

Copyright Mystics 2007
Prima Edizione (2007)

Valentijn Eekels, Eerin Vink & Sebastiaan van den Roovaart
Traduzione a cura di Mauro Di Marco
Impaginazione a cura di Francesco Tamagnone

Molte, molte, molte grazie a

Supporto
Testing
Programmazione
Preparazione della stampa
Nomi delle carte
Trasporto
Revisione
Consigli
Traduzione a cura di

Molte molte grazie a chi ha testato online Day & Night!

Molte grazie per la promozione del nostro gioco!

Introduzione

Vi siete mai chiesti dove la Signora del Giorno riposa durante la Notte, oppure dove la Signora della Notte si ritempra quando la Signora del Giorno ci fa visita? In quale luogo così bello sia la Signora del Giorno che la Signora della Notte vorrebbero restare per sempre? Di sicuro, si tratta di un posto che i comuni mortali come voi e me non hanno molte possibilità di vedere, figurarsi di visitarlo! Comunque, io posso raccontarvi una storia che riguarda quel luogo.... e che storia!

Il fratello della cognata della seconda cugina della ragazza del mio migliore amico aveva una figlia. Questa aveva 14 figli, il più giovane dei quali incontrò, una mattina presto, un vecchio brontolone. Il vecchio aveva balbettato qualcosa a proposito di un burrone attraversato da un ponte, su cui il Caso aveva permesso ad un gigantesco albero di crescere. Salendo abbastanza in alto su quest'albero, era possibile arrivare ad un luogo dove, per circa un secondo ogni mille anni, era possibile scorgere una cascata. Questa cascata era alimentata da un lago straripante che aveva, esattamente al suo centro, un'isola su cui sorgeva un castello gigantesco.

All'interno di quel castello – impossibile da vedere dall'albero, anche con il miglior binocolo – si svolge la mia storia. Infatti è in questo palazzo – perché si tratta di un palazzo, piuttosto che di un castello – che le Signore del Giorno e della Notte risiedono. Là si riposano a turno, non appena hanno adempiuto ai loro doveri sulla Terra. Naturalmente, non si riposano mai simultaneamente. Immaginatevi questo! Giorno e Notte che riposano insieme! Cosa succederebbe allora sulla Terra? Una Terra senza Giorno né Notte...

Ma fare lo stesso lavoro per cinque miliardi di anni ha annoiato le Signore del Giorno e della Notte. “Non ne posso più!” sussurrò una sera la Signora della Notte alla Signora del Giorno, quando questa arrivò poco prima dell'alba a dare il cambio alla Signora della Notte. “Smettiamo di lavorare!” rispose la Signora del Giorno, alzando un po' la voce. “Perché non vai un po' in vacanza, mentre io mi occupo del palazzo...” aggiunse cupamente la Signora della Notte.

“Non abbandonerò il nostro bellissimo palazzo!” urlò la Signora del Giorno, lanciando un'occhiata scontenta alla sorella. La Signora del Giorno era arrabbiata, non voleva andarsene, e di sicuro non voleva andarsene per fare un piacere a sua sorella la Signora della Notte. “Perché non te ne vai te? Già che ci sei, portati via anche le tue civette puzzolenti! Lo sai che sono allergica!” gridò La Signora del Giorno. La Signora della Notte si infuriò a sentire quel commento. La sua vecchia sorella non la impressionava. Non ci mise molto a decidere. “Un duello...” disse la Signora della Notte misteriosamente. “Un duello.” Confermò la Signora del Giorno.

Contenuto



- 1) Libro di Magia della Notte
- 2) Pila degli Scarti della Notte
- 3) Tessere Notte
- 4) Segnalini Cristallizzare
- 5) Segnalini Tempio della Notte
- 6) Libro di Magia del Giorno
- 7) Pila degli Scarti del Giorno
- 8) Tessere Giorno
- 9) Segnalini Confondere
- 10) Segnalini Tempio del Giorno
- 11) Tabellone Valle del Vuoto
- 12) Pedina Signora della Notte
- 13) Pedina Signora del Giorno

- Contenuto della Scatola
- 70 Incantesimi Notte
 - 70 Incantesimi Giorno
 - 44 Tessere
 - 1 Tabellone
 - 2 Pedine Signora del Giorno
 - 2 Pedine Signora della Notte
 - 1 Regolamento (24 pagine)
 - 8 Segnalini Confondere
 - 18 Segnalini Tempio del Giorno
 - 12 Segnalini Cristallizzare
 - 12 Segnalini Tempio della Notte

Preparazione

La Signora del Giorno e la Signora della Notte si trovano su lati opposti della valle del vuoto, un posto spaventosamente raggelante, che ospita delle pietre volanti, utilizzate fin dall'Alba del Tempo e della Memoria per combattere per la Giustizia.

Scopo del gioco è di costruire due Templi, onorando in questo modo gli dei e riportando la giustizia. Naturalmente, nessuno dei due lascerà libertà all'avversario di seguire i propri piani. Ciascuno avrà svariate possibilità di ostacolare i piani dell'altro. Infatti, per costruire un Tempio, è necessario controllare delle zone fra loro confinanti.

1.1 Scegliere un Personaggio

I giocatori scelgono un personaggio e prendono dalla scatola la pedina corrispondente.

1.2 Libro di Magia

Entrambi i personaggi hanno un set personale di carte, detto 'Libro di Magia'. Il giorno usa il Libro 'Mystify' e la Notte usa 'Crystallize'. Ogni Libro di Magia contiene 70 carte o 'Magie'. All'inizio ogni giocatore mescola il proprio Libro di Magia e lo pone sul tavolo a faccia coperta.

1.3 Pila degli Scarti

Ogni volta che una Magia viene lanciata, la carta viene posta a faccia scoperta in una pila separata. Questa è la pila degli scarti. I giocatori possono guardare durante il gioco entrambe le pile degli scarti per controllare quali Magie sono state già lanciate.

1.4 Situazione iniziale

All'inizio del gioco le pedine di entrambi i giocatori vengono posizionate in due angoli opposti diagonalmente, una nell'angolo in basso a destra, l'altra nell'angolo in alto a sinistra. Inizialmente, tutte le caselle sul tabellone sono lasciate vuote. Le caselle vuote sono dette 'tessere neutrali'. Entrambi i giocatori pescano le prime cinque Magie dal proprio Libro di Magia. La Signora del Giorno muove sempre per prima.



Regolamento

2.1 Fasi del turno

Un turno consiste di quattro fasi: (1) Risvegliarsi, (2) Lanciare Magie, (3) Spostarsi e (4) Ritirarsi.

Fase 1: Risvegliarsi

Ogni turno le Signore del Giorno e della Notte hanno 12 ore da spendere in attività. Un giocatore non è obbligato a spendere tutte le ore a sua disposizione; può decidere di ritirarsi e finire il suo turno anche prima di aver consumato le 12 ore.

Fase 2: Lanciare Magie

Durante questa fase il giocatore usa efficientemente le Magie che ha in mano. Ogni Magia ha una sua durata in numero di ore. La durata è indicata dal numero nell'angolo in alto a sinistra. Tutte le volte che un giocatore lancia una Magia sottrae la sua durata dal totale delle ore che gli sono rimaste. Un giocatore può lanciare quante Magie desidera in un turno, ma non può spendere più di 12 ore. Dopo che è stata lanciata, una Magia viene posta nella pila degli scarti a faccia scoperta.

Quando un giocatore lancia una Magia, deve seguire le istruzioni sulla carta per quanto gli è possibile.

Esempio: La Signora della Notte si trova su una tessera Notte e lancia la Magia "Mimic", che dice "cambia due tessere confinanti con la tessera su cui si trova la Signora della Notte". Se due o più tessere confinanti possono essere cambiate, la Signora della Notte deve cambiarne due, anche se questo risulta a suo sfavore. Se soltanto una delle tessere confinanti può essere cambiata, la Magia cambierà soltanto questa tessera confinante.

Importante: un giocatore non è obbligato a lanciare Magie ad ogni turno! Egli può decidere di saltare completamente la fase Lanciare Magie e passare direttamente alla Fase Spostarsi.

Caratteristiche di una Magia

- 1: Durata della Magia
- 2: Nome della Magia
- 3: Tipo di Magia (Minor/Miracle)
- 4: Condizioni per il lancio
- 5: Icona del Gruppo
- 6: Effetto
- 7: Artista
- 8: Valore costruzione del Mazzo



Fase 3: Spostarsi

Alcune Magie influenzano soltanto le caselle intorno al giocatore. Questo implica che il giocatore vorrà muovere la sua pedina in zone diverse sul tabellone. Un giocatore può muovere la sua pedina verso una tessera confinante (non diagonalmente) con la tessera su cui si trova ('posizione attuale'). Per ogni tessera su cui si muove, il giocatore deve sottrarre tre ore dal totale delle ore che gli sono rimaste.

Un giocatore non può spostarsi su una stessa tessera due volte nello stesso turno, compresa quella su cui si trovava all'inizio del turno. Quindi non è possibile andare avanti e indietro fra due tessere.

Spostarsi è il modo abituale con cui si ottengono nuove Magie. Per ogni tessera visitata un giocatore deve pescare una Magia dal suo Libro di Magia. Non può scegliere di spostarsi senza pescare Magie.

Esempio: la Signora del Giorno decide di non lanciare Magie in questo turno, così gli rimangono 12 ore per spostarsi. Poiché $12 \text{ ore} = 4 \times 3 \text{ ore}$, in questo turno la Signora del Giorno può spostarsi muovendosi di quattro tessere e pescare quattro Magie dal suo Libro di Magia. Comunque, non è obbligata a spendere tutte le ore che ha a disposizione. Può decidere di spostarsi di una, due o tre tessere. In questo caso pescherebbe un numero inferiore di Magie e finirebbe il suo turno senza aver speso tutte le ore.

Fase 4: Ritirarsi

In questa fase il giocatore controlla se ha più di cinque Magie in mano. In questo caso, sceglie le 5 Magie che vuole serbare, e mette le rimanenti a faccia scoperta nella pila degli scarti. Deve quindi scartare le Magie fino ad averne cinque, prima della fine del suo turno. Se ha già cinque o meno Magie in mano, il suo turno si conclude senza dover scartare alcuna Magia. Un giocatore non può conservare le ore non spese per il suo prossimo turno.



2.2 Costruire un Tempio

L'obiettivo del gioco è costruire due Templi. Un tempio consiste in un gruppo di nove tessere di un giocatore (Giorno/Notte), confinanti fra loro per un lato. Non appena un giocatore riesce a creare un tale gruppo di tessere, mette nove 'segnalini Tempio' su quelle tessere, per indicare che esse appartengono ad un Tempio. Queste tessere non possono più essere capovolte o cambiate per tutto il resto del gioco!



Se dopo aver lanciato una Magia, un giocatore crea un Tempio composto da più di nove tessere confinanti fra loro, quel giocatore sceglie nove di quelle tessere e su di esse piazza i segnalini Tempio. Le nove tessere scelte devono formare un Tempio, e quindi devono essere confinanti tra loro per un lato.

Dopo che il giocatore ha costruito il suo primo Tempio, il gioco prosegue e il giocatore conclude il suo turno come di solito.

Esempio: all'inizio del suo turno, la Signora del Giorno ha un gruppo di otto tessere Giorno confinanti tra loro. La Signora del Giorno cambia altre due tessere, confinanti con le suddette otto, in tessere Giorno. Queste 10 tessere Giorno sono confinanti tra loro orizzontalmente o verticalmente. La Signora del Giorno sceglie dunque nove di queste tessere, che insieme formano un gruppo di nove tessere confinanti tra loro. Mette un segnalino Tempio su ciascuna di quelle nove tessere, mentre la decima tessera resta una normale tessera Giorno che potrebbe essere utilizzata per il prossimo Tempio.



Informazioni di riferimento

Ogni Magia ha un suo modo unico di funzionare. Le seguenti spiegazioni dei termini utilizzati sulle Magie sono necessari per capire appieno l'effetto di ciascuna Magia.

I termini standard sono scritti in **grassetto**.

Le azioni standard sono sottolineate.

Le condizioni per il lancio sono scritte in *corsivo*.

3.1 Termini standard

Day = Giorno: indica la pedina utilizzata dalla Signora del Giorno.

Night = Notte: indica la pedina utilizzata dalla Signora della Notte.

Neutral-tile = tessera neutrale: una casella sul tabellone in cui non c'è una tessera.

Day-tile = tessera Giorno: una tessera posta con il lato del Giorno scoperto.

Night-tile = tessera Notte: una tessera posta con il lato della Notte scoperto.

Location-tile = posizione attuale: la tessera su cui è posta una pedina. Entrambi i giocatori possono stare sulla stessa tessera, e quindi avere la stessa posizione attuale.

Esempio: la tessera su cui si trova la Signora del Giorno è la posizione attuale del Giorno.

Confinante: indica quelle tessere che sono connesse direttamente ad una tessera, orizzontalmente o verticalmente (non diagonalmente).

Surrounding = Dintorni: indica le tessere che sono collegate ad una tessera orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente. Le tessere confinanti con una tessera sono quindi anche nei suoi dintorni.

Spell = Magia: Ogni carta è una Magia. Ci sono quattro tipi di Magie: Magie Minori, Miracoli, Magie Cristallizzare e Magie Confondere. Ogni tipo è comunque una Magia.

Book of Spells = Libro di Magia: Un mazzo di 70 carte con un tema speciale. Il libro di Magia della Signora del Giorno è detto "**Mystify**" e il Libro di Magia della Signora della Notte "**Crystallize**".

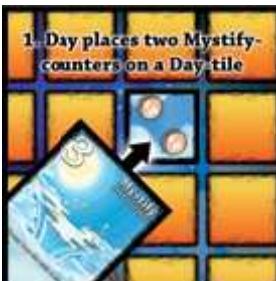


Quando un mazzo si esaurisce, rimescolate la pila degli scarti e utilizzatela come Libro di Magia.

Temple = Tempio: Un gruppo di nove tessere dello stesso tipo (Giorno/Notte) confinanti tra loro. Una tessera che fa parte di un Tempio ha un segnalino Tempio su di sé e non può più essere capovolta o cambiata. Conta ancora come tessera Giorno/Notte.

X: se una Magia costa 'X' ore, il valore 'X' è definito dal testo della Magia.

Distance = Distanza: se una Magia si riferisce alla distanza fra due tessere, si intende il più piccolo numero di tessere che una pedina dovrebbe attraversare per spostarsi da una tessera all'altra. Esempio: All'inizio del gioco la distanza fra Le Signore del Giorno e della Notte è di 12 tessere (cinque orizzontali e sette verticali).



3.2 Azioni Standard

Turn over = Capovolgere: le tessere Giorno e Notte possono essere capovolte. Una tessera Giorno diventerà una tessera Notte e viceversa. Le tessere neutrale non possono essere capovolte.

Change = Modificare: Se viene modificata una casella su cui c'è una tessera, quella tessera viene capovolta. Altrimenti, se si tratta di una tessera neutrale, il giocatore piazza una tessera del suo tipo sulla casella (se il giocatore è la Signora del Giorno, una tessera neutrale diventa una tessera Giorno).

Draw a Spell = Pescare una Magia: un giocatore pesca la prima carta del suo Libro di Magia.

Move = Muovere: spostare la propria pedina. Muovere una pedina utilizzando una Magia non conta come Spostamento. Quindi, in questo caso il giocatore non perde le tre ore per tessera e non pesca nuove Magie. Inoltre il giocatore è ancora nella fase Lanciare Magie e può continuare a lanciare magie dopo aver mosso la sua pedina.

Mystify = Confondere: la Signora del Giorno ha delle Magie speciali che avvolgono nel mistero le tessere Giorno. Una tessera viene avvolta nel mistero in tre passi:



1. la Signora del Giorno piazza su una tessera Giorno un numero di segnalini Confondere pari al numero indicato sulla Magia.

2. All'inizio del suo turno la Signora del Giorno deve rimuovere un segnalino da ogni tessera che ha su di sé segnalini Confondere.

3. Quando l'ultimo segnalino Confondere viene rimosso da una tessera, quella tessera diventa una tessera Tempio del Giorno. La Signora del Giorno mette un segnalino Tempio del Giorno su di essa. Questa tessera non può più essere capovolta o cambiata per il resto del gioco.



Importante: se una tessera avvolta nel mistero viene capovolta, tutti i segnalini Confondere vengono rimossi, e la tessera diventa una normale tessera Notte.

Per indicare la differenza fra una tessera Tempio del Giorno isolata e una tessera Giorno che fa effettivamente parte di un Tempio, il giorno piazza il segnalino Tempio sulla tessera Tempio isolata con la parte piatta rivolta verso l'alto.

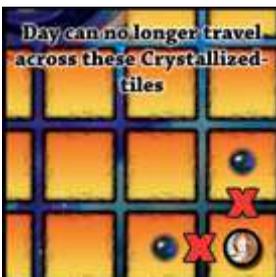


Crystallize = Cristallizzare: la Signora della Notte ha delle Magie speciali che Cristallizzano le tessere.

Una tessera si cristallizza in due passi:

1. La Signora della Notte piazza un segnalino su una o più tessere. Se una tessera è Cristallizzata, la Signora del Giorno non può cambiarla o capovolgerla. Inoltre, la Signora del Giorno non può spostarsi attraverso delle tessere Cristallizzate. Se la posizione attuale della Signora del Giorno viene Cristallizzata, allora la Signora del Giorno non può spostarsi da quella tessera.

2. All'inizio del turno della Signora della Notte, tutti i segnalini Cristallizzare vengono rimossi da tutte le tessere.



Su ogni tessera non ci può mai essere più di un segnalino Cristallizzare. Quando la Signora della Notte lancia una magia che Cristallizza una tessera



su cui c'è già un segnalino Cristallizzare, non succede niente. Se una Magia Cristallizza più tessere contemporaneamente, soltanto quelle che non hanno ancora un segnalino Cristallizzare ne riceveranno uno.

Cristallizzare e Avvolgere nel mistero non si influenzano fra di loro in nessun modo. Una tessera Giorno può avere su di sé simultaneamente sia segnalini Confondere che segnalini Cristallizzare.



3.3 Condizioni per il lancio

A volte un giocatore, per poter lanciare una Magia, deve soddisfare una condizione. Se una magia possiede delle Condizioni per il lancio, queste sono scritte in corsivo, come prima linea del testo della Magia.

Esempio: 'Questa Magia può essere lanciata solo se la Signora della Notte si trova su una tessera Notte'.

Infine, le Signore del Giorno e della Notte non possono lanciare le magie Tematiche (Mystify/Crystallize) dell'altra.

Esempio: la Signora del Giorno lancia "**Steal Passion**", guarda la mano della Signora della Notte e sceglie la Magia "**Crystallize**". La Signora del Giorno non può lanciare questa magia e quindi, seguendo il testo della Magia "**Steal Passion**", la carta verrà scartata.

Fine del gioco

Il gioco può finire in tre modi. Durante il gioco si verificherà una delle seguenti tre situazioni:

4.1 Vittoria Standard

Il giocatore che riesce a costruire il suo secondo Tempio vince la partita.

4.2 Patta

Se ad un certo punto del gioco un giocatore ha già costruito un Tempio e anche l'avversario riesce a costruire il suo primo Tempio, può capitare che sia impossibile per entrambi i giocatori costruire il secondo Tempio. Questo succede perché può non esserci abbastanza spazio disponibile sul tabellone. In questo caso il gioco finisce con una patta, dato che nessuno dei giocatori ha la possibilità di vincere.

4.3 Vittoria Predefinita della Signora del Giorno

Se all'inizio del turno una tessera Giorno avvolta nel mistero si trasforma in una tessera Tempio del Giorno, può succedere che la Signora della Notte non abbia più la possibilità di creare il suo secondo Tempio, poiché non c'è più spazio sul tabellone dove la Signora della Notte possa creare un gruppo di nove tessere Notte confinanti tra loro. Da quel momento, solo la Signora del Giorno può vincere la partita edificando il suo secondo Tempio, mentre la Signora della Notte ha perso ogni possibilità di vincere. Di conseguenza, la partita si conclude con la vittoria della Signora del Giorno. Entrambi i giocatori devono controllare se si verifica questa situazione, ed è compito della Signora della Notte cercare di evitarla.

Esempio: la Signora del Giorno inizia il proprio turno e rimuove l'ultimo segnalino Confondere da una tessera Giorno, trasformandola in una tessera Tempio del Giorno. Questa tessera Tempio del Giorno chiude il vuoto tra un'altra tessera Tempio del Giorno e il centro del tabellone. Adesso non c'è più spazio disponibile sul tabellone dove la Signora della Notte possa edificare un Tempio, mentre c'è ancora spazio per la Signora del Giorno, dal momento che la Signora del Giorno può includere la sua tessera Tempio del Giorno isolata nel secondo Tempio. La Signora del Giorno ha quindi vinto la partita.

Magie della Signora del Giorno:

Day Meditation / Meditazione Diurna

Questa Magia può essere lanciata solo quando la Signora della Notte si trova su una tessera Giorno.

Modifica la tessera su cui si trova la Signora del Giorno.

Day Chant / Canto del Giorno

Modifica la tessera su cui si trova la 'Signora del Giorno'.

Entreap / Intrappolare

Modifica la tessera su cui trova la Signora della Notte.

Achievement / Conquista

Modifica una casella.

Day Advantage / Vantaggio del Giorno

Questa Magia può essere lanciata solo se la Signora della Notte si trova su una tessera Giorno.

Pesca 3 Magie.

Day Blossom / Fioritura Diurna

Modifica una tessera neutrale.

Day Ritual / Rito del Giorno

Modifica una tessera confinante con la posizione attuale della 'Signora del Giorno'.

Deviate / Deviare

Capovolgi la tessera su cui si trova la Signora del Giorno e modifica la tessera su cui si trova la Signora della Notte.

Day Wish / Desiderio del Giorno

Modifica una tessera.

Day Instability / Instabilità del Giorno

'X' è la distanza in tessere tra le posizioni attuali delle Signore del Giorno e della Notte.

Modifica una tessera che disti al massimo 'X' tessere dalla posizione attuale della Signora del Giorno.

Flourish / Prosperare

Questa Magia può essere lanciata solo se la Signora della Notte si trova su una tessera Giorno.

Modifica 2 tessere nei dintorni della posizione attuale della Signora del Giorno.

Steal Passion / Sottrarre la Passione

Guarda la mano della Signora della Notte e scegli una Magia. Lancia quella Magia senza spendere tempo, oppure scartala.

Nel testo della Magia, sostituisci le parole 'Signora del Giorno' con 'Signora della Notte', e viceversa.

Warp / Distorsione

Sposta la Signora del Giorno su una tessera a tua scelta.

Misdirect / Sviare

Questa Magia può essere lanciata solo se la Signora della Notte si trova su una tessera Giorno.

Sposta la Signora della Notte su una qualsiasi tessera Giorno.

Fate / Destino

Questa Magia può essere lanciata solo se la Signora della Notte si trova su una tessera Giorno.

Capovolgi la tessera su cui si trova la Signora del Giorno e tutte le tessere nei dintorni.

Wonder / Meraviglia

Passa in rassegna il Libro di Magia della Signora del Giorno, scegli da esso una Magia e aggiungila alla tua mano.

Rimescola il Libro di Magia della Signora del Giorno.

Wishing Pond / Stagno dei Desideri

Avvolgi nel mistero la posizione attuale della Signora del Giorno, ponendo su di essa 2 segnalini Confondere.

Wishing Mist / Nebbia Mattutina

Avvolgi nel mistero 2 tessere Giorno, ponendo su ciascuna 2 segnalini Confondere.

Mystify / Confondere

Avvolgi nel mistero una tessera Giorno, ponendo su di essa 2 segnalini Confondere.

Wishing Well / Pozzo dei Desideri

Avvolgi nel mistero una tessera Giorno, ponendo su di essa 1 segnalino Confondere.

Magie della Signora della Notte:

Night Meditation / Meditazione Notturna

Questa Magia può essere lanciata solo se durante il turno una tessera Giorno è stata modificata.

Modifica la tessera su cui si trova la Signora della Notte.

Deter / Scoraggiare

Capovolgì la tessera su cui si trova la Signora della Notte.

Night Chant / Canto della Notte

Modifica la tessera su cui si trova la 'Signora della Notte'.

Night Advantage / Vantaggio Notturmo

Questa Magia può essere lanciata solo se durante il turno una tessera Giorno è stata Modificata.

Pesca 3 Magie.

Obtain / Ottenere

Pesca 2 Magie.

Alter Soil / Alterare il Suolo

Modifica una casella neutrale confinante con la posizione attuale della Signora della Notte.

Night Ritual / Rito della Notte

Modifica una tessera confinante con la posizione attuale della 'Signora della Notte'.

Night Rapture / Fioritura Notturna

Modifica una tessera neutrale.

Night Wish / Desiderio della Notte

Modifica una tessera.

Night Instability / Instabilità della Notte

'X' è la distanza in tessere tra le posizioni attuali delle Signore del Giorno e della Notte.

Modifica una tessera che disti al massimo 'X' tessere dalla posizione attuale della Signora della Notte.

Mimic / Imitare

Questa Magia può essere lanciata solo se la Signora della Notte si trova su una tessera Notte.

Modifica 2 tessere confinanti con la posizione attuale della Signora della Notte.

Excitement / Emozione

Questa Magia può essere lanciata solo se la Signora della Notte ha costruito un Tempio.

Modifica due tessere neutrali nei dintorni della posizione attuale della Signora della Notte.

Epiphany / Epifania

Questa Magia può essere lanciata solo se la Signora della Notte non ha altre Magie in mano.

Pesca 5 Magie.

Mislead / Fuorviare

Questa Magia può essere lanciata solo se la Signora della Notte ha costruito un Tempio.

Sposta la Signora del Giorno su una qualsiasi tessera Notte che non faccia parte di un Tempio.

Shift / Cambiamento

Capovolgi tutte le tessere nei dintorni della posizione attuale della Signora della Notte.

Crystallize / Cristallizzare

Cristallizza una tessera.

Crystal Burst / Esplosione di Cristallo

Cristallizza tutti i dintorni della posizione attuale della Signora della Notte.

Crystal Breeze / Brezza di Cristallo

Cristallizza 2 tessere qualsiasi, ma non la posizione attuale della Signora del Giorno.

Crystal Sky / Cielo di Cristallo

Cristallizza 3 tessere qualsiasi, ma non la posizione attuale della Signora del Giorno.