

Elixir - Mayfair Games (2000)

Traduzione a cura di Stefano Crespi (theruler@libero.it)

REGOLAMENTO:

COMPONENTI:

56 carte incantesimo

- 16 incantesimi di livello 1
- 24 incantesimi di livello 2
- 08 incantesimi di livello 3
- 08 incantesimi di livello 4

112 carte reperto

- 64 carte ingredienti (16 ingredienti in 4 copie)
- 39 oggetti (32 magici e 7 non magici)
- 09 carte transazione (3 per tipo: "Asta", "Mercato delle pulci" e "Giorno di mercato")

Scopo del gioco:

Vince il gioco il primo giocatore che riesce a lanciare tutti i propri incantesimi.

Preparazione:

Elixir è un divertente gioco da compagnia nel quale ogni giocatore tenta di essere il primo a lanciare tutti gli incantesimi che ha in mano. Ogni volta che viene lanciato un incantesimo le regole del gioco cambieranno, causando grande confusione e divertimento a tutti i giocatori.

Per prima cosa dividere gli incantesimi per livello (da 1 a 4) e posizionarli in 4 mazzetti. Il livello è indicato sul retro della carta da un numero e anche dal numero di bottigliette disegnate in fondo alla carta.

Poi, mescolare ogni mazzetto e posizionarli coperti nel centro del tavolo:

- *Incantesimo di livello 1 – Richiede 1 ingrediente per essere lanciato*
- *Incantesimo di livello 2 – Richiede 2 ingredienti per essere lanciato*
- *Incantesimo di livello 3 – Richiede 3 ingredienti per essere lanciato*
- *Incantesimo di livello 4 – Richiede 4 ingredienti per essere lanciato*

Il primo giocatore è determinato casualmente nel modo che si preferisce, successivamente si procede in senso orario, scegliendo gli incantesimi.

Il primo giocatore comincia prendendo il primo incantesimo in cima al mazzetto che preferisce, poi il giocatore alla sua sinistra fa lo stesso, e così via. Ogni giocatore, a turno, prende un incantesimo alla volta, fino a che non raggiunge il numero minimo di punti nella propria mano:

Numero di giocatori	Punti Livello
3	11
4-5	9
6+	8

Ogni giocatore esamina quindi i propri incantesimi senza mostrarli agli avversari, cercando di mantenerli segreti anche durante lo svolgimento dell'intero gioco.

E' possibile, durante la scelta degli incantesimi, che ci si trovi in mano più punti del minimo richiesto per il numero di giocatori. Questo può succedere a causa di un errato conteggio, mancanza di incantesimi da un dato mazzetto o per via di strategie personali. E' anche possibile che i giocatori abbiano un numero diverso di incantesimi in mano. Buono, Avanti!

Eseguita questa prima fase, si mescola il mazzo dei reperti, e si distribuisce una mano di 5 carte a testa partendo dal primo giocatore. Facendo attenzione a tenere segrete anche queste. Si posizionano quindi le carte rimanenti al centro del tavolo coperte formando così il mazzo di pesca.

Siete ora pronti per giocare ad **ELIXIR!**

Inizio del Gioco:

Ogni giocatore inizia il proprio turno pescando una carta dal mazzo reperti. Poi può eseguire tutte o una delle seguenti azioni, nell'ordine che preferisce:

- Aprire una o più transazioni giocando la relativa carta transazione. Alla fine di ogni transazione la carta viene scartata (*Suggerimento: tipicamente, in questa fase, anche gli inutili oggetti non-magici diventano molto utili!*)
- Utilizzare uno o più oggetti magici. Scartare la carta dopo l'uso.
- Lanciare uno o più incantesimi. Per poter lanciare l'incantesimo, il giocatore, deve essere in possesso dei relativi ingredienti segnati sull'incantesimo stesso. (*Suggerimento: Alcuni oggetti magici possono essere usati per sostituire ingredienti mancanti*) Gli ingredienti usati sono quindi scartati. L'incantesimo viene messo scoperto davanti al giocatore con effetto immediato.

Gli effetti di ogni incantesimo, transazione od oggetto magico, sono spiegati su ciascuna carta.

Quando il giocatore termina le azioni desiderate deve informare il giocatore seguente che è il suo turno. E si prosegue.

Alcuni oggetti o incantesimi possono essere usati in ogni momento durante la partita. Queste carte hanno la dicitura "In qualsiasi momento". Se la carta giocata è un incantesimo, il giocatore deve avere gli ingredienti necessari per poterlo lanciare.

Quando due azioni vengono giocate nello stesso momento, il loro effetto segue l'ordine del turno, partendo dal giocatore in quel momento di turno.

Quando il mazzo dei reperti si esaurisce si rimescolano gli scarti a creare un nuovo mazzo di pesca.

Alcuni incantesimi di livello 1 possono avere l'opzione di accettarne l'effetto o meno. In quest'ultimo caso la vittima dovrà dare 2 reperti a chi ha lanciato l'incantesimo (ad esempio *Cyrano*).

Variante: la vittima fa pescare le 2 carte all'altro giocatore invece che sceglierle.

Sarà sempre e comunque la vittima a scegliere se cedere le 2 carte o subire l'effetto. Ma se un giocatore è costretto a cedere dei reperti a causa di un incantesimo, e in mano non ha nulla, allora non c'è nessuna punizione ulteriore.

Fine del Gioco:

Il gioco termina appena un giocatore non ha più incantesimi in mano.

Nota che in ogni momento ciascun giocatore può chiedere ad un altro il valore dei suoi incantesimi rimasti. Questa informazione non è segreta. Solo il tipo di incantesimo lo è.