

Partite Multiple

- * Se state giocando partite multiple, utilizzate i segnalini genio per assegnare i punti.
- * Il giocatore che vince la prima partita ottiene un segnalino genio.
- * In ogni partita successiva, il vincitore ottiene 1 segnalino genio se non ha vinto la partita precedente, oppure 2 segnalini genio se ha vinto la partita precedente.
- * Non appena un giocatore ottiene 5 segnalini genio, le partite terminano e quel giocatore viene dichiarato Gran Maestro di 3 Desideri.



Tessere Speciali

* Cornucopia & Fusione Fredda

~ Se possedete solo una di queste tessere alla fine della partita e rispettate le condizioni di vittoria *(avete una tessera per tipo)*, raddoppiate il valore delle vostre altre due tessere.



~ Se possedete entrambe queste tessere alla fine della partita e rispettate le condizioni di vittoria *(avete una tessera per tipo)*, avete vinto, senza discussioni.

* Viaggio nel Tempo

~ Se possedete questa tessera alla fine della partita, avete perso, non importa quali altre tessere avete. Siate furbi e scambiate questa tessera con un avversario prima che la partita finisca!



Crediti

- * Autore: Chris Castagnetto
- * Sviluppo: Andrei Novac, Błażej Kubacki
- * Illustrazioni e Grafica: Magdalena Markowska
- * Impaginazione: Agnieszka Kopera



- * Edizione Italiana: Giuliano Acquati e Stefano Bassi
- * Grafica, regole e scatola: Ruslan Audia



Contenuto

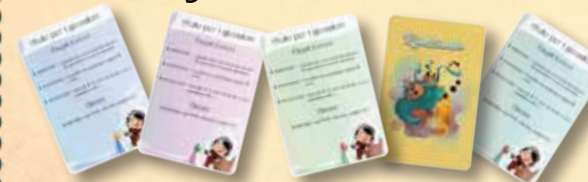
* 18 tessere desiderio



* 10 segnalini genio



* 5 tessere riassunto



* questo regolamento

Preparazione

Determinate con quante tessere giocare. Mescolate le tessere e piazzatele a faccia in giù in una pila al centro del tavolo. (Rimettete le tessere inutilizzate nella scatola.)

3 Giocatori

Rimuovete dal gioco le tessere per 4 e 5 giocatori:

- Volo,
- Astronave,
- Traduttore Universale,
- Immortalità,
- Teletrasporto,
- Supercalcolatore Quantico.



Tessera da rimuovere in 3 giocatori

4 Giocatori

Rimuovete dal gioco le tessere per 5 giocatori:

- Immortalità,
- Teletrasporto,
- Supercalcolatore Quantico.



Tessera da rimuovere in 4 giocatori

5 Giocatori

Usate tutte le tessere.





Preparazione

- * Rimuovete dal gioco la prima tessera della pila senza farla vedere a nessun giocatore.
- * Piazzate le prime due tessere a faccia in giù al centro del tavolo.
- * Ogni giocatore pesca 3 tessere e le piazza a faccia in giù davanti a sé. Ogni giocatore può guardare una sola delle proprie tessere.

Non potete mai condividere le informazioni sulle tessere che avete di fronte.

- * Il giocatore che più recentemente ha realizzato un proprio desiderio è il primo giocatore.
- * Se non siete d'accordo, il giocatore più giovane è il primo giocatore.
(Se giocate partite multiple, cambiate il primo giocatore di un posto in senso orario a ogni partita.)

Posizionate accanto a voi le tessere Aiuto per i Giocatori vi saranno utili per ricordarvi le azioni che potete effettuare durante il vostro turno.



Svolgimento

- * A partire dal primo giocatore, ogni giocatore svolge un turno effettuando 2 tra le seguenti Azioni.

I giocatori NON possono effettuare l'azione "Dichiarare la Fine della Partita" durante i primi tre giri della partita.

Sbirciare

- * Guardate una tessera di fronte a un giocatore qualsiasi (anche voi stessi) o al centro del tavolo.



Mescolare

- * Mescolate le tre tessere di fronte a voi ad occhi chiusi, rimettetele a faccia in giù di fronte a voi, poi guardatene una sola.



Scambiare

- * Scambiate la posizione di due tessere a vostra scelta. (Le tessere devono appartenere sempre a 2 giocatori diversi.)



Dichiarare la Fine della Partita

- * Potete dichiarare la fine della partita solo se avete già giocato almeno 3 giri (ogni giocatore ha giocato 3 turni).
- * Potete effettuare questa azione solo se è l'unica che effettuate nel vostro turno.



Fine della Partita



- * Quando un giocatore dichiara la fine della partita, la partita finisce e tutti i giocatori rivelano le proprie tessere.
- * Se un giocatore ha una tessera per tipo: Superpotere (blue circle), Dono (yellow circle) e Armonia Cosmica (pink circle), guadagna punti pari alla somma dei valori indicati sulle tessere in suo possesso, tenendo conto di ogni regola speciale, a meno che qualcuna delle sue tessere dica altrimenti.



- * Se un giocatore non ha una tessera per tipo: Superpotere (blue circle), Dono (yellow circle) e Armonia Cosmica (pink circle), ha perso la partita anche se qualcuna delle sue tessere dice altrimenti.
- * Il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di pareggio tra più giocatori, la vittoria va a chi tra di loro ha dichiarato la fine della partita; se non è nessuno di loro, la vittoria va a chi gli è seduto più vicino in senso orario.