# Ophiuchus

the thirteenth constellation

a game by Emilio Zampa
graphics / illustrations Maurizio Faleschini

Apokalypseinc games

REGOLAMENTO

## COMPONENTI

27 tessere
13 carte costellazioni (punti)
12 tessere premio 1P

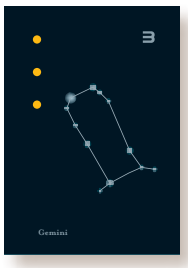
**Apokalypseinc games**

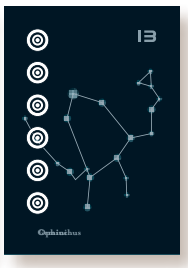
info@apokalypseinc.com
www.apokalypseinc.com

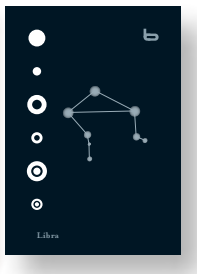
www.facebook.com/pages/Apokalypse-Inc

# Ophiuchus

the thirteenth constellation




### TESSERA

Può contenere fino a 6 differenti simboli/colore per ogni quadrante.

### CARTA COSTELLAZIONE

I simboli "stella" colorati a sinistra indicano sequenze di segni dello stesso simbolo/colore (uguali).

I simboli "stella" bianchi uguali a sinistra indicano sequenze di qualsiasi simbolo/colore ma uguali tra loro.

I simboli "stella" bianchi diversi tra loro a sinistra indicano sequenze di simbolo/colore tutti diversi tra loro.
(es. 6 stelle di colore tutti diversi in fila in ogni ordine)

In alto destra è espresso il valore punteggio della combinazione.

## FASE INIZIALE

Si distribuiscono 3 tessere **coperte** ad ogni giocatore che le piazza di fronte a sé in modo da poterle osservare senza che gli altri le vedano.
Una tessera scoperta viene posta al centro del tavolo.
Si dispongono le rimanenti tessere **coperte** a lato del tavolo (zona detta *Riserva astrale*).
Le carte vengono allineate a fianco del tavolo **scoperte** (zona detta *Firmamento*).

### OPZIONALE

Si distribuiscono equamente e casualmente le tessere coperte ai giocatori:
2 giocatori = 13 tessere a testa
3 giocatori = 8 tessere a testa. 2 tessere nella *Riserva astrale*
4 giocatori = 6 tessere a testa, 2 tessere nella *Riserva astrale*

1 ↓

2

## FASE DI GIOCO

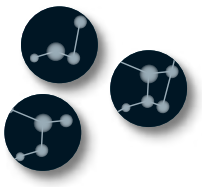
1 A turno, in senso orario, ogni giocatore pone scoperta 1 propria tessera adiacente a quelle presenti in gioco senza violare le regole di posizionamento. Se non può passa la mano.

2 Verifica gli "allineamenti astrali" e prende eventuale carta costellazione (dalla zona *Firmamento*).

3 Pesca 1 delle tessere coperte a fianco del tavolo (nella *Riserva astrale* se ve ne sono).

### OPZIONALE

Quando un giocatore, posando una tessera, forma esattamente una somma di 13 simboli/colori ha diritto, oltre a guadagnare l'eventuale carta costellazione, a pescare 2 tessere e a riporne una coperta nella riserva astrale scelta tra le sue 4 attuali, oppure a prendere una tessera premio 1P.



## FINE PARTITA

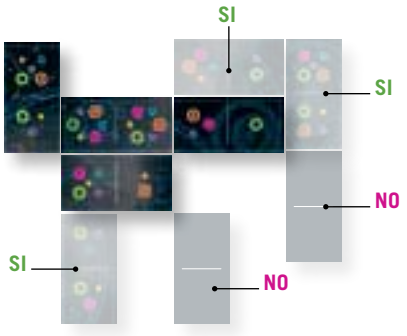
La partita finisce quando sono state pescate tutte le tessere coperte a fianco del tavolo (*Riserva astrale* vuota), o nessun giocatore è in grado di porre in gioco una propria tessera (senza violare le regole di posizionamento).
Ogni giocatore somma il punteggio delle carte costellazioni acquisite e sottrae 2 punti per ogni tessera non giocata.

Chi accumula più punti vince (vale anche il pareggio).

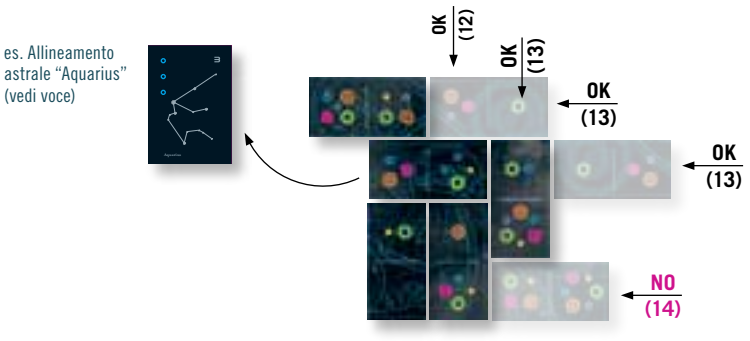
OPHIUCHUS
the thirteenth constellation
© 2015 ApokalypseInc Games – Italy

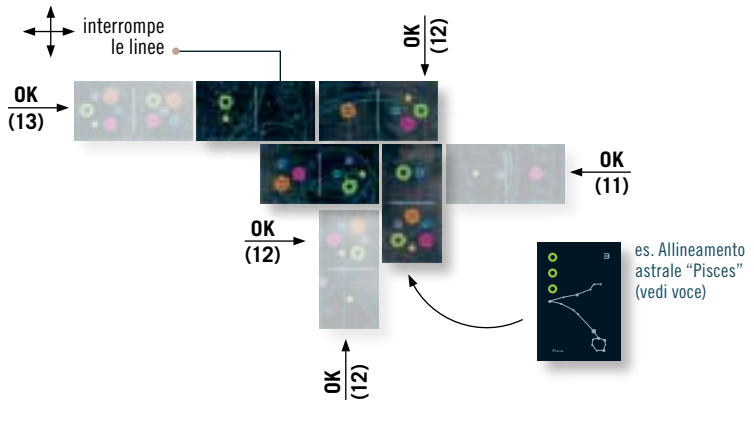
## REGOLE DI POSIZIONAMENTO DELLE TESSERE GIOCATE

Ogni tessera deve essere giocata adiacente per lato (non spigolo) a quelle presenti (figura A).




La somma delle quantità di simboli/colori che compongono le nuove file NON deve essere superiore a 13 (figure B e C).

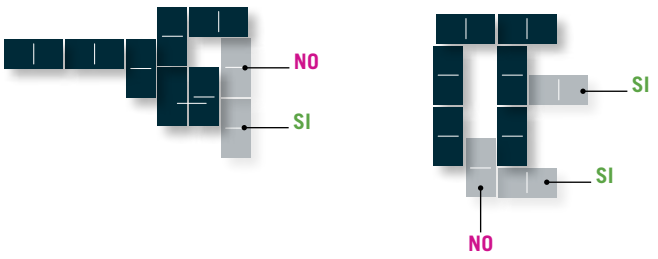


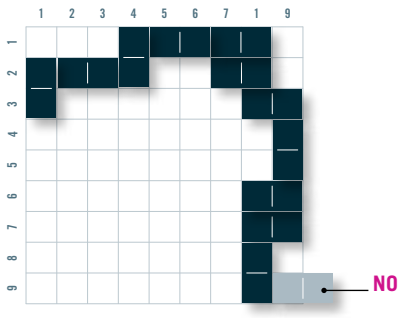

3 ↓

4

Non si possono creare zone chiuse (figura D)




La posizione della tessera non deve oltrepassare la griglia virtuale di 9x9 quadri (figura E).




## ALLINEAMENTI ASTRALI

Quando una tessera è giocata con posizionamento corretto si verifica se negli allineamenti creati si vengono a formare le combinazioni presenti sulle carte punteggio.
Nel qual caso il giocatore prende per sé la carta corrispondente (se disponibile nel *Firmamento* ovvero che non è stata precedentemente presa da altri giocatori).
Si può effetture un solo allineamento per turno.
Non vengono presi in considerazione allineamenti multipli.

3 simboli "stella" in linea dello stesso colore della costellazione

Fino a 6 simboli "stella" di colori tutti diversi in linea in ogni ordine

Fino a 6 simboli "stella" tutti uguali in linea

4 simboli "stella" tutti uguali disposti a quadrato