



**+5 anni**  
**Da 2 a 6 giocatori**

**Contenuto:**  
59 carte da mazzo (7 di attacco, 18 difesa, 18 di strategia, 13 di denaro, 2 razzi e 1 nave Tiki-Taka) e 18 torri del potere.

**Obiettivo del gioco:**  
Vince il primo che riesce a ottenere 3 torri con bandiera.

**Regole del gioco:**

- Ogni giocatore inizia con 2 carte TORRE all'inizio della partita, con il lato SENZA bandiera rivolto verso l'alto.
- Le altre TORRI verranno messe da parte.
- Distribuire 4 carte a ogni giocatore.
- Il gioco procede in senso orario.
- Quando è il tuo turno, il giocatore sceglie:
- Eseguire una delle azioni del gioco o scartare una carta sul mazzo degli scarti.
- I giocatori devono avere sempre 4 carte in mano.
- Se un giocatore riceve 4 carte uguali all'inizio della partita, può cambiarle con altre 4 carte.
- Se un giocatore ha una difesa disponibile, il gioco può continuare tra più giocatori.

**AZIONI DI GIOCO:**

**Costruire una torre**  
-Presentando le 3 carte DENARO, STRATEGIA e DIFESA, il giocatore può prendere una carta TORRE e posizionarla accanto a sé con il lato SENZA bandiera rivolto verso l'alto.

**Alzare la bandiera**  
-Il giocatore presenta 2 carte STRATEGIA e può girare una delle sue TORRI per mostrare la bandiera, festeggiata dai Warcks.  
-Le torri con bandiera NON possono essere distrutte né rubate.

**Rubare una torre a un altro giocatore**  
-Il giocatore presenta 2 carte STRATEGIA che permettono di rubare una TORRE a qualsiasi avversario (SENZA bandiera).  
-L'avversario può difendersi presentando 2 carte DIFESA o una carta ATTACCO, che annulleranno il tentativo di furto.

**Distruggere una torre di un altro giocatore**  
-Il giocatore presenta una carta ATTACCO e può distruggere una torre senza bandiera, rimettendola tra quelle disponibili.  
-L'avversario può difendersi presentando 2 carte DIFESA o, utilizzando 2 carte DENARO, può deviare l'attacco verso un altro giocatore.  
-La carta ATTACCO verrà scartata dopo l'uso e non potrà essere riutilizzata fino alla partita successiva.  
-Ci sono solo 7 carte ATTACCO, usale saggiamente!

**Razzo**  
Il RAZZO ha due azioni:  
-Può girare una torre SENZA bandiera e far festeggiare i Warcks.  
-Se il giocatore ha le carte DENARO, STRATEGIA e DIFESA insieme al RAZZO, può costruire una TORRE e alzare la bandiera automaticamente.

**Nave Tiki-Taka**  
-Il giocatore può usare la carta NAVE TIKI-TAKA come jolly a seconda delle necessità.  
-Se viene usata come carta ATTACCO, verrà scartata dal mazzo.

