

DUELLO PER CARDIA

VARIANTI PER 4 GIOCATORI

PARTITA BREVE PER IMPARARE A GIOCARE

Se uno di voi non ha mai giocato a Cardia, vi consigliamo di iniziare con questa versione breve. Si giocano **2 duelli contemporaneamente**, ovvero 2 giocatori contro altri 2 giocatori.

Giocherete **2 duelli**, uno dopo l'altro, uno con ciascun mazzo. In questa variante, scegliete un avversario e sedetevi uno di fronte all'altro: giocherete entrambi i duelli **contro lo stesso avversario**.

Preparate la partita come descritto nel regolamento (pp. 2-3), ma con le seguenti modifiche:

- Posizionate tutti i gettoni sigillo , modificatore  e persistente  al centro del tavolo. Posizionate un luogo a faccia in giù a destra e a sinistra dei gettoni. Allineateli in modo che ogni freccia punti a un'estremità del tavolo (vedi illustrazione).
- Il giocatore 1 e il giocatore 2 prendono il mazzo I, il giocatore 3 e il giocatore 4 il mazzo II.



Dopo aver giocato una partita a testa, scambiatevi i mazzi.

Tenete presente che il mazzo II è leggermente più impegnativo dal punto di vista tattico rispetto al mazzo I.

Nota: in una partita a quattro giocatori, potreste rimanere senza gettoni. In tal caso, improvvisate e utilizzate monete, dadi o materiale simile.

Siete pronti per una sfida più impegnativa? Allora continuate a leggere la prossima pagina.

GRANDE SFIDA

Se conoscete già bene Cardia, siete pronti per un breve torneo. Si giocano **6 duelli** in totale, affrontando ogni avversario due volte. Vince chi ottiene il maggior numero di punti alla fine del torneo.

Nella pagina successiva troverete il **programma del torneo**. Lì, potrete vedere chi gioca contro chi in ogni duello e con quale mazzo.

Vi consigliamo di stampare il programma del torneo.

Preparate la partita come descritto nel regolamento (pp. 2-3), ma con le seguenti modifiche:

- Mettete tutti i gettoni sigillo , modificatore  e persistente  al centro del tavolo. Due giocatori si siedono uno di fronte all'altro: una coppia di giocatori a sinistra e una a destra.
- Nel programma del torneo potete vedere se state giocando con un luogo. In tal caso, posizionatelo dalla vostra parte, accanto ai gettoni. Rimuovete dal gioco gli altri luoghi.
- Ogni giocatore prende un mazzo. Nel programma del torneo potete vedere anche con quale mazzo giocherete il duello.



I 6 duelli aumentano di difficoltà da  a . Questi corrispondono anche al **numero di punti** che riceverete nel rispettivo duello. Solo chi **vince** il duello riceve i punti. In caso di pareggio, entrambi otterrete i punti.

Il 1° e il 2° duello hanno difficoltà , il 3° e il 4° duello hanno difficoltà  e, infine, il 5° e il 6° duello hanno difficoltà . Con la combinazione di mazzo e luogo, dovete raggiungere la **difficoltà esatta** per ogni duello (per maggiori informazioni, consultate il regolamento alle pagine 14 e 15).

Nel programma del torneo troverete dei suggerimenti sui luoghi che consigliamo per il vostro primo incontro.

In alternativa, potete scegliere il luogo in cui volete giocare. Quindi, la persona con il minor numero di punti sceglie il luogo dell'incontro. Nel primo duello e in caso di parità, mescolate tutti i luoghi con la difficoltà richiesta e pescate la prima carta.

PROGRAMMA DEL TORNEO

Ogni giocatore sceglie un colore e scrive il proprio nome nelle caselle corrispondenti. Se alla fine c'è un pareggio, giocate un duello finale (o più duelli) a difficoltà 🦴🦴🦴🦴.

I tuoi Punti				
1° duello 🦴				
2° duello 🦴				
3° duello 🦴🦴				
4° duello 🦴🦴				
5° duello 🦴🦴🦴				
6° duello 🦴🦴🦴				
Totale				

E il vincitore è...

1° duello 🦴	vs. Mazzo I TEMPIO DEI SERPENTI	vs. Mazzo II Nessun luogo
2° duello 🦴	vs. Mazzo II Nessun luogo	vs. Mazzo I GIORNO DEL FONDATORE
3° duello 🦴🦴	vs. Mazzo II BAZAR	vs. Mazzo I DISCARICA
4° duello 🦴🦴	vs. Mazzo I DISCARICA	vs. Mazzo II BAZAR
5° duello 🦴🦴🦴	vs. Mazzo I PALUDE NEBBIOSA	vs. Mazzo II CASA D'ASTE
6° duello 🦴🦴🦴	vs. Mazzo II GRANDE BIBLIOTECA	vs. Mazzo I CATACOMBE INFESTATE