



ILLUSIO



RULES OF PLAY v.1.3



A game designed by Philippe Nouhra and illustrated by Julien Delval



★ Equipaggiamento ★

32 carte **Obiettivo**, 64 carte **Componenti**, 26 carte **Azioni Speciali** 10 carte **Maghi** e questo manuale.

Avrai inoltre bisogno di qualche foglio di carta e una penna per scrivere il punteggio di ognuno.



Obiettivi



Componenti



Azioni Speciali



Maghi

★ Scopo del Gioco ★

1896: Come pionieri del magico competete contro tutti gli altri per impressionare il pubblico, il più spettacolare show magico di tutti i tempi sta per cominciare e TU vuoi vincere! Per riuscirci, interpreterai uno dei dieci maghi in competizione e sfiderai i tuoi avversari con trucchi prestigiosi.

★ Regole Principali: *Obiettivi e Componenti* ★

Ogni giocatore interpreta un mago che tenterà di vincere lo show ottenendo il più alto **prestigio** (dato dai **punti prestigio**). Li otterrà completando più o meno complicati **Obiettivi** scelti tra quattro magici domini (**Rinchiudere, Illusione, Evasione, Mentalismo**). Ogni dominio è facilmente riconoscibile grazie ad un colore specifico.

In ordine nel preparare i suoi trucchi, ogni mago riceverà alcuni strumenti chiamati **Componenti** che appartengono ai seguenti gruppi e tipi:

Accessori (Sciarpa, Corda, Carte e Lame), **Animali** (Coniglio, Colomba e Tigre), **Trucchi** (Tenda, Specchi e Fumo), **Scatole** (Cassa, Gabbia e Vasca), **Audience** e **Formule**.



Trucchi



Audience



Scatole



Animali

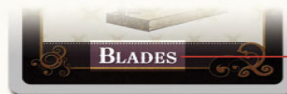


Accessori



Formule

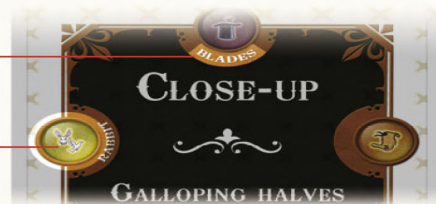
A seconda del trucco segnato, il mago avrà bisogno di un differente numero e tipo di questi **Componenti**. I **Componenti** necessari sono indicati sulle carte **Obiettivo**.



Esatto tipo di Componenti



Gruppo dei Componenti



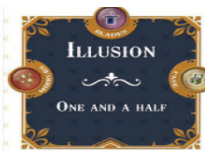
Ci sono 4 valori corrispondenti ai 4 livelli di carte **Obiettivo** (vedi anche il capitolo "Disporre e contare i trucchi magici")



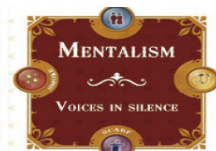
Livello 1 = 1 punto



Livello 2 = 2 punti



Livello 3 = 3 punti



Livello 4 = 4 punti

★ Preparazione ★

1) Scelta del Primo Giocatore

Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo delle carte **Obiettivo** e chi ha pescato quella col livello più alto comincia. In caso di parità, i giocatori pescano un'altra carta fino a che viene rotta la parità. Le carte vengono quindi rimescolate nel mazzo.

2) Personaggi

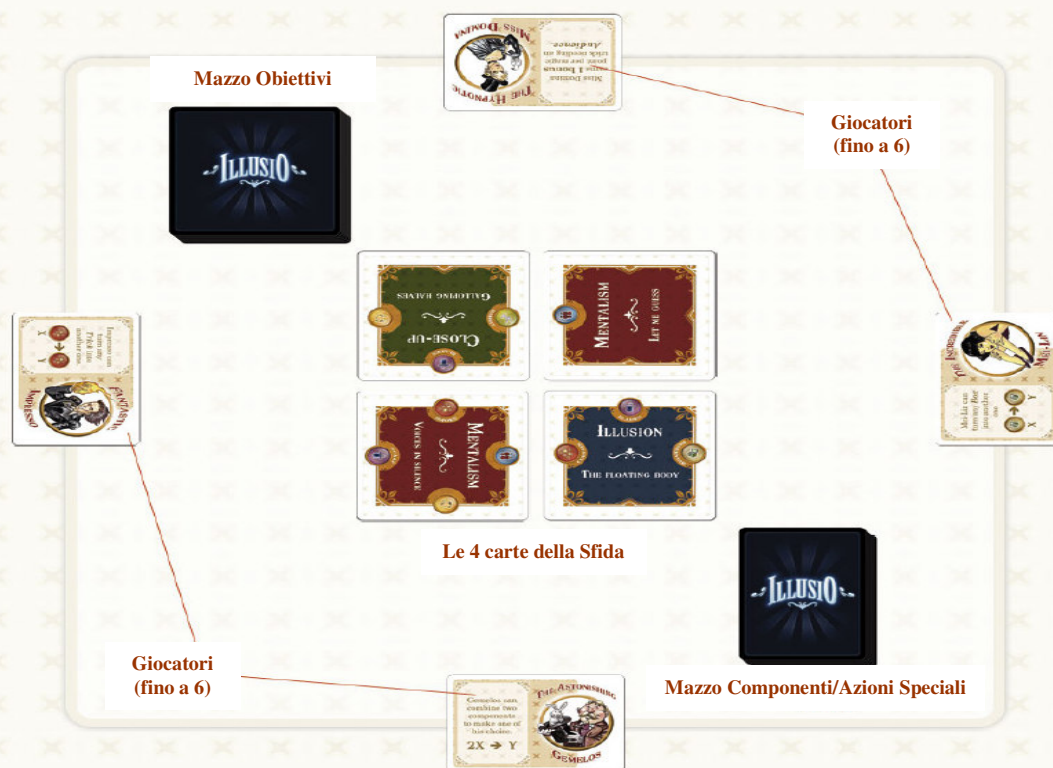
Ogni giocatore interpreta un personaggio scelto a caso tra le carte **Mago**. Ogni **Mago** ha un talento specifico che può essere esercitato liberamente (su se stesso oppure su un altro giocatore) **una volta** per turno. Questi talenti sono descritti su ogni carta.

3) Mazzi

Due mazzi, faccia sotto sono composti da: carte **Obiettivo** da una parte, e carte **Azioni Speciali + Componenti** (mescolate insieme) dall'altra. Quando esaurisci le carte di un mazzo, mescola la pila degli scarti e piazzala faccia sotto a formare un nuovo mazzo.

4) La "Sfida"

Quattro carte **Obiettivo** vengono rivelate al centro del tavolo in uno spazio comune chiamato **Sfida**. Non ci possono essere **né più né meno** di quattro carte nella sfida: quando prendi una carta **Obiettivo** dalla sfida, devi rimpiazzarla con un'altra dal mazzo. I giocatori possono catturare una carta **Obiettivo** dalla Sfida una volta che possiedono almeno la metà dei **Componenti** necessari per realizzarla. Un giocatore non può possedere più di due carte **Obiettivo** in attesa di essere realizzate.



5) Distribuzione delle Carte

All'inizio del gioco, ogni giocatore pesca quattro carte (non possono essere mostrate a nessuno) dal mazzo delle carte **Componenti/Azioni Speciali**, per avere la loro mano iniziale.

★ Sequenza Turno ★

Partenza

Un giocatore inizia il suo turno pescando una o più carte **Componenti/Azioni Speciali** come segue:

- Se ha meno di 4 carte in mano, egli pesca tante carte quante sono necessarie per avere **5 carte**.
- Se ha 4 o più carte in mano, egli pesca solo **1 carta**.

Un giocatore non può mai avere più di 8 carte in mano alla fine del suo turno.

Azioni

Dopo aver pescato le sue carte, il giocatore può selezionare fino a due azioni dalla lista qui di seguito (la stessa azione può essere giocata due volte):

- A** ★ Egli può piazzare una carta **Componente** di fronte a lui con l'intenzione di preparare un trucco magico. Certe carte vengono chiamate **Backstage** ("Dietro le Quinte").
- B** ★ Egli può giocare una carta **Azione Speciale**.
- C** ★ Egli può scambiare una o più delle sue carte con un equal numero di carte del mazzo **Componenti/Azioni Speciali**.
- D** ★ Egli può prendere una delle carte **Sfida Obiettivo** (che, quindi va "in realizzazione") piazzando intorno ad essa almeno la metà (arrotondati per eccesso) dei **Componenti** necessari dal suo **Backstage**. Una volta fatto questo, questi **Componenti** non possono più essere trasformati (né da magia né da una carta).
- E** ★ Egli può piazzare un **Componente** direttamente dalla sua **mano** o dal suo **Backstage** attorno all'**Obiettivo** in fase di realizzazione.
- F** ★ Egli può scartare uno dei suoi attuali **Obiettivi** in fase di realizzazione per riportare i suoi **Componenti** al suo **Backstage** (possono essere trasformati di nuovo).

Ricorda che usando il talento del tuo personaggio non costa alcuna azione ma può essere usato una sola volta per turno.



★ Mostrare e Conteggiare Trucchi Magici ★

Un trucco magico viene mostrato (senza contarla come un'azione) quando hai **tutti i Componenti** richiesti posizionati intorno ad esso. Uno quindi annuncia "Sto mostrando [nome del trucco]!". Come seconda azione, il giocatore può pagare una carta **Azione Speciale** sul suo trucco. Il trucco rimane mostrato per un round (che significa dalla **fine** del turno del giocatore fino **all'inizio** del suo prossimo turno), durante il quale gli altri giocatori possono agire su di esso (grazie alla carta **Azione Speciale**). Una volta che il round è finito, il giocatore scarta i **Componenti** che sono stati utilizzati per realizzare il trucco, tiene la sua carta **Obiettivo** (piazzandola a lato) per determinare i punti bonus per la specializzazione in un dominio magico (vedi oltre) e segna i suoi punti.

Conteggio Base

Un trucco magico mostrato con successo paga, come minimo, tanti punti Prestigio quanto è il livello della carta **Obiettivo** (livello 1 = 1 punto, livello 2 = 2 punti, etc...). Due tipi di bonus possono essere aggiunti al conteggio base.

Bonus Accuratezza

Quando un trucco riporta un preciso tipo di **Componente** come requisito, può anche essere rappresentato con qualsiasi **Componente** dello stesso Gruppo del **Componente**. Per esempio, un trucco per cui hai bisogno di un **coniglio** può essere perfezionato con qualsiasi **animale**. Tuttavia, se viene utilizzato l'esatto tipo richiesto, il trucco viene eseguito alla perfezione. In quel caso il mago riceve un bonus di **1 punto prestigio addizionale** per ogni esatto componente utilizzato. Questo bonus non viene applicato all'**Audience** e alla **Formula** (poiché questi gruppi non hanno tipologia).



Bonus Specializzazione

Una volta che un giocatore ha deciso di specializzarsi nello stesso dominio magico, egli acquisisce punti bonus nel seguente modo: **1 punto bonus** per nuovo **Obiettivo** dello stesso dominio magico mostrato con successo.

Puoi specializzarti in differenti domini, ognuno paga i suoi punti bonus. Per esempio, 5 trucchi Mentalismo pagheranno 4 punti bonus, mentre 2 Mentalismo + 3 Illusione, pagheranno solo 3 punti bonus (1+2).



★ Vincere ★

Il gioco termina quando uno dei giocatori raggiunge un minimo di **12 punti Prestigio**.
L'obiettivo può essere modificato se decidete di accorciare o allungare il gioco.

★ Descrizione delle Carte Azioni Speciali ★

*Trasformare

Può essere giocata solo su te stesso. Trasforma qualsiasi **Componente dal tuo backstage** in un altro (non funziona sui componenti di un **Obiettivo** in fase di realizzazione).

Usala saggiamente poiché non puoi rimuovere questa carta!

NOTA: se un giocatore dimentica in quale carta è stata trasformata (per la carta **Trasformare** o un talento magico), l'illusione svanisce (la carta **Trasformare** viene scartata) e il componente trasformato diventa nuovamente quello che è riportato sulla carta.

*Prendere

Consente di prendere a caso una carta dalla mano di uno dei tuoi avversari. Questa carta finisce tra quelle che hai in mano.

*Bis

Consente di estendere la rappresentazione di un trucco magico di un turno aggiuntivo. Le carte **Bis** non sono cumulative se giocate durante lo stesso round di validità.

*Successo Immediato

Il trucco viene convalidato immediatamente, anche se c'è un **Bis** su di esso (punti guadagnati – inclusi bonus e/o malus, **Componenti** scartati, e carte **Obiettivo** tenute come un segnalino dominio magico).

*Deja Vu

Può essere giocata solo su un trucco magico già in mostra.
Il trucco paga **1 punto Prestigio in meno**.

*Grande

Può essere giocata solo su un trucco magico già in mostra.
Il trucco paga **2 punti Prestigio aggiuntivi**.



★ Consigli ★

Alcune cose sono fatte discretamente in ILLUSIO il ch  lo rendono un gioco “sudden death” (morte improvvisa), poich  alcuni eventi possono sembrare vere sorprese per i neofiti o giocatori disattenti. Qui ci sono alcune cose a cui fare attenzione:

***Talento dei Maghi**

Pu  essere che facilmente dimentichiate di fare attenzione al talento dei maghi avversari. Questo probabilmente   l’errore peggiore poich  questi talenti possono cambiare drasticamente il corso del gioco. Assicuratevi di stare attenti ai talenti dei maghi quando giocate una carta sul tavolo o prima di pagare un’azione poich  potrebbe esservi ritorta contro alla fine.

***Bonus**

Potreste non dare abbastanza attenzione al fatto che un giocatore ha gi  perfezionato un trucco magico di un dominio specifico. Il Bonus specializzazione pu  dare ad un giocatore uno o pi  punti quando perfeziona un trucco con successo.

Allo stesso modo il bonus preciso pu  dare ad un giocatore 2 o anche pi  di 3 punti quando esegui un trucco magico!

***Tenere il tracciato dei punti**

Poich  vari bonus e carte **Azioni Speciali** possono cambiare sensibilmente la ricompensa di un trucco magico di successo, dovrai tenere conto sul tracciato di quanti punti sono gi  stati guadagnati dagli altri giocatori. Tieni a mente che un trucco di livello 1 con un **Deja Vu** su di esso non pagher  nulla, mentre un trucco di livello 4 con 3 buoni componenti e una carta **Grande** su di esso pu  pagare fino a 9 punti!

***Destreggiarsi con le carte**

Alcune delle carte **Azioni Speciali** possono apparire come attacchi quando giocate su di te. Per esempio, un **Bis** prolungher  il processo di validazione di un round, ma ricorda che puoi usare questo round extra per giocare carte bonus sul tuo trucco magico. Dall’altro lato, giocare un **Successo Immediato**, mentre preveni un attacco di un avversario, ti proibir  anche l’uso di carte bonus...

***Scegli con cura tra “tempo e denaro”**

ILLUSIO   un gioco veloce. Poich  pu  essere un gioco “sudden death” potresti sempre pensare che la cosa migliore da fare per te sia prendere tempo. Qualche volta aspettando la carta giusta pu  darti una chance migliore per vincere ma, il pi  delle volte, non dovrei esitare a gettar via carte che non puoi usare nel modo giusto oppure almeno giocare qualcosa (anche giocando una carta apparentemente inutile nel tuo backstage) poich  la tua fortuna potrebbe cambiare alla svelta durante il gioco. Ricorda: questa   una corsa al successo e ognuno correr  per vincere!

***Il dilemma della “seconda carta azione”**

Molte delle carte **Azioni Speciali** possono essere giocate solo come seconda azione. Per esempio, giocare una carta **Grande** dopo aver completato un trucco magico per metterlo in mostra pu  solo essere giocata come seconda azione (poich  la validit  del trucco mostrato serve all’inizio del tuo prossimo turno), giocare una carta **Azione Speciale** contro un avversario eliminer  una delle tue azioni che puoi giocare su te stesso. Spesso dovrai calcolare il momento pi  vantaggioso e il modo di giocare le carte **Azione Speciale**. Poche mosse false possono essere sufficienti per perdere la partita.

***Bluffare e coprire i tracciati**

Poich  i maghi dei tuoi avversari hanno talenti speciali che gli consentono di sventare la tua strategia (cambiando, rubando o facendo altre brutte cose alle carte nel tuo backstage), pu  essere utile nascondere la tua strategia nel mezzo di carte apparentemente inutili. Inoltre considera il fatto che giocare una carta direttamente su un trucco magico in fase di realizzazione gli permetter  di essere alterato da un talento magico. Potrebbe sembrare facile da farsi ma la parte pi  importante   non credere a nessuno...



**Illusio® is a game designed by Philippe Nouhra
and illustrated by Julien Delval
Art Direction : Philippe Nouhra**

Traduzione a cura di Matteo "Mattnik" Nicotra

CREDITS :

Un caloroso grazie a coloro che hanno acconsentito a giocare come "maiali della Guinea"
e a tutti quelli che hanno scelto di investire il loro tempo ed energie in questo gioco.

Béatrice Crombet, Cyrille & Maud Daujean, Adrien Martinot, Lydie Tudal,
Didier Weiss, Hervé Marly, Dominique Bodin, Gersende Cheylan, Yann Belloir,
Eric Verhaeghe, Anne-Sophie Banach, Claude Amardeil, Laurent &
Dominique Fischer, Philippe Lamoureux, Eddy Neveu, Eric Martin, Vangelis
Bagiartakis, Mark Reich as well as those who have been unfairly forgotten
and who deserve their name here...

Illusio® is published by

FUNFORGE

16, boulevard St Germain - 75005 PARIS - FRANCE
contact@funforge.fr - www.funforge.fr



© FUNFORGE 2008 - Illusio® and the Illusio logo are registered trademarks of FUNFORGE.

