

COSMIC CROWNS



ISTRUZIONI

Salta la lettura e unisciti a noi online per guardare il nostro video rapido e divertente delle istruzioni.

Visita:

www.sumaingames.com
e inizia subito a giocare!

Altre lingue sono disponibili
in formato digitale.

FOLLOW US

Instagram @sumaingames
Facebook Sumain Games
Twitter @sumaingames



Copyright © Sumain Games Inc. 2024

Preparati a una battaglia Cosmica!

Sei un Imperatore che combatte per le Corone Cosmiche, giocando carte contro i tuoi avversari per vincere quante più corone possibili. Chi possiede il maggior numero di Corone Cosmiche vince il gioco come Sovrano dell'Universo.

CLAN DI COSMIC CROWNS

Giocherai con 4 clan.



AQUILA

RANA

CANE

RAPTOR

CLASSIFICA DELLE CARTE

ALTA



Divina

Le carte più potenti, ciascuna con un effetto speciale.



Imperatore/Imperatrice

Il leader delle armate del Clan.



Generale

Da una stella a tre stelle.



Soldato

Dal 2 a 10.



Assassino

Valore di 1, con effetto speciale.



Ladro

Valore di 0, con effetto speciale.

BASSA

CARTE DIVINE



Quando viene giocata una carta Divina, il suo effetto si applica immediatamente.



Solo la prima carta Divina giocata in un turno ha effetto. Qualsiasi altra carta Divina giocata dopo nello stesso turno viene ignorata. Il suo effetto termina all'inizio del turno successivo.

Stella Cadente

Vinci il turno e ti viene garantito un desiderio: puoi cambiare il Clan del Campo di Battaglia con uno a tua scelta. Prendi il Clan che hai scelto dalla pila del Campo di Battaglia e sostituiscila con quella attuale. Il resto dei giocatori deve scartare una carta dalla propria mano.

Il Diavolo

Vinci il turno e vendi la tua anima. Il Diavolo cambia il Clan del Campo di Battaglia. Rivela la carta in cima alla pila del Campo di Battaglia e sostituiscila con l'attuale Clan. Il resto dei giocatori deve scartare una carta dalla propria mano.

I Clan del Campo di Battaglia non possono trionfare contro le carte Divine.

CARTE DIVINE COME CAMPO DI BATTAGLIA

Se il mazziere rivela **Stella Cadente**, deve scegliere il Clan del Campo di Battaglia a piacere per il round, poi inizia il turno.

Se il mazziere rivela **Il Diavolo**, il giocatore alla sua sinistra sceglie il Clan del Campo di Battaglia a piacere per il round, poi inizia il turno.

CARTE IMPERATORE, GENERALE E SOLDATO

Tutte le carte Imperatore, Generale e Soldati non hanno effetti speciali. Segui semplicemente la classifica.



CARTE ASSASSINO

L'Assassino ha il valore di 1.

Scegli un giocatore che non abbia ancora giocato questo turno. Prendi a caso una carta dalla sua mano e giocala al posto suo. L'assassinio può avere successo o fallire. Se sei l'ultima persona del turno e giochi un Assassino, non c'è nessuno da assassinare e la carta vale solo come 1.



ASSASSINO COME CAMPO DI BATTAGLIA

Se il mazziere rivela una carta Assassino come Campo di Battaglia, il giocatore alla sua sinistra pesca una carta a caso dalla mano del mazziere e la gioca al posto suo. Il Clan del Campo di Battaglia rivelato viene seguito per il round.

CARTE LADRO



Il Ladro ha il valore di 0.



Quando giochi il Ladro, prendi una Corona Cosmica da un giocatore che ne possiede almeno una (se nessuno ne ha, prendila dal gruzzolo). Se nessuno batte il tuo Ladro o lo supera con il Clan del Campo di Battaglia, potresti vincere il turno e prendere un'ulteriore corona dal gruzzolo come qualsiasi altra carta.

LADRO COME CAMPO DI BATTAGLIA

Se il mazziere rivela il Ladro come Campo di Battaglia, è stato derubato. Rimetti una Corona (se ne possiedi) nel gruzzolo di corone. Il Clan del Campo di Battaglia rivelato viene seguito per il round.

ALTRO

MODALITA' FACILE

Vinci senza sudare.

Comanda i quattro clan, pianifica la tua strategia e raccogli quante più corone puoi per reclamare il trono!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per il primo round, distribuisce 10 carte a ogni giocatore. Queste sono le carte in mano (non rivelarle). Posiziona le restanti carte a faccia in giù in una pila sul tavolo, insieme al gruzzolo delle Corone Cosmiche. Gira la carta in cima alla pila per rivelare il Clan del Campo di Battaglia del round, che sarà il clan che domina il potere per quel round.



CLAN DEL CAMPO DI BATTAGLIA contro CLAN GUIDA

Il **Clan Guida** è la prima carta giocata nel turno. Tutti i giocatori devono seguire il Clan Guida se ce l'hanno, indipendentemente dal valore. Se non ce l'hanno, possono giocare: una carta Divina, una carta del Clan del Campo di Battaglia, oppure qualsiasi altra carta.

Il **Clan del Campo di Battaglia** supera sempre il Clan Guida. Nota importante: il Clan del Campo di Battaglia non può superare le carte Divine.

Esempio:



ISTRUZIONI DI GIOCO

Dopo aver conosciuto i valori delle carte, la differenza tra Clan del Campo di Battaglia e Clan Guida, e come funzionano gli effetti speciali, è il momento di giocare a Cosmic Crowns! La partita si gioca in 10 round. Il primo round ha 10 carte ciascuno, diminuendo di una carta ad ogni round, fino ad una carta ciascuno.

1 Nel primo round, il mazziere effettua il primo turno di gioco, seguito dagli altri giocatori in senso orario. Il mazziere gioca la prima carta (a meno che la carta rivelata del Campo di Battaglia non abbia un effetto speciale che cambi questo). Questa prima carta stabilisce il **Clan Guida** del turno.

2 Tutti i giocatori devono seguire il Clan Guida se possono, altrimenti possono giocare:

- qualsiasi carta del Clan del Campo di Battaglia per superare il Clan Guida
- una carta Divina, che vince il turno automaticamente e può cambiare il gioco
- qualsiasi altra carta

3 Alla fine del turno, il giocatore con la carta di **valore più alto vince**.

Il vincitore prende **una Corona Cosmica** dal gruzzolo e conduce il turno successivo.

Continua a giocare tutte le carte in mano così concludi il round.

4 Rimescola tutte le carte, distribuisce 9 carte ciascuno e ripeti il processo del gioco. Poi i prossimi round con 8 carte, poi 7, poi 6... finché il round finale sarà con 1 sola carta a testa.

5 Alla fine della partita il giocatore con il maggior numero di Corone Cosmiche diventa...



Sovrano dell'Universo



Se c'è un pareggio, usa l'evento speciale **Pareggio Furioso** per risolverlo!

PAREGGIO FURIOSO

Alla fine della partita, se c'è un pareggio, preparati allo scontro finale per decidere un solo vincitore assoluto. Tutti i giocatori devono giocare un ultimo round, il mazziere distribuisce una carta ciascuno. Il vincitore di questo ultimo round vince tutto il gioco, indipendentemente da quante corone possiede. Un perdente può rubare la vittoria. Un vincitore può perdere tutto. Qualunque cosa accada. Chi vince questo scontro diventa il Sovrano dell'Universo.

CLAN



CANE (ROSSO)

Pieno di potere e amore, appartieni al branco e sarai forte così come sei.



RANA (BLU)

Clan versatile che prospera in due mondi, ricco di misteri e sorprese.



RAPTOR (VERDE)

Clan feroce che manipola la terra con la mente affilata, come i loro artigli.



AQUILA (GIALLO)

Volando in alto tra potere e grandezza, nessun cielo è troppo lontano per le tue piume.

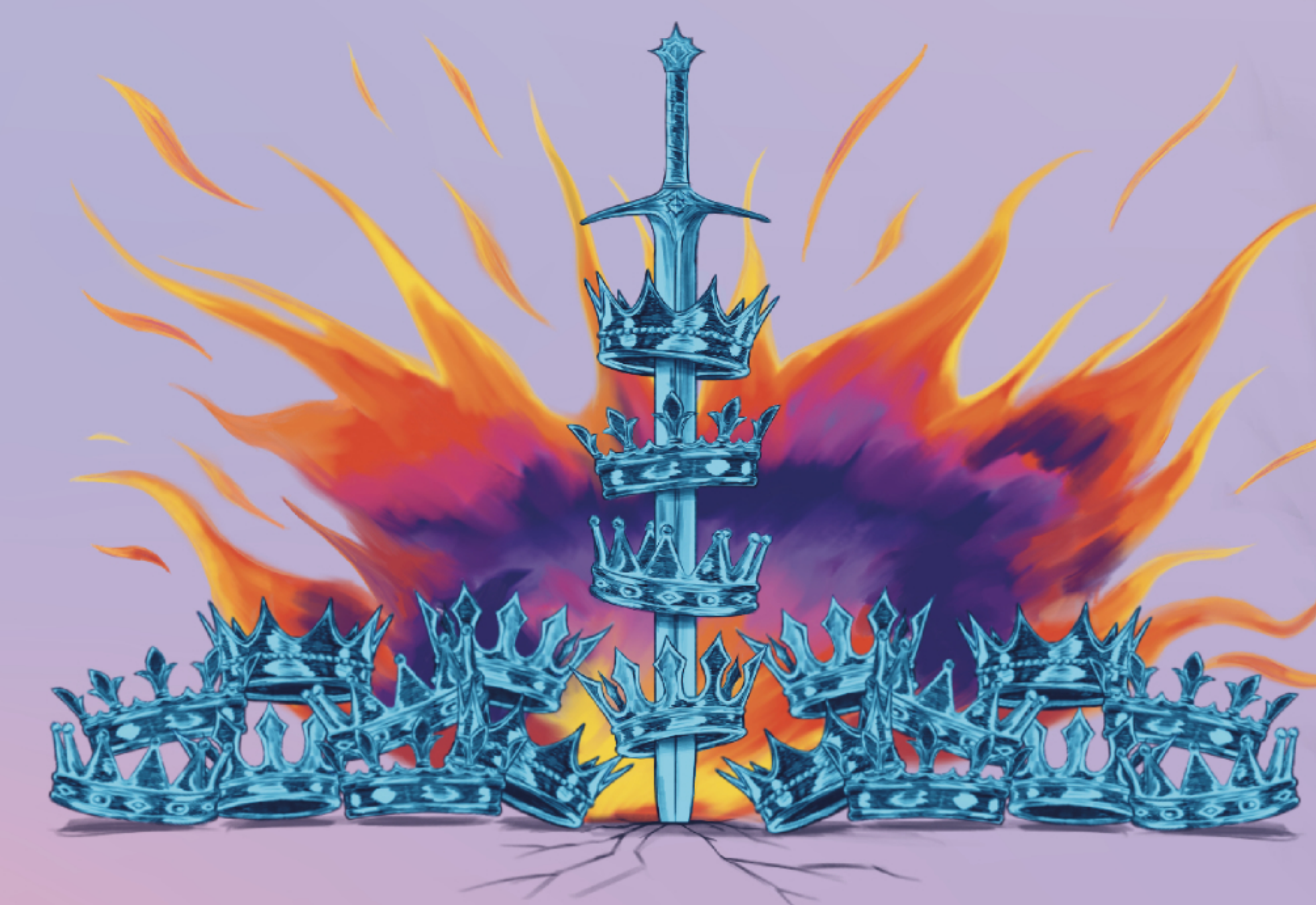
MODALITA' DIFFICILE

Attenzione – non per i deboli di cuore!

Vuoi una posta più alta? In Modalita Difficile, scommetti le tue corone in ogni round per ottenere bonus... o punizioni dolorose.

Il gioco base rimane lo stesso, con una grande novità. All'inizio di ogni round (da 10 carte a 1), ogni giocatore punta il numero di corone che pensa vincerà in quel round, o nessuna. Se lo indovini esattamente, ricevi il numero di corone scommesse + una corona come bonus! Se sbagli, perdi ciò che hai vinto. Se non hai scommesso nessuna corona e non ne vinci nessuna, ottieni comunque una corona bonus per aver giocato con attenzione. Pensalo come Poker Cosmico.

- **Indovini la tua scommessa?** Tieni le tue corone e ottieni una corona bonus!
- **Sbagli?** Non puoi tenere le corone vinte.



Regola fondamentale: La puntata inizia dal mazziere e continua in senso orario. L'ultimo giocatore non può fare una puntata che porti il totale delle corone puntate a essere uguale al numero di carte del round.

Esempi:

- 2 giocatori: Con 10 carte, il mazziere punta 5 corone. Il secondo giocatore non può puntare 5, perché $5 + 5 = 10$. Deve scegliere un altro numero.
- 4 giocatori: Con 10 carte, i primi tre giocatori puntano 8, 1 e 1. L'ultimo giocatore non può puntare 0, perché questo porterebbe il totale a 10. Deve puntare un numero diverso.

P.S. Sei in cerca di emozioni forti?
Dopo 10 round, gira il gioco al contrario:
gioca da 1 a 10 carte!