

DESERTO



Età: 7-99 anni



N. di giocatori: da 2 a 4



N. di carte: 51 carte (6 oasi, 15 visir, 15 briganti, 15 tesori)



Scopo del gioco: vincere il maggior numero possibile di carte.

Nel gioco, ci sono 4 tipi di carte:

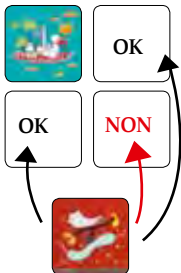
- Il Visir acchiappa il Brigante
- Il Brigante ruba il Tesoro, ma si fa acchiappare dal Visir
- Il Tesoro è rubato dal Brigante
- l'Oasi non ha azioni.



Svolgimento del gioco: le carte vengono mescolate e ogni giocatore riceve 3 carte. Le carte rimanenti vengono poste a faccia in giù e formano il monte. Comincia il giocatore più giovane.

Quando arriva il suo turno, ogni giocatore poserà una delle 3 carte sulla superficie di gioco. Poi pesca un'altra carta, in modo da avere sempre 3 carte in mano.

La superficie di gioco è composta da 4 carte, che saranno posate in modo da formare un quadrato di 2 carte su 2. I giocatori posano la loro carta sempre vicino ad una carta già posata (mai in diagonale).



In seguito, non appena il quadrato è costituito, i giocatori posano la loro carta su una delle 4 carte già posate, al fine di conservare il quadrato di 2x2 carte.

Non si può mai posare:

- una carta **Brigante vicino ad una carta Visir**
- una carta **Tesoro vicino ad una carta Brigante**
- 2 carte identiche una sull'altra.

Se un giocatore posa una carta **Visir vicino ad una carta Brigante**, quest'ultimo vince la carta Brigante (o il mazzo, se ci sono più carte).

Se un giocatore posa una carta **Brigante vicino ad una carta Tesoro**, quest'ultimo vince la carta Tesoro (o il mazzo, se ci sono più carte).

Può succedere che un giocatore vinca 2 carte o 2 mazzi di carte nello stesso tempo. *Per es.: Il giocatore posa una carta Brigante vicino a 2 carte Tesoro, quest'ultimo vince i 2 mazzi di carte Tesoro.* Il giocatore posa le carte vinte davanti a sé.

Se un giocatore non può giocare, dà una delle sue carte (a scelta) al giocatore precedente. Quest'ultimo la tiene davanti a sé come carta vinta.

NB: Quando il quadrato è formato da 4 carte Visir, il giocatore che ha posato la quarta carta Visir vince tutte le carte.

NB: Non è possibile ammucciare carte quando il quadrato è interamente costituito.

Fine del gioco: Quando non vi sono più carte nel monte, i giocatori continuano a giocare fino a non avere più carte in mano. I giocatori contano allora le carte che hanno vinto. Vince il giocatore con il maggior numero di carte.