulla sommità di una Torre dell'Orologio che contenga solamente Carte Piano. Una Torre dell'Orologio può contenere un solo Orologio.

Se un giocatore gioca un Tetto, DEVE giocarlo come carta conclusiva di una Torre dell'Orologio che contenga solo Carte Piano ed un Orologio.

Se un giocatore non può o non vuole giocare nessuna delle carte che ha in mano all'inizio del proprio turno, deve scartarne una. La carta deve essere scartata COPERTA cosicché i suoi avversari non possano vederla. Le carte così scartate devono essere poste a fianco del tavolo e sono escluse dal gioco.

Indipendentemente da che tipo di carta il giocatore abbia giocato (o scartato), può pescare la carta scoperta di uno qualsiasi dei 3 mazzi. Il giocatore DEVE pescare una carta al termine di ogni suo turno.

## TORRI DELL'OROLOGIO

Una Torre dell'Orologio completa è composta di uno o più Piani, un Orologio ed un Tetto. Le torri incomplete sono quelle composte di sole Carte Piano o di Carte Piano ed un Orologio. Una volta che una Torre dell'Orologio ha il tetto, è considerata completa. Un giocatore può avere un qualsiasi numero di Torri dell'Orologio, complete o incomplete, durante il gioco.

La prima Torre dell'Orologio completata in ciascun colore deve essere alta 1 o 2 Piani. La seconda torre di quel colore deve essere alta ESATTAMENTE un piano più della prima. La terza torre di quel colore deve essere alta esattamente un piano più della seconda e così via.

Un giocatore può avere un qualsiasi numero di torri complete in un dato colore, anche tutte e 4.

## FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco finisce quando tutti e 3 i mazzi di carte sono esauriti e i giocatori hanno giocato (o scartato) la loro ultima carta.

I giocatori ora contano i loro punti. Ogni torre completa ha un valore. Le torri incomplete non valgono nulla.

Torri dell'Orologio senza gatti o topi, valgono 5 punti;  
Torri dell'Orologio con solo gatti, valgono 4 punti;  
Torri dell'Orologio con gatti e topi, valgono 3 punti;  
Torri dell'Orologio con solo topi, valgono 2 punti.

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.

Se due (o più) giocatori sono pari con il maggior numero di punti, chi di loro è il giocatore con un topo nel piano più alto di una Torre dell'Orologio completa e' il vincitore. Se c'è ancora una parità, di questi giocatori chi ha un gatto nel piano più alto di una Torre dell'Orologio completa e' il vincitore.