



 8-99

 1-4

 15'

STRATO

REGOLE IN ITALIANO 

 Sophia Wagner

Crocotame 



54
carte tempo
atmosferico



6
carte
tornado



10
carte
sfida



6
carte
riassuntive



16
tessere

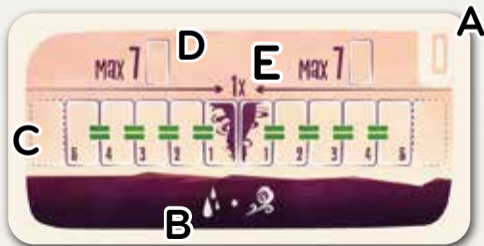
Componenti

Scopo del gioco

Manipola il tempo atmosferico per superare le sfide che ti troverai davanti.

Esempio di una carta sfida:

- A. Livello corrente
- B. Tempo atmosferico corrente
- C. Condizione di vittoria
- D. Numero massimo di carte che possono essere allineate in ciascuna metà di una riga.
- E. Numero di righe che devono soddisfare la condizione di vittoria.



Preparazione

1. Scegli una carta sfida. Ti consigliamo di iniziare con la prima, la numero 0.
2. Prendi le carte riassuntive e le carte tornado con il tempo atmosferico indicato sulla carta sfida. Metti al centro del tavolo le coppie di carte tornado. Se hai più di 2 tipi di tempo atmosferico, posiziona un tornado destro scelto a caso a fianco di un tornado sinistro scelto a caso in tante righe diverse quante sono le coppie che hai. Puoi anche variare la composizione di ogni tornado per rendere diversa ogni partita.
3. Prendi le carte tempo atmosferico corrispondenti a quelle indicate sulla carta sfida. Mischia e posiziona 2 scelte a caso a lato di ogni carta tornado. 2 carte vicine non devono avere lo stesso tempo atmosferico: ogni carta tornado o tempo atmosferico deve essere vicina a una carta con un tempo atmosferico diverso. Se una carta non può essere posizionata, pescane un'altra. Una volta fatto, rimischia tutte le carte che non hai posizionato in modo da creare la pila di pesca che posizionerai al centro del tavolo. Quando hai solo 2 tipi di tempo atmosferico, la preparazione seguirà il diagramma illustrato qui sotto.
4. Pesca 3 carte.
5. Disponi sotto le carte tornado un numero di tessere pari al limite di carte previsto dalla sfida (se il limite di carte è 6 in ciascuna metà di una riga, disponi 6 tessere per ogni mezza riga). Ciò ti aiuterà a tenere traccia dei tuoi progressi.

► Preparazione della sfida 0



► Esempio di preparazione della sfida 2

Ricorda: le carte vanno disposte casualmente. Gli unici vincoli sono che il tornado deve trovarsi in mezzo ed essere composto da una parte destra e una sinistra, e che nessuna carta dev'essere adiacente a un'altra carta con lo stesso tempo atmosferico.



Svolgimento del gioco

Durante un turno, gioca 1 carta tempo atmosferico a un'estremità di una riga e attivane immediatamente gli effetti (spiegati alla fine delle regole). Alla fine del turno, poi, pesca una nuova carta.

Ogni volta che giochi una carta, devi seguire queste regole:

1. Il bersaglio dell'azione non può essere la carta appena giocata.
2. I tornado non possono mai essere spostati.
3. Le azioni devono cambiare qualcosa. Non puoi, per esempio, scambiare tra loro 2 carte identiche, poiché resterebbe tutto come prima.
4. Uno spazio vuoto in una riga deve sempre essere pieno dopo un'azione: se c'è uno spazio vuoto, sposta le carte verso il tornado. Ciò si applica anche alla carta appena giocata.
5. Puoi sempre fare spazio per una carta appena inserita spostando le altre carte verso l'esterno della riga. Ciò si applica anche alla carta appena giocata.



Tenta la fortuna!

Aniché giocare una carta dalla tua mano, un giocatore puoi mettere alla prova la tua fortuna: scarta tutte le carte nella tua mano e pesca la prima carta dal mazzo di pesca, poi giocala immediatamente applicandone l'effetto.

Nota: devi decidere dove posizionerai la carta prima di rivelarla.

Dopo aver tentato la fortuna, ripristina la tua mano. Come risultato, in questo turno consumerai molteplici carte.

Mazzo di pesca vuoto

Continua a giocare con le carte che ti rimangono in mano finché non ne hai più. La pila degli scarti non viene **mai rimischiata** per formare un nuovo mazzo.

Fine della partita

Vittoria!

Alla fine di un turno, se le condizioni di vittoria sono state soddisfatte senza che il limite di carte da una qualsiasi parte delle carte tornado sia stato superato, hai vinto la partita!

Sconfitta!

- A. Se, alla fine di un turno, il limite di carte da una qualsiasi parte delle carte tornado è stato superato.
- B. Se il mazzo di pesca è vuoto, e non hai più carte in mano.

Riprova, stavolta potresti trovare la strategia giusta al momento giusto.

Variante multigiocatore

Fino a 4 giocatori possono giocare a Strato applicando le seguenti modifiche:

1. All'inizio della partita, pescate 2 carte ciascuno e scegliete il giocatore che avrà il primo turno.
2. Fate a turno in senso orario.
3. Non potete mostrare o nominare le carte che avete in mano, ma potete parlare della vostra strategia. Per le prime partite, sentitevi liberi di spiegare cosa state facendo, così da essere sicuri che tutti capiscano come funziona il gioco.
4. Sconfitta, B: la partita termina quando viene giocata l'ultima carta (il mazzo di pesca è vuoto e nessun giocatore ha più carte in mano).

Sfide

In ognuno di questi esempi, possono ovviamente esserci altre carte a sinistra e a destra della combinazione, fintanto che non superate il limite di carte.

0



La sfida è ottenere 4 carte pioggia adiacenti al tornado pioggia e 4 carte vento adiacenti al tornado vento.



1



La sfida è ottenere la fila seguente: 3 venti e 2 piogge vicino alla carta tornado pioggia, e 2 venti e 3 piogge vicino alla carta tornado vento.



2



I tornado iniziali possono essere:

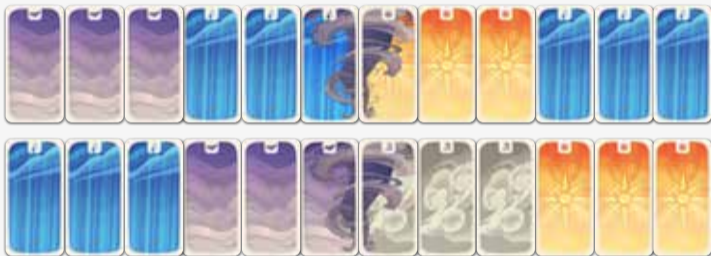


In questo secondo caso, la situazione da ottenere è la seguente:





Questa è una soluzione possibile:



**Sono arrivato fino al livello 9.
E adesso?**

I livelli 0 e 1 sono soltanto introduttivi, per imparare le regole e familiarizzare col gioco. I livelli da 2 a 9, invece, sono più complessi, poiché la preparazione iniziale cambia ogni volta. Prova a vincere i livelli da 2 a 9 uno dopo l'altro senza sconfitte!

Il cambiamento climatico sta influenzando il nostro pianeta, e i suoi effetti sul tempo atmosferico sono già visibili e palesi in tutto il mondo.

Eventi climatici estremi come ondate di caldo, tempeste violente, alluvioni e siccità prolungate sono sempre più frequenti e intensi. Comprendere questi cambiamenti è essenziale se vogliamo agire in maniera concreta per mitigarne le conseguenze.

Negli ultimi decenni il record di temperatura della Terra è cresciuto continuamente, e le ondate di calore sono sempre più lunghe e intense.

Queste condizioni estreme mettono a repentaglio la salute umana. Hanno anche un impatto sull'agricoltura e la biodiversità, provocando la morte delle coltivazioni e la migrazione di diverse specie in regioni più fredde.

Dovendo affrontare sfide del genere, dobbiamo agire insieme per mitigare gli effetti del cambiamento climatico. I governi giocano un ruolo cruciale nell'implementare politiche e regolamenti per combattere il cambiamento climatico. Agendo insieme responsabilmente, forse riusciremo a ridurre gli impatti futuri del cambiamento climatico e a preservare il nostro pianeta per le generazioni future.

**TEMPO
ATMOSFERICO****AZIONE****vento**

Prendi una carta dalla fila dove hai appena posizionato il vento e spostala tra due carte della medesima riga (o alla fine della riga), in una posizione ancora più lontana dal vento. Assicuratevi che la situazione cambi.

**pioggia**

Dopo aver posizionato la carta pioggia, prendi la carta all'estremità opposta della medesima riga. Inseriscila vicino a una qualsiasi carta tornado.

**sole**

Dopo aver piazzato la carta sole, prendi una carta dalla stessa fila e mettila nella pila degli scarti.

**TEMPO
ATMOSFERICO****AZIONE****nebbia**

Scambia 2 carte nella stessa colonna. Una carta può essere scambiata con uno spazio vuoto, a patto che sia nella medesima colonna. Non importa in quale fila tu abbia posizionato la carta nebbia.

**nuvola**

Una carta nuvola copia l'azione dell'ultima carta giocata. Applica la stessa azione, come se la carta nuvola avesse lo stesso tempo atmosferico dell'ultima carta giocata. Se inizi la partita con una carta nuvola, non accade nulla (nessuna azione).

**tempesta**

Scambia una carta alla fine di una riga con un'altra carta alla fine di una riga.