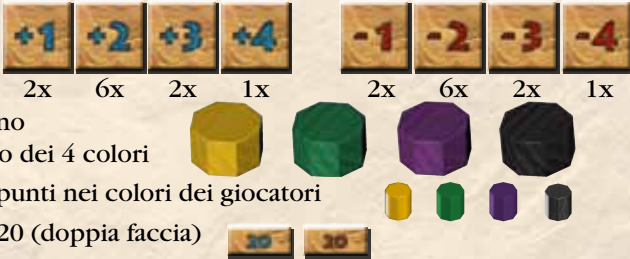


ISIS & OSIRIS



DA 2 A 4 GIOCATORI, DA 7 ANNI IN SU

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 1 tabellone
- 22 tessere Isis & Osiris
- 32 gettoni in legno
8 per ciascuno dei 4 colori
- 4 pedine segnapunti nei colori dei giocatori
- 4 segnalini +/- 20 (doppia faccia)
- 1 regolamento
- 

Alla prima partita, staccare con attenzione le tessere Isis & Osiris e i segnalini +/- 20 dalle rispettive fustelle.

PREPARAZIONE

- 🐫 Ogni giocatore sceglie un colore e piazza il segnapunti corrispondente di fronte a sé.
- 🐫 Mescolare bene le 22 tessere Isis & Osiris a faccia in giù. Queste tessere hanno il fronte blu (valore positivo) oppure rosso (valore negativo) e un retro con un occhio.
- 🐫 In base al numero di giocatori, ciascun giocatore riceve un certo numero di gettoni del suo colore più un certo numero di tessere Isis & Osiris:
- 2 giocatori: 8 gettoni e 11 tessere
 - 3 giocatori: 6 gettoni e 7 tessere
 - 4 giocatori: 5 gettoni e 5 tessere

Importante: I giocatori **non possono mostrare le proprie tessere**; devono conservarle a faccia in giù in una riserva davanti a loro. Tutte le tessere rimanenti vengono rimosse dal gioco e riposte nella scatola evitando che i giocatori possano vedere i numeri presenti su queste tessere. Riporre nella scatola anche i gettoni inutilizzati.

 Piazzare il tabellone al centro del tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Il tabellone include l'area di gioco costituita da una griglia di 6 x 6 caselle, due tracce segnapunti su entrambi i lati - una con i numeri blu per i punti positivi ed una con i numeri rossi per i punti negativi.

 Disporre accanto ad una delle due tracce segnapunti i segnalini +/- 20.

OBBIETTIVO

Alla fine della partita ogni gettone totalizzerà un punteggio determinato dal valore delle tessere Isis & Osiris adiacenti. Ogni giocatore deve cercare di piazzare con attenzione i propri gettoni e le proprie tessere in modo da possedere a fine partita i gettoni di maggior valore.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

I giocatori decidono chi sarà il giocatore iniziale. Durante il proprio turno, il giocatore deve svolgere una delle seguenti azioni:

1. Piazzare uno dei propri gettoni su una casella vuota a scelta

oppure

2. Prendere una tessera dalla propria riserva e voltarla in modo che tutti possano vedere il suo valore. Successivamente piazzarla a faccia in giù su una casella vuota a scelta.

Importante: Gli occhi sul retro delle tessere devono essere sempre orientati nella stessa direzione!

La partita prosegue in senso orario con il turno del prossimo giocatore.

I gettoni e le tessere possono essere piazzati soltanto sulle caselle vuote - cioè le caselle su cui non è stato ancora piazzato né un gettone né una tessera.

Quando un giocatore mostra il valore di una tessera, deve piazzarla. Non può scegliere di piazzare invece un gettone.

Quando un giocatore termina le proprie tessere, deve piazzare al suo turno un gettone. Allo stesso modo, quando un giocatore esaurisce i gettoni, al proprio turno deve scoprire una tessera e piazzarla.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina quando un giocatore copre l'ultima casella vuota sul tabellone utilizzando un gettone oppure una tessera. Tutti i gettoni e le tessere rimaste in mano ai giocatori vengono riposte nella scatola.

PUNTEGGIO

Le tessere vengono tutte voltate in modo che i numeri siano visibili e si procede, uno alla volta, con il calcolo dei punti di ogni gettone piazzato. Il valore in punti di ogni gettone è pari alla somma dei valori indicati sulle tessere adiacenti verticalmente e orizzontalmente al gettone stesso. Il punteggio complessivo di un gettone può anche essere negativo.

Ogni giocatore somma tutti i punteggi dei propri gettoni e indica il suo punteggio totale sulla relativa traccia segnapunti utilizzando il segnalino del proprio colore. I punteggi positivi vengono registrati sulla traccia blu; i punteggi negativi vengono registrati sulla traccia rossa. Se un giocatore supera 20 punti (in positivo oppure in negativo), riceve un segnalino +/- 20 e lo piazza davanti a sé mostrando il lato appropriato. Successivamente segna sulla corretta traccia i punti in eccesso.

Per rendere più semplice il calcolo dei punti, rimuovere dal tabellone i gettoni che sono già stati conteggiati.

Esempio:

*Il gettone Verde A
totalizza -3 punti (-1, -2)
e il gettone B totalizza
1 punto (+4, -1, -2).
Il punteggio finale del
giocatore Verde è
quindi -2 punti (+1, -3).*

*Il giocatore Viola
totalizza 3 punti (+1, +2).*



Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti. Se tutti hanno ottenuto un punteggio negativo, il vincitore è colui che ha totalizzato il minor numero di punti negativi.

VARIANTE I

I giocatori possono accordarsi e giocare più di una partita, una dopo l'altra. Il punteggio finale di ogni partita viene sommato al punteggio di quella successiva e così di seguito. Il vincitore è colui che ottiene il maggior numero di punti alla fine dell'ultima partita.

VARIANTE II

Lo svolgimento della partita è lo stesso delle regole base.

Durante la preparazione della partita distribuire ai giocatori soltanto i gettoni. Mescolare le tessere Isis & Osiris insieme a faccia in giù e lasciarle in una riserva comune accanto al tabellone.

Quando un giocatore vuole piazzare una tessera Isis & Osiris, la prende dalla riserva comune e la gira a faccia in su in modo che tutti gli avversari possano vedere il suo valore. Successivamente la rimette a faccia in giù e la piazza in una casella vuota a sua scelta.

Quando la riserva comune di tessere Isis & Osiris si esaurisce, i giocatori devono piazzare i loro gettoni.

Autore: Michael Schacht

Grafica: Franz Vohwinkel

Traduzione: Michele Mura

Revisione: Marina Montali

© 2010 **ABACUSSPIELE**

Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tutti i diritti riservati. Made in Germany.

www.abacusspiele.de

