

3D cardChess

SERFER GIOCHI



REGOLAMENTO

REGOLAMENTO

AUTORE SERGIO FERSINI

Giocatori: 2

(con due confezioni è possibile giocare in 3 o 4).

Difficoltà: media/facile.

Età: da 8 anni in su.

SCOPO DEL GIOCO:

i giocatori si sfidano tramite le carte da gioco (in 3D) con lo scopo di catturare più pezzi possibili per poter così ottenere un punteggio maggiore di quello degli avversari in base al valore dei pezzi catturati. Se si riesce a catturare RE, REGINA e CASTELLO dello stesso colore, si è riusciti a formare un REAME che aggiunge 10 punti al conteggio finale. Alla chiusura di ogni sfida il giocatore con punteggio maggiore guadagna oro (1 carta oro). Vince il gioco il giocatore che guadagna più oro.

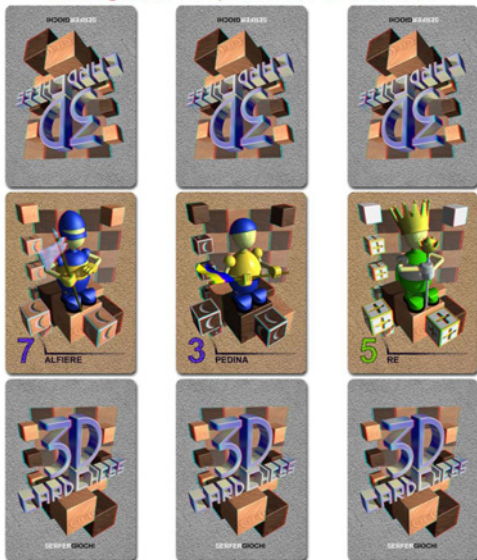
SVOLGIMENTO E REGOLE:

si tolgono dal mazzo le carte ORO e si dispongono in vista sul tavolo vicino al mazzo di carte;

il mazziere mischia poi le carte del mazzo, ne distribuisce 4 a sè e 4 all'avversario e dispone altre 3 carte affiancate poste in fila sul tavolo, sulle quali si effettueranno le giocate da parte di entrambi i giocatori.

Ogni giocatore gioca 3 carte dalla propria mano posizionandole coperte alla base delle tre carte disposte sul tavolo dal mazziere, per poter catturare il pezzo scoperto su cui si è giocata la carta.

carte giocate coperte dal Giocatore1

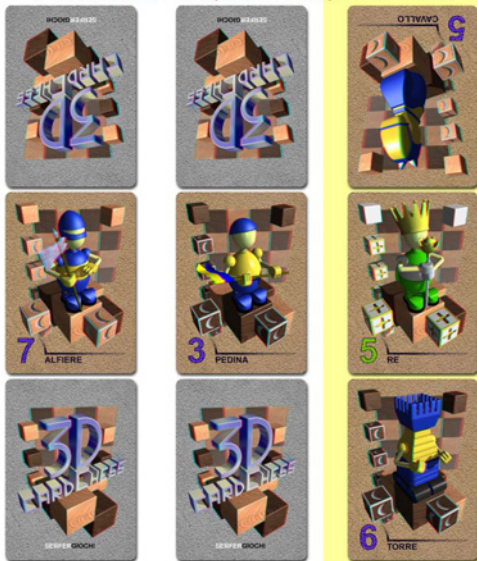


carte giocate coperte dal Giocatore2

Alla fine delle giocate ad ogni turno ogni giocatore deve rimanere con una carta in mano.

Dopo che entrambi i giocatori hanno effettuato le loro 3 giocate, si scoprono le 2 carte giocate sulla prima delle 3 carte poste sul tavolo per stabilire se un giocatore riesce a catturare il pezzo scoperto.

il Giocatore1 scopre la sua prima carta

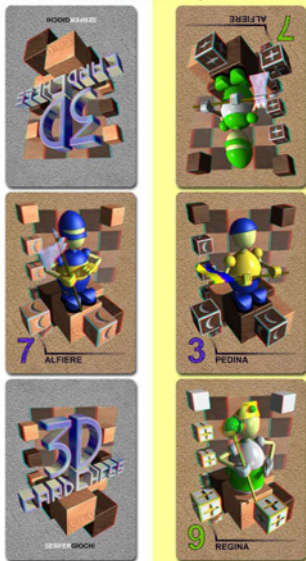


il Giocatore2 scopre la sua prima carta

Se non si cattura il pezzo le 3 carte della prima giocata vengono scartate in un mazzo a parte.

Si procede quindi con lo scoprire le 2 carte giocate sulla seconda delle 3 carte poste sul tavolo per stabilire se un giocatore riesce a catturare l'altro pezzo scoperto (*guadagnando le 3 carte della giocata*).

il Giocatore1 scopre la sua seconda carta



il Giocatore2 scopre la sua seconda carta

Si procede poi con lo scoprire le ultime due carte coperte della terza giocata.

Se un giocatore cattura il pezzo scoperto sul tavolo, guadagna tutte e 3 le carte della giocata (cioè il pezzo, la propria e quella avversaria giocata sullo stesso pezzo).

Si inizia un nuovo turno di gioco. Il mazziere dà 3 carte a sè ed all'avversario (in mano avranno quindi di nuovo 4 carte) e ne dispone altre 3 scoperte e in fila sul tavolo; si ripete quindi il turno come descritto precedentemente. Quando si finisce il mazzo di pescaggio, si rimischia il mazzo delle carte scartate (cioè quelle non catturate) per riformare un nuovo mazzo. Tale operazione si fa 1 sola volta.

Si continua il gioco quindi col nuovo mazzo dal quale le carte andranno distribuite nel seguente modo: 1 carta scoperta sul tavolo, 1 carta al Giocatore1 ed 1 carta al Giocatore2; poi nuovamente 1 carta sul tavolo e una a testa fino ad avere 3 carte sul tavolo e quindi 4 in mano per iniziare il nuovo turno. Se le carte del nuovo mazzo non dovessero bastare per ottenerne 3 sul tavolo, allora si è arrivati all'ultimo turno che verrà giocato con le sole carte rimaste, distribuendole sempre come descritto precedentemente. Alla chiusura dell'ultimo turno, la carta che rimane in mano verrà scartata sulle altre eventuali carte non prese.

Si chiude così la prima sfida e si passa al conteggio dei punti realizzati: PEDINA, CASTELLO e GHOST QUEEN valgono **1 punto**; tutti gli altri pezzi valgono **2 punti**; il RE vale **5 punti**.

Se si cattura RE, REGINA e CASTELLO dello stesso colore si forma un REAME che dà un bonus di **10 punti** (2 reami = 20 punti, ecc.).

Vince la prima sfida il giocatore con punteggio maggiore (in caso di parità non vince nessuno).

Il giocatore che vince una sfida guadagna 1 delle carte ORO inizialmente poste vicino al mazzo.

Il gioco si chiude quando vengono conquistate, da uno o da entrambi i giocatori, tutte le carte ORO.

Vince il giocatore che guadagna più carte ORO.

CATTURA DEI PEZZI:

I pezzi *giallo-blu* (blu) catturano i pezzi *bianco-verdi* (verdi) e viceversa. Occorre prestare attenzione anche alla casella su cui si trova il pezzo poichè:

un pezzo su casella *legno-chiaro* cattura solo pezzi su casella *legno-chiaro* o *bianca*;

un pezzo su casella *legno-scuro* cattura solo pezzi su casella *legno-scuro* o *bianca*;

un pezzo su casella *bianca* cattura tutti i pezzi.

Inoltre per poter catturare un pezzo occorre giocare una carta con punteggio uguale o superiore al punteggio del pezzo che si vuole catturare (cioè della carta deposta sul tavolo dal mazzier): prende il giocatore con carta di punteggio più alto, in caso di stesso punteggio giocato non prende nessuno;

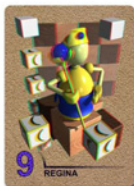
le carte CASTELLO e GHOST QUEEN (simbolo #) catturano solo PEDINE e carte # (colore opposto), non possono essere catturate da PEDINE.

CARTE:

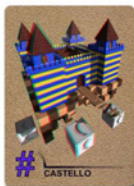
Le carte blu su casella scura (a sinistra), catturano le carte verdi su casella scura (a destra) o bianca, con punteggio uguale o inferiore. Vale anche per i verdi rispetto ai blu.



Le carte blu su casella chiara (a sinistra), catturano le carte verdi su casella chiara (a destra) o bianca, con punteggio uguale o inferiore. Vale anche per i verdi rispetto ai blu.



Le carte blu su casella bianca (a sinistra), catturano le carte verdi su casella chiara, scura o bianca (a destra), con punteggio uguale o inferiore. Vale anche per i verdi rispetto ai blu.



Le carte blu# (a sinistra) catturano le carte verdi# (a destra) e tutte le pedine verdi. Possono essere catturate da tutti gli altri pezzi verdi. Vale anche per i verdi rispetto ai blu.



COMPOSIZIONE DEL MAZZO:

- 2 pedina blu valore 1 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 pedina blu valore 2 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 pedina blu valore 3 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 pedina blu valore 4 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 pedina verdi valore 1 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 pedina verdi valore 2 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 pedina verdi valore 3 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 pedina verdi valore 4 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 castello blu valore # (su casella bianca);
- 2 castello verde valore # (su casella bianca);
- 1 ghost queen blu valore # (su casella bianca);
- 1 ghost queen verde valore # (su casella bianca);
- 1 re blu valore 5 (su casella bianca);
- 1 re verde valore 5 (su casella bianca);
- 2 cavallo blu valore 5 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 cavallo verde valore 5 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 torre blu valore 6 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 torre verde valore 5 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 alfiere blu valore 7 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 2 alfiere verde valore 7 (1 su casella chiara, 1 su casella scura);
- 1 regina blu valore 9 (su casella bianca);
- 1 regina verde valore 9 (su casella bianca);
- 4 carte oro.

**UNENDO DUE MAZZI DI CARTE E'
POSSIBILE GIOCARE IN 3 O 4.**

REGOLE PER 3 OPPURE 4 GIOCATORI:

occorre disporre di 2 mazzi di carte "3D cardChess" da unire in un unico mazzo (quindi occorrono 2 confezioni del gioco).

Si tolgono dal mazzo le 8 carte oro e si mischia il mazzo.

Se si gioca in 4, una pedina di valore 1 viene eliminata dal mazzo.

Quando si gioca in 3 o 4 si danno sempre 4 carte a testa e 3 deposte scoperte sul tavolo; nei turni successivi si dà 1 carta scoperta sul tavolo ed 1 per ogni giocatore fino ad arrivare a 3 carte scoperte sul tavolo e 3 distribuite ad ogni giocatore (quindi ogni giocatore avrà nuovamente 4 carte in mano). Nell'ultimo turno si distribuiranno 3 carte a giocatore e 4 scoperte sul tavolo; all'ultimo turno i giocatori giocheranno tutte e 4 le carte in mano sulle 4 carte scoperte in tavolo.

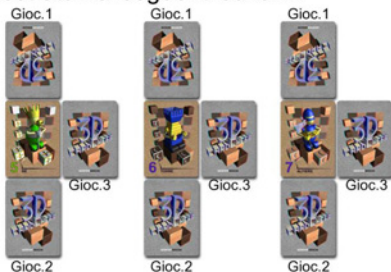
Quando si gioca in 3 o 4, il mazzo di scarto non si rimischia. La prima sfida si chiude quando vengono esaurite le carte del mazzo.

Quando si gioca in 3 o 4, vince il giocatore che per primo conquista 3 carte ORO; in caso di parità di numero di carte ORO da parte di tutti i giocatori, si esegue un'ultima sfida che decreterà il vincitore del gioco.

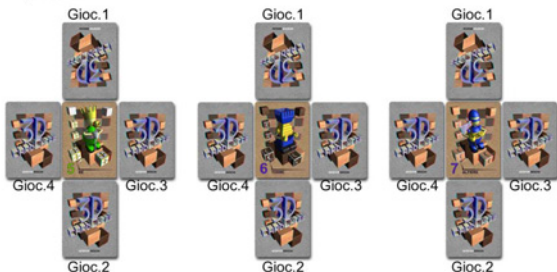
Valgono le stesse altre regole già descritte nel regolamento per 2 giocatori.

Ogni giocatore effettua la giocata sulle 3 carte scoperte del tavolo, posizionando una carta coperta sul lato che guarda verso di sè per ognuna delle 3 carte, come mostrato nei seguenti schemi:

schema **A**
3 giocatori



schema **B**
4 giocatori



Dopo che tutti e 3 (schema A) o 4 (schema B) i giocatori hanno effettuato le loro giocate, si procede con lo scoprire le carte della prima giocata, ecc.

3D
CARD
GAMES

