

RÉGIS BONNESSÉE - NAÏADE

Seasons

REGOLAMENTO



14+



2-4



60
min



I più grandi maghi del regno si sono dati appuntamento nel cuore della foresta di Argos, ove si svolgerà il leggendario torneo delle Dodici Stagioni. Alla fine dei tre anni di competizione, solamente uno tra i numerosi duellanti verrà designato come nuovo arcimago del regno di Xidit.

Prendete posto, stregoni! Armatevi dei vostri ancestrali oggetti magici, invocate al vostro fianco i famigli più fidati e preparatevi ad affrontare la sfida!

Seasons

Regolamento

IL SENTIERO DEI CRISTALLI

Indica il numero di cristalli posseduti da ogni giocatore. I cristalli permettono ai giocatori:

- di invocare e attivare alcune carte potere.
- di ottenere tanti punti prestigio (punti vittoria) quanti sono i cristalli posseduti a fine partita.

LA PLANCIA DI GIOCO E I RELATIVI INDICATORI

La plancia di gioco è divisa in 3 aree:



- il calendario degli anni, sul quale l'indicatore evidenzia l'anno del round corrente (1°, 2° o 3° anno). La partita termina alla fine del terzo anno di gioco.
- il cerchio delle stagioni, sul quale l'indicatore di stagione indica qual è la stagione del round corrente (3 caselle di inverno in blu, 3 caselle di primavera in verde, 3 caselle di estate in giallo e infine 3 caselle di autunno in rosso).
- i settori delle energie indicano in quanti cristalli una energia può essere cristallizzata in funzione della stagione.

I CUBETTI DEL MAGO

Ogni giocatore possiede 4 cubetti del mago del proprio colore. Servono a visualizzare:

- il numero di cristalli che ogni giocatore possiede sul sentiero dei cristalli.
- il livello di invocazione di ciascun giocatore sulla propria plancia personale.
- il numero di bonus utilizzati da ciascun giocatore sulla propria plancia personale.

LE PLANCE PERSONALI

Ogni giocatore possiede una plancia personale sulla quale sono mostrate 3 aree distinte:

- 1** La riserva di energia permette ai giocatori di conservare le loro energie acquisite nel corso della partita, fino a un limite massimo di 7.
- 2** Il livello di invocazione indica il numero massimo di carte potere che un giocatore può avere in gioco.
- 3** Il tracciato dei bonus permette a un giocatore di ottenere dei vantaggi nel corso del gioco. Come contropartita, questo stesso giocatore perderà dei punti prestigio alla fine della partita.

I DADI DELLE STAGIONI

Ci sono in tutto 20 dadi delle stagioni, ripartiti in 4 colori. I dadi blu sono legati all'inverno, i verdi alla primavera, i gialli all'estate e i rossi all'autunno. Ad ogni inizio di round, i dadi corrispondenti alla stagione in corso vengono lanciati. Ogni faccia di un dado offre la possibilità di effettuare una o più azioni. Permettono inoltre di stabilire di quante caselle avanzerà l'indicatore di stagione sul cerchio delle stagioni alla fine del round.



LE CARTE POTERE

Ci sono 50 carte potere differenti; ogni carta è presente in 2 esemplari. Esse permettono:

- di guadagnare dei punti prestigio alla fine della partita.
- di influenzare il gioco per mezzo dei loro effetti.

Sono divise in due categorie: gli oggetti magici (sfondo viola) dei quali possono beneficiare solo i rispettivi possessori, e i famigli (sfondo arancio) i cui effetti si applicano a più giocatori.

Una carta potere è divisa in più aree:

- 1** Il nome della carta.
- 2** Il costo di invocazione della carta in energie e/o cristalli. Quando compaiono i simboli , questi indicano il costo di invocazione della carta potere da pagare in funzione del numero di giocatori (2, 3 o 4).
- 3** L'effetto della carta, una volta che questa è in gioco.
- 4** I punti prestigio che la carta fa guadagnare alla fine della partita.

5 Il simbolo del gioco e il numero della carta. Le carte numerate da 1 a 30 sono le carte di base, ideali per giocare partite tra "debuttanti"; le carte numerate da 31 a 50 sono più complesse, ideali per dare novità alle vostre partite.

6 Il tipo di effetto della carta indica in quale momento tale effetto deve essere applicato.



I GETTONI BIBLIOTECA

I gettoni biblioteca indicano le carte potere che verranno unite alla mano del giocatore al momento del secondo e del terzo anno di gioco.



LE ENERGIE

Ne esistono di 4 tipi: le energie di acqua, di terra, di fuoco e di aria. Sono più o meno frequenti a seconda delle stagioni. Le energie permettono ai giocatori:

- di invocare e attivare certe carte potere.
- di ottenere dei cristalli tramite la cristallizzazione.



Nella prima fase, selezionate 9 carte potere contemporaneamente ai vostri avversari. Sceglietele bene, poiché saranno determinanti per il resto della partita. Nella seconda fase, entrate in sintonia con le stagioni, al fine di determinare il miglior gruppo di azioni offerte dai dadi durante ogni round! Procuratevi energie, invocate oggetti magici e famigli, accumulate cristalli a sufficienza, simboli di prestigio, e diventate il mago più illustre del reame.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Gli elementi neutri

- Mettete la plancia di gioco al centro del tavolo.
 - Posizionate l'indicatore di anno sulla casella 1 del calendario degli anni e l'indicatore di stagione sulla casella 1 del cerchio delle stagioni, come indicato nello schema a fianco.
- Con due giocatori:** mettete 3 dadi di ciascun colore (scelti a caso) nelle aree corrispondenti.
- Con tre giocatori:** mettete 4 dadi di ciascun colore (scelti a caso) nelle aree corrispondenti.
- Con quattro giocatori:** mettete i 5 dadi di ciascun colore nelle aree corrispondenti.
- Mettete il sentiero dei cristalli di fianco alla plancia di gioco.
 - Mettete le energie di fianco al sentiero dei cristalli. Esse formano la riserva centrale di energia.

SCHEGLIERE IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ DI UNA PARTITA

Una volta che avrete preso confidenza con le regole di Seasons, fate riferimento a questa sezione per modulare il grado di difficoltà delle vostre partite, sia che siate un giocatore debuttante o esperto.

1 Livello Mago Apprendista (livello debuttante)

Scegliere le proprie 9 carte potere durante la prima fase del gioco (il preludio) può rivelarsi difficoltoso nel corso della prima partita.

Per rendere più semplice la vostra scoperta del gioco vengono proposti dei lotti "pre-costituiti" di 9 carte potere. Anziché effettuare questo passaggio della prima fase del gioco, ogni giocatore riceve una serie di 9 carte predefinite tra quelle elencate qui sotto.

- ▶ **Set numero 1:** prendete le carte 1,2,7,17,18,20,26,29,30.
- ▶ **Set numero 2:** prendete le carte 3,5,9,14,15,21,23,25,28.
- ▶ **Set numero 3:** prendete le carte 4,6,7,9,12,16,22,24,30.
- ▶ **Set numero 4:** prendete le carte 1,2,3,11,13,15,18,25,27.

Mettendo da parte le carte potere rimanenti, rimettete nella scatola le carte numerate da 31 a 50.



Le carte potere rimanenti vanno a costituire il mazzo di pesca. Ogni giocatore comincia allora direttamente a giocare dalla fase **Costruire il proprio lotto del preludio**. Il resto delle regole rimane invariato.

2 Livello Mago (livello intermedio)

Per le partite seguenti, vi consigliamo di giocare utilizzando solamente le carte potere numerate da 1 a 30 e di rimettere quelle numerate da 31 a 50 nella scatola. Queste carte hanno degli effetti facili da gestire e vi permetteranno di scoprire in maniera graduale il mondo di Seasons.

3 Livello Arcimago (livello avanzato)



Quando vi sarete trasformati in agguerriti maghi, potrete includere nelle vostre partite, oltre alle carte numerate da 1 a 30, anche le carte numerate da 31 a 50. Queste carte sono più complesse da gestire delle carte base, ma vi consentiranno di prolungare il piacere del gioco scoprendo nuovi effetti e nuove combinazioni di carte.



Materiale dei giocatori

Ogni giocatore deve scegliere una plancia personale. La posiziona davanti a sé e prende i 4 cubetti del mago associati al colore della plancia personale. Li colloca:

- uno sulla casella zero sulla parte bassa del sentiero dei cristalli.
- uno sulla seconda casella zero nella parte alta del sentiero dei cristalli. Questo cubetto serve a indicare i valori al di sopra delle centinaia, quando un giocatore oltrepassa quel punteggio.
- uno sulla casella zero del tracciato dei bonus sulla plancia personale.
- uno sulla casella zero del livello di invocazione della plancia personale.

Ogni giocatore deve prendere un gettone biblioteca II e III. Dopodiché prendete le carte potere, mescolatele e distribuitene 9 a faccia in giù a ciascun giocatore. Mettete le carte rimanenti a fianco della plancia di gioco. Queste carte costituiscono il mazzo di pesca. A fianco, un'area viene riservata agli scarti. Le carte scartate o sacrificate durante la partita vengono messe in questa area. Nel caso il mazzo di pesca si esaurisca, rimescolate le carte scartate e formate un nuovo mazzo di pesca.

Il giocatore più giovane viene designato primo giocatore.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA



Seasons si svolge in due fasi di gioco distinte.

- Nella prima fase, chiamata preludio, i giocatori selezionano 9 carte potere. Queste ultime andranno a determinare la loro strategia per la seconda fase del gioco.
- Nella seconda fase di gioco, chiamata torneo, i giocatori hanno 3 anni a disposizione per acquisire il maggior numero di punti prestigio e in questo modo aspirare al titolo di Arcimago del reame di Xidit.



Prima fase di gioco – Preludio

I - Scegliere le proprie 9 carte potere

Ogni giocatore esamina le 9 carte potere che gli sono state distribuite. Tra queste carte, ne sceglie una e la mette a faccia in giù davanti a sé. Le carte restanti vengono messe a faccia in giù tra sé e il proprio vicino di sinistra, come nello schema sottostante.



Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato questa operazione, ogni giocatore prende in mano le 8 carte messe a sua disposizione dal vicino di destra. Nuovamente, ogni giocatore sceglie una carta che deve essere messa a faccia in giù assieme alla prima carta che era stata selezionata. Si procede in questo modo fino a quando non ci sono più carte da scegliere. Alla fine di questa fase, ogni giocatore avrà davanti a sé 9 carte potere a faccia in giù.

II - Costruire il proprio lotto

A partire dalle 9 carte potere selezionate, ogni giocatore deve costruire 3 lotti di 3 carte. Il primo lotto andrà direttamente nella mano del giocatore. Comprenderà le carte con le quali il giocatore inizierà il torneo. Il secondo lotto di carte potere verrà piazzato al di sotto del gettone biblioteca numero

II e si unirà alla mano del giocatore durante il secondo anno del torneo. Per quanto riguarda il terzo lotto di carte potere, verrà posizionato sotto al gettone biblioteca numero III e si unirà alla mano del giocatore durante il terzo e ultimo anno di torneo. In qualsiasi momento della partita i giocatori possono guardare le carte potere che hanno selezionato.



Importante: certe carte potere hanno degli effetti più determinanti a fine partita. È quindi consigliabile metterli sotto al gettone numero III in modo da non appesantire la vostra mano all'inizio. Altre carte hanno degli effetti che si possono combinare in modo interessante, di conseguenza è più sensato giocarle insieme nello stesso anno.



Seconda fase di gioco – Torneo

Il torneo si svolge su diversi round consecutivi, alla fine dei quali si designa il vincitore della partita.

I - Inizio round

Lanciare i dadi delle stagioni

Il primo giocatore del round prende i dadi delle stagioni corrispondenti alla stagione del round in corso, evidenziati dall'indicatore di stagione, quindi li lancia.

Importante: il giocatore più giovane viene designato primo giocatore nel corso del primo round.



Esempio: una partita a due giocatori vede scontrarsi Mario e Christian. Al momento del primo round, l'indicatore di stagione è posizionato sulla casella 1 del cerchio delle stagioni, indicando che il round si svolge in inverno. Il primo giocatore, Mario, prende quindi i dadi blu e li lancia.

Regolamento



1 Scegliere i propri dadi delle stagioni

Ciascuna faccia di un dado è composta da uno o più simboli. Ogni simbolo corrisponde a un'azione che un giocatore può effettuare durante il proprio turno di gioco.

Tra i dadi lanciati, il primo giocatore ne sceglie uno e lo posiziona davanti a sé. Dopodiché, il suo vicino alla sinistra fa la stessa cosa scegliendone uno tra quelli restanti. Si ripete questa operazione finché ogni giocatore non ha scelto un dado. Alla fine, un dado non sarà stato scelto da nessun giocatore. I turni dei giocatori possono ora avere inizio.



Esempio: Mario ha appena lanciato i 3 dadi blu corrispondenti all'inverno. Ne prende uno e lo mette davanti a sé. Christian, il suo avversario, sceglie il suo tra i 2 dadi rimanenti. Non ne resta che uno solo, quello non selezionato da nessuno dei due giocatori.

Importante: siccome ci sarà sempre un numero di dadi pari al numero di giocatori più uno, l'ultimo giocatore del round avrà sempre la scelta tra 2 dadi delle stagioni.

II - Il turno dei giocatori

Una volta che tutti i partecipanti hanno scelto il loro dado delle stagioni, i giocatori effettuano in sequenza i propri turni di gioco proseguendo in senso orario a partire dal primo giocatore.

Un giocatore può effettuare tutte le azioni che desidera durante il proprio turno di gioco:

- Effettuare le azioni del proprio dado delle stagioni.
- Invocare/attivare una o più delle proprie carte potere.
- Utilizzare uno o più bonus sulla plancia personale.

1 Azioni legate ai dadi delle stagioni

Durante il proprio turno, un giocatore può effettuare la o le azioni indicate dal dado delle stagioni che ha precedentemente selezionato:

- Ricevere le energie:** quando uno di questi simboli è presente su un dado scelto dal giocatore, quest'ultimo riceve il tipo di energia indicata. Prende dalla riserva il numero e il tipo di energie che appaiono sul suo dado e la/le mette nella propria riserva. A seconda della stagione del round in corso, certi tipi di energia possono essere più o meno abbondanti.

Importante: in nessuna occasione un giocatore può possedere più di 7 energie nella propria riserva. Se un giocatore possiede già 7 energie e un'azione gliene farebbe prendere delle nuove, deve, tra tutte le sue energie, selezionarne 7, e lo deve fare prima di eseguire qualsiasi altra azione.



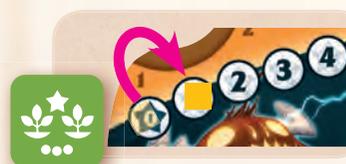
Esempio: Mario ha selezionato questo dado. Posiziona nella propria riserva 2 energie di terra provenienti dalla riserva centrale.

- 6 Ricevere i cristalli:** quando è presente un numero su un dado scelto da un giocatore, quest'ultimo riceve tanti cristalli quanti indicati dal numero sul dado. Avanza del numero di cristalli ricevuti il cubetto del mago del proprio colore sul sentiero dei cristalli. Un giocatore che possiede l'azione "Ricevere i cristalli" sul proprio dado non può rifiutarsi di prenderli.



Esempio: Mario ha selezionato questo dado. Posiziona nella propria riserva 2 energie di terra provenienti dalla riserva centrale e avanza di 2 caselle il proprio cubetto del mago sul sentiero dei cristalli.

- ★ Aumentare il livello di invocazione:** quando è presente questo simbolo sul dado scelto da un giocatore, quest'ultimo aumenta il proprio livello di invocazione di 1. Il livello di invocazione indica il numero massimo di carte potere che il giocatore ha diritto ad avere in gioco.



Esempio: Mario ha selezionato questo dado. Posiziona nella propria riserva 2 energie di terra provenienti dalla riserva centrale e avanza di 1 casella il proprio cubetto del mago situato sul livello di invocazione della propria plancia personale.

Pescare una carta: quando è presente questo simbolo sul dado scelto da un giocatore, quest'ultimo pesca una carta potere. Può a quel punto tenerla in mano oppure metterla negli scarti. Un giocatore non ha alcun limite al numero di carte che può tenere in mano.

Cristallizzare le energie: quando è presente questo simbolo sul dado scelto da un giocatore, quest'ultimo può trasformare in cristalli una o più delle proprie energie (di uno o più tipi) presenti nella riserva e questo può avvenire fino alla fine del proprio turno.

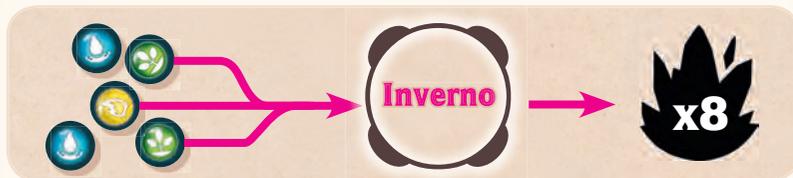
Al fine di sapere in quanti cristalli ciascuna energia può essere cristallizzata, il giocatore fa riferimento ai settori delle energie presenti sulla plancia di gioco. Quest'ultima indica, in base alla stagione in corso, in quanti cristalli ciascuna energia può essere cristallizzata.

Il settore delle energie è differente a seconda della stagione ed è diviso in 4 aree. Esse corrispondono al settore delle energie in inverno, al settore delle energie in primavera, al settore delle energie in estate e al settore delle energie in autunno.



Le energie presenti sul cerchio esterno si cristallizzano sempre in 1 solo cristallo, le energie presenti sul cerchio centrale in 2 cristalli e quelle presenti sul cerchio interno in 3 cristalli.

Un giocatore che utilizza la cristallizzazione seleziona dalla sua riserva le energie che intende cristallizzare. Deve quindi fare riferimento al settore delle energie della stagione in corso per sapere in quanti cristalli ciascuna energia viene cristallizzata. Il giocatore avanza quindi il proprio cubetto del mago sul sentiero dei cristalli di tante caselle quanti sono i cristalli ottenuti. Le energie così cristallizzate vengono scartate.



Esempio: durante un round di inverno, Mario decide di cristallizzare 1 energia di fuoco e 2 energie di terra. In questa stagione, le energie di fuoco si cristallizzano ognuna in 2 cristalli, mentre le energie di terra si cristallizzano ciascuna in 3. Mario scarta le sue 3 energie, riceve 8 cristalli e avanza il proprio cubetto del mago sul sentiero dei cristalli di tante caselle quanti sono i cristalli ottenuti.

Importante: l'azione "cristallizzazione" è attuabile fino alla fine del proprio turno. Potete pertanto cristallizzare una prima volta delle energie dalla vostra riserva, eseguire un'altra azione ed effettuare nuovamente una cristallizzazione.



Azioni legate alle carte potere: invocazione ed effetti

1- INVOCARE UNA CARTA POTERE

Le carte potere hanno numerosi effetti sullo svolgimento della partita. Al fine di poter utilizzare i loro effetti è necessario invocarle, vale a dire metterle in gioco. Per poterlo fare, bisogna rispettare diversi criteri. Occorre:

- pagare il costo di invocazione, ovvero scartare il tipo e numero di energie e/o cristalli richiesti dal costo di invocazione della carta potere.
- disporre di un livello di invocazione sufficiente per poterle invocare. Di conseguenza, per poter invocare una seconda carta potere è necessario che il livello di invocazione del giocatore sia almeno 2.



Una volta che tutti i criteri sono rispettati, la carta potere è invocata ed è considerata in gioco. La carta viene posizionata a faccia in su davanti alla plancia personale del giocatore. Il giocatore che ha appena invocato la carta ne legge immediatamente gli effetti ai suoi avversari, in modo che tutti possano prenderne conoscenza.

Importante:

- si possono invocare più carte potere per turno, fintanto che i prerequisiti presenti sulla carta stessa vengono rispettati.
- un giocatore può avere in gioco 2 copie della stessa carta potere: gli effetti delle carte si sommano.
- un giocatore non ha alcun limite al numero di carte potere che può avere in mano.
- se l'effetto di una carta potere contrasta con una delle regole del gioco, l'effetto della carta ha la precedenza.
- la descrizione degli effetti delle carte potere è presentata alla fine di questo manuale.



Esempio: Mario vuole invocare la carta *Mano della Ricchezza*. In primo luogo deve accertarsi di disporre di un livello di invocazione sufficiente per poter invocare una nuova carta. Al momento ha 3 carte in gioco, e il suo livello di invocazione è 4, per cui può invocare una ulteriore carta. Dopodiché paga il costo di invocazione scartando una energia di terra, una di fuoco, una di aria e 3 cristalli. La *Mano della Ricchezza* è così invocata e viene posizionata davanti alla sua plancia personale.

2 - TIPI DI EFFETTO DELLE CARTE POTERE

I tipi di effetto delle carte potere permettono di determinare in quale momento bisogna risolvere l'effetto della carta che è appena stata invocata. Esistono tre tipi differenti di effetto:

effetti di entrata in gioco: l'effetto della carta ha luogo solamente nel momento in cui la carta è stata invocata.

effetti permanenti: l'effetto della carta perdura per tutta la partita, fino a quando questa carta resta in gioco.

effetti di attivazione: l'effetto della carta potere non si sblocca fino a quando quest'ultima non viene attivata dal giocatore che la possiede.

Può essere attivata al massimo una sola volta per turno e questo a partire dalla sua invocazione. Per utilizzare l'effetto di attivazione di una delle proprie carte un giocatore deve:

- girare di 90° la carta potere. La carta così girata verrà raddrizzata all'inizio del round successivo. Una carta già girata non può essere girata una seconda volta nello stesso turno.

- pagare il costo di attivazione della carta. Per poter essere attivate, certe carte potere necessitano di prerequisiti, come ad esempio il sacrificio di una carta. Se non si può pagare questo costo di attivazione, non si possono utilizzare i suoi effetti.

Una volta che questi due prerequisiti sono stati rispettati, il giocatore può applicare gli effetti della carta.

Azioni legate all'utilizzo del bonus

Durante la partita un giocatore può utilizzare fino a 3 bonus. Queste azioni offrono dei vantaggi aggiuntivi al giocatore, tuttavia egli perderà dei punti prestigio alla fine della partita.

Esistono 4 tipi di bonus:



Utilizzando questo bonus, potete scambiare 2 energie a vostra scelta provenienti dalla vostra riserva con 2 energie a vostra scelta dalla riserva centrale.



Utilizzando questo bonus, potete cristallizzare delle energie provenienti dalla vostra riserva. Fate riferimento al settore delle energie della stagione e aggiungete un cristallo per ciascuna energia cristallizzata. In questo modo, una energia di terra che normalmente in inverno può essere cristallizzata in 3 cristalli, grazie a questo bonus si cristallizza in 4 cristalli.



Utilizzando questo bonus, potete aumentare di 1 il vostro livello di invocazione.



Utilizzando questo bonus, anziché utilizzare l'azione "pescare una carta" del vostro dado delle stagioni, pescate 2 carte potere. Mettetele una nella vostra mano e scartate l'altra.

Ogni volta che un giocatore utilizza un bonus, deve far progredire di una casella il proprio cubetto del mago situato sul tracciato dei bonus. Ne deriva una penalità in termini di punti prestigio, conteggiata a fine partita. Di conseguenza, se un giocatore utilizza 1 solo dei propri bonus durante il torneo, subisce una penalità di 5 punti prestigio a fine partita. Se ne utilizza 2, subisce una penalità di 12 punti prestigio. Infine, se ne utilizza 3, subisce una penalità di 20 punti prestigio.

Importante: un giocatore può utilizzare al massimo 3 volte i suoi bonus nel corso di una partita. Ha diritto a utilizzare 3 volte lo stesso bonus oppure un bonus differente ogni volta. Può utilizzarli tutti durante lo stesso turno oppure in turni differenti.

Ordine di risoluzione delle azioni durante il turno dei giocatori

Le azioni "ricevere le energie" e "ricevere i cristalli" dei dadi delle stagioni devono essere risolte prima di effettuare qualsiasi altra azione. Una volta che queste azioni sono state risolte, i giocatori possono effettuare le loro altre azioni del turno, nell'ordine che preferiscono.

III - Fine del round

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato il proprio turno, il round finisce.

Avanzamento sul cerchio delle stagioni e cambio di stagione

Alla fine del round si guarda il numero di pallini raffigurati sul dado che non è stato selezionato da alcun giocatore. L'indicatore di stagione avanza di tante caselle quanti sono i pallini raffigurati su questo dado restante. Tutti i dadi del gioco possiedono 2 facce con 1 solo pallino, 2 facce con 2 pallini e infine 2 facce con 3 pallini. In questo modo le partite progrediscono più o meno velocemente in base al dado che non viene selezionato dai giocatori.

Alla fine del round, nel momento in cui l'indicatore di stagione oltrepassa le caselle 3, 6, 9 e 12, avviene un cambio di stagione. Il cambio di stagione ha effetto su determinate carte potere.



Esempio: questo dado non è stato scelto da alcun giocatore. Alla fine del round, l'indicatore di stagione avanza pertanto di 3 caselle poiché sul dado sono raffigurati 3 pallini.

1 Cambio di anno

Nel momento in cui l'indicatore di stagione passa dalla casella 12 alla casella 1 sul cerchio delle stagioni, avviene un cambio di anno. L'indicatore di anno al centro della plancia di gioco avanza di una casella. Se i giocatori entrano nel secondo o terzo anno di gioco, uniscono alle loro mani le carte potere poste sotto al loro gettone biblioteca corrispondente. Se un giocatore ha ancora in mano delle carte potere dell'anno precedente, le conserva e le aggiunge alle nuove carte appena raccolte.

1 Designare un nuovo primo giocatore

Il giocatore alla sinistra del primo giocatore diventa il nuovo primo giocatore. Lancia i dadi corrispondenti alla stagione evidenziata dall'indicatore di stagione sul cerchio delle stagioni. Comincia un nuovo round.

IV - Fine della partita

Il gioco termina immediatamente nel momento in cui l'indicatore di stagione oltrepassa la casella 12 sul cerchio delle stagioni alla fine del terzo anno di gioco. I giocatori a quel punto sommano:

- il totale dei loro cristalli. Ogni cristallo fornisce un punto prestigio.
 - i punti prestigio presenti sulle loro carte potere in gioco.
- A questa somma di punti, i giocatori sottraggono:
- 5 punti prestigio per ogni carta potere ancora nelle loro mani.
 - gli eventuali punti di penalità indicati sul tracciato dei bonus.

Importante: le energie non utilizzate a fine partita non forniscono alcun punto prestigio.

Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti prestigio viene designato nuovo arcimago del reame di Xidit. In caso di pareggio, è il giocatore che ha invocato il maggior numero di carte potere che vince la partita.



Esempio: Mario ha accumulato 72 cristalli a fine partita sul sentiero dei cristalli, che equivalgono a 72 punti prestigio. Effettua il conteggio dei punti prestigio sulle sue carte, un totale di 68, che porta il suo totale a 140 punti prestigio. Tuttavia, Mario ha utilizzato 2 bonus nel corso della partita (-12) e non è riuscito a invocare una delle sue carte potere (-5) che si ritrova ancora in mano. Il punteggio finale è quindi di 123 punti prestigio.

Descrizione delle carte e precisazioni



1/50 Amuleto dell'Aria

Nel momento in cui invochi l'Amuleto dell'Aria, avanza il tuo cubetto del mago di due caselle sul livello di invocazione.



2/50 Amuleto del Fuoco

Nel momento in cui invochi l'Amuleto del Fuoco, pesca 4 carte potere. Esaminale e conservane una da aggiungere alla tua mano. Metti le 3 carte rimanenti negli scarti.



3/50 Amuleto della Terra

Nel momento in cui invochi l'Amuleto della Terra, avanza il tuo cubetto del mago di 9 caselle sul sentiero dei cristalli.



4/50 Amuleto dell'Acqua

- Nel momento in cui invochi l'Amuleto dell'Acqua, ricevi 4 energie a tua scelta provenienti dalla riserva centrale da mettere sull'Amuleto dell'Acqua.
- Le energie posizionate sull'Amuleto dell'Acqua non sono considerate come facenti parte della tua riserva. Non subiscono pertanto gli effetti del Baule Meraviglioso, del Corno del Mendicante, dell'Elementale dell'Aria, della Lanterna di Xidit, di Lewis Grisemine, della Pozione dei Sogni, della Pozione della Vita e del Trattato Maledetto di Arus.



5/50 Bilancia di Ishtar

- Per attivare la Bilancia di Ishtar, scarta 4 energie identiche provenienti dalla tua riserva, al fine di cristallizzarle in 12 cristalli. Avanza quindi il tuo cubetto del mago di 12 caselle sul sentiero dei cristalli.
- La Bilancia di Ishtar può essere attivata anche se non disponi dell'azione di cristallizzazione.
- Se possiedi una Sacca di Io, ricevi 16 cristalli anziché 12 ogni volta che attivi la Bilancia di Ishtar.



6/50 Bastone della Primavera

- Ogni volta che invochi una carta potere, avanza il tuo cubetto del mago di 3 caselle sul sentiero dei cristalli.

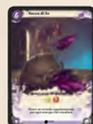
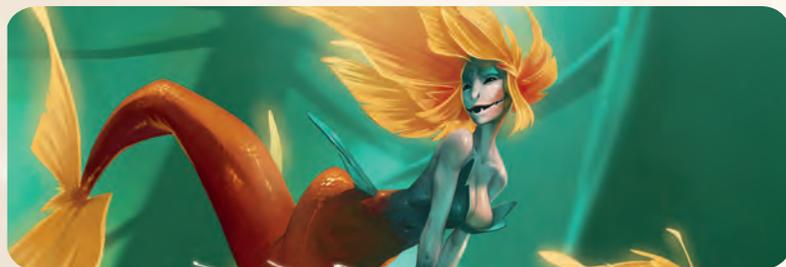
Regolamento

- L'effetto del Bastone della Primavera ha influenza solamente sulle carte potere invocate dalla mano del giocatore. Le carte potere invocate per mezzo di altre carte come il Calice Divino, la Sfera di Cristallo o la Pozione dei Sogni non portano quindi alcun cristallo al possessore del Bastone della Primavera.



7/50 **Stivali Temporalis**

- Gli Stivali Temporalis non hanno costo di invocazione e possono pertanto essere invocati gratuitamente.
- Nel momento in cui invochi gli Stivali Temporalis, avanza o arretra da una a tre caselle l'indicatore di stagione sul cerchio delle stagioni.
- Se gli Stivali Temporalis fanno arretrare l'indicatore di stagione dall'inverno all'autunno:
 - arretra l'indicatore di anno di una casella.
 - tutti i giocatori mantengono tutte le carte potere che hanno in mano.
- Se gli Stivali Temporalis comportano il cambio di stagione (avanzando o arretrando l'indicatore di stagione), le carte che subiscono il cambio di stagione come Figrim l'Avaro o la Clessidra del Tempo, vengono immediatamente attivate.
- Se gli Stivali Temporalis comportano la fine del terzo anno di gioco in questo round, occorre terminare il round in corso prima di mettere fine alla partita.



8/50 **Sacca di Io**

- Ogni volta che cristallizzi 1 energia, avanza il tuo cubetto del mago di una casella sul sentiero dei cristalli, in aggiunta all'ottenimento dei cristalli grazie alla cristallizzazione.
- L'effetto della Sacca di Io ha influenza sugli effetti della Bilancia di Ishtar e della Pozione della Vita.
- Per contro, l'effetto della Sacca di Io non ha alcun impatto sull'effetto del Calderone Insaziabile e del Cranio del Drago.



9/50 **Calice Divino**

- Nel momento in cui invochi il Calice Divino, pesca 4 carte potere e invocane una gratuitamente, senza pagarne il costo di invocazione. Questa carta potere così invocata non scatena l'effetto della Sanguisuga Arcana, del Bastone della Primavera e del Vaso Dimenticato di Yjang. Metti le 3 carte restanti negli scarti.
- Devi possedere un livello di invocazione sufficiente per poter invocare questa nuova carta. In caso contrario, la carta pescata viene scartata.



10/50 **Syllas il Fedele**

- Nel momento in cui invochi Syllas il Fedele, ogni avversario deve sacrificare una carta potere in gioco in suo possesso.



11/50 **Figrim l'Avaro**

- A seconda che giochiate in 2, 3 o 4 giocatori, il costo di invocazione di Figrim l'Avaro varia.
- Ad ogni cambio di stagione, tutti i tuoi avversari devono darti 1 cristallo. Arretrano di una casella il loro cubetto del mago sul sentiero dei cristalli. Avanza il tuo cubetto del mago sul sentiero dei cristalli di un numero di caselle pari al numero di cristalli così ottenuti.
- Un avversario privo di cristalli non subisce l'effetto di Figrim l'Avaro.



12/50 **Naria la Profetessa**

- Nel momento in cui invochi Naria la Profetessa, pesca tante carte quanti sono i giocatori (incluso te stesso). Scegline una e tienila nella tua mano. Dopodiché, distribuisce a tua scelta ciascuna delle carte restanti a ogni avversario.



13/50 **Baule Meraviglioso**

- Ogni volta che possiedi 4 energie o più nella tua riserva alla fine del round, ricevi 3 cristalli. Avanza quindi di 3 caselle il tuo cubetto del mago sul sentiero dei cristalli.
- L'effetto del Baule Meraviglioso tiene conto delle energie posizionate sul Tomo Magico poiché fanno parte della tua riserva. Al contrario, le energie presenti sull'Amuleto dell'Acqua o sul Calderone Insaziabile non fanno parte della tua riserva e quindi non hanno effetto sul Baule Meraviglioso.



14/50 **Corno del Mendicante**

- Ogni volta che possiedi 1 energia o meno nella tua riserva alla fine del round, ricevi 1 energia a tua scelta proveniente dalla riserva centrale da posizionare nella tua riserva.
- L'effetto del Corno del Mendicante tiene conto delle energie posizionate sul Tomo Magico poiché fanno parte della tua riserva. Al contrario, le energie presenti sull'Amuleto dell'Acqua o sul Calderone Insaziabile non fanno parte della tua riserva e quindi non hanno effetto sul Corno del Mendicante.



15/50 **Dado della Malizia**

- Il Dado della Malizia non ha costo di invocazione e può pertanto essere invocato gratuitamente.
- Ogni volta che attivi il Dado della Malizia, rilancia il dado delle stagioni che hai scelto, prima di effettuare le relative azioni. Tieni conto solamente del nuovo risultato di dado per effettuare le azioni del turno.
- Ricevi 2 cristalli ogni volta che attivi l'effetto del tuo Dado della Malizia.
- Se possiedi 2 Dadi della Malizia, puoi utilizzarli uno dopo l'altro se le azioni dei tuoi 2 primi lanci non ti soddisfano. In tal caso ricevi 4 cristalli.



16/50 **Kairn il Distruttore**

Per attivare Kairn il Distruttore, scarta 1 energia a tua scelta proveniente dalla tua riserva. Ogni avversario arretra di 4 caselle il proprio cubetto del mago sul sentiero dei cristalli.



17/50 **Amsug Lungocollo**

- Nel momento in cui invochi Amsug Lungocollo, ogni giocatore (incluso te stesso) riprende in mano una delle proprie carte oggetto magico già in gioco.
- Un giocatore che non possiede oggetti magici invocati non subisce l'effetto di Amsug Lungocollo.



18/50 **Tomo Magico**

- Nel momento in cui invochi il Tomo Magico, ricevi 2 energie a tua scelta provenienti dalla riserva centrale da posizionare nella tua riserva.
- Finché il Tomo Magico è in gioco, la capacità della tua riserva aumenta, permettendoti di conservare fino a 10 energie anziché 7.
- Le energie posizionate sul Tomo Magico sono considerate come facenti parte della tua riserva. Subiscono pertanto gli effetti del Baule Meraviglioso, del Corno del Mendicante, dell'Elementale dell'Aria, della Lanterna di Xidit, di Lewis Grisemine, della Pozione dei Sogni, della Pozione della Vita e del Trattato Maledetto di Arus.
- È possibile in qualsiasi istante spostare le energie presenti sul tuo Tomo Magico e metterle nella tua riserva e viceversa.
- Possedere due Tomi Magici non consente di avere fino a 13 energie nella propria riserva. Il limite massimo è di 10 energie. Un giocatore non può quindi mettere altre energie sul secondo Tomo Magico.



19/50 **Elmo di Ragfield**

Se sei l'unico giocatore che possiede il maggior numero di carte potere in gioco alla fine della partita, avanza il tuo cubetto del mago di 20 caselle sul sentiero dei cristalli.



20/50 **Mano della Ricchezza**

- Ogni volta che invochi una carta potere, il costo di quest'ultima è ridotto di 1 energia a tua scelta. Il costo delle carte invocate dopo la Mano della Ricchezza non può tuttavia essere inferiore a 1 energia.
- La Mano della Ricchezza non diminuisce in nessun caso il costo di attivazione delle tue carte potere (come per esempio quello della Sfera di Cristallo).
- La Mano della Ricchezza ha effetto sul costo di invocazione dell'Amuleto Elementale.



21/50 **Lewis Grisemine**

- Nel momento in cui invochi Lewis Grisemine, ricevi dalla riserva centrale esattamente lo stesso numero e lo stesso tipo di energie che un avversario a tua scelta possiede nella sua riserva. Metti le energie così ricevute nella tua riserva.
- Le energie copiate da un avversario non sono rubate, quest'ultimo le conserva.
- Lewis Grisemine non copia le energie posizionate sull'Amuleto dell'Acqua o sul Calderone Insaziabile. Può tuttavia copiare le energie posizionate su un Tomo Magico.



22/50 **Cubo Runico di Eolis**

Il Cubo Runico di Eolis non ha alcun effetto però fa guadagnare 30 punti prestigio a fine partita.



23/50 **Pozione della Potenza**

- Per attivare la Pozione della Potenza, sacrificala al fine di pescare una carta potere e avanzare di 2 caselle il tuo cubetto del mago sul livello di invocazione.
- Sei obbligato a conservare in mano la carta potere pescata. Non puoi scartarla in nessun caso.



24/50 **Pozione dei Sogni**

- Per attivare la Pozione dei Sogni, sacrificala e scarta tutte le tue energie al fine di invocare gratuitamente una carta potere dalla tua mano.
- Se un giocatore non possiede alcuna energia, può comunque utilizzare la Pozione dei Sogni.
- Se un giocatore attiva la Pozione dei Sogni, le energie posizionate sull'Amuleto dell'Acqua o sul Calderone Insaziabile non vengono scartate, mentre vengono scartate le energie posizionate sul Tomo Magico.
- La carta invocata tramite la Pozione dei Sogni non subisce gli effetti della Sanguisuga Arcana, del Bastone della Primavera e del Vaso Dimenticato di Yjang.



25/50 **Pozione del Sapere**

Per attivare la Pozione del Sapere, sacrificala al fine di ricevere 5 energie a tua scelta provenienti dalla riserva centrale. Metti queste energie nella tua riserva.



26/50 **Pozione della Vita**

- Per attivare la Pozione della Vita, sacrificala al fine di cristallizzare ognuna delle tue energie in 4 cristalli. Avanza il tuo cubetto del mago del numero corrispondente di caselle sul sentiero dei cristalli.
- È possibile attivare la Pozione della Vita anche se non si ha a disposizione l'azione della cristallizzazione.
- Le energie posizionate sull'Amuleto dell'Acqua o sul Calderone Insaziabile non subiscono l'effetto della Pozione della Vita, al contrario invece delle energie posizionate sul Tomo Magico.
- Non è possibile continuare a cristallizzare dopo avere attivato la Pozione della Vita.
- La Pozione della Vita subisce l'effetto della Sacca di Io.



27/50 **Clessidra del Tempo**

- Ogni volta che si verifica un cambio di stagione, ricevi 1 energia a tua scelta proveniente dalla riserva centrale. Metti questa energia nella tua riserva.
- Se si verifica un cambio di stagione, ricevi la tua energia alla fine del round in cui ha avuto luogo il cambio di stagione.



28/50 **Scettro della Grandezza**

- Nel momento in cui invochi lo Scettro della Grandezza, avanza di 3 caselle il tuo cubetto del mago sul sentiero dei cristalli per ciascun altro oggetto magico in gioco che possiedi.
- Se invochi un secondo Scettro della Grandezza, il primo Scettro della Grandezza (che possiedi) viene conteggiato nel computo degli oggetti magici che hai in gioco.



29/50 **Statua Benedetta di Olaf**

Nel momento in cui invochi la Statua Benedetta di Olaf, avanza il tuo cubetto del mago di 20 caselle sul sentiero dei cristalli.



30/50 **Vaso Dimenticato di Yjang**

- Ogni volta che invochi una carta potere, ricevi 1 energia a tua scelta proveniente dalla riserva centrale. Metti questa energia nella tua riserva.
- L'effetto del Vaso Dimenticato di Yjang si verifica solamente sulle carte potere invocate dalla mano del giocatore. Le carte potere invocate per mezzo di altre carte come il Calice Divino, la Sfera di Cristallo o la Pozione dei Sogni non portano quindi alcuna energia.



31/50 **Amuleto Elementale**

- Ogni tipo di energia è associato a un effetto particolare che si attiva se questo tipo di energia è inclusa e pagata al momento dell'invocazione della carta.
- Nel momento in cui invochi l'Amuleto Elementale, se paghi 1 energia di acqua, ricevi 2 energie a tua scelta dalla riserva centrale da mettere nella tua riserva.

- Nel momento in cui invochi l'Amuleto Elementale, se paghi 1 energia di terra, avanza il tuo cubetto del mago di 5 caselle sul sentiero dei cristalli.
- Nel momento in cui invochi l'Amuleto Elementale, se paghi 1 energia di fuoco, pesca una carta potere e aggiungila alla tua mano. Non puoi scegliere di scartare questa carta dopo averla pescata.
- Nel momento in cui invochi l'Amuleto Elementale, se paghi 1 energia di aria, aumenta il tuo livello di invocazione di 1.
- Si possono includere i 4 tipi di energia nel costo di invocazione dell'Amuleto Elementale se si desidera sfruttare tutti e 4 gli effetti. Tuttavia, non è possibile pagare più volte lo stesso tipo di energia per beneficiare ripetutamente dello stesso effetto.
- L'Amuleto Elementale beneficia della riduzione di energia offerta dalla Mano della Ricchezza. Pertanto è possibile ottenere 2 effetti differenti pagando una sola energia.
- Se l'Amuleto Elementale viene invocato per mezzo del Calice Divino, della Pozione dei Sogni o della Sfera di Cristallo, si applicano tutti gli effetti come se fossero stati pagati i 4 tipi di energia nel costo di invocazione.



32/50 **Albero della Luce**

- Per attivare l'Albero della Luce, puoi scegliere di scartare 3 cristalli per ricevere 1 energia a tua scelta dalla riserva centrale oppure scartare 1 energia per ottenere l'azione della cristallizzazione.
- Nello stesso turno, non è possibile utilizzare entrambi gli effetti di attivazione dell'Albero della Luce, poiché l'attivazione di una carta potere comporta il fatto di girarla.



33/50 **Sanguisuga Arcana**

- A seconda che giochiate in 2, 3 o 4 giocatori, il costo di invocazione della Sanguisuga Arcana varia.
- Prima di procedere con l'invocazione di una carta potere, un avversario deve prima di tutto darti 1 cristallo. Arretra di 1 casella il suo cubetto del mago sul sentiero dei cristalli, mentre avanzi il tuo di 1 casella. Se un avversario non può pagare, non può di conseguenza invocare la sua carta potere.
- L'effetto della Sanguisuga Arcana influenza solamente le carte potere invocate dalla mano del giocatore. I giocatori che invocano carte potere per mezzo di altre carte come il Calice Divino, la Sfera di Cristallo o la Pozione dei Sogni non devono pagare 1 cristallo al possessore della Sanguisuga Arcana.



34/50 **Sfera di Cristallo**

- Per attivare la Sfera di Cristallo, puoi:
 - guardare la prima carta potere del mazzo di pesca per poi rimetterla in cima al mazzo oppure invocarla gratuitamente, scartando 4 energie dalla tua riserva, se ti interessa.
 - arretrare di 3 caselle il tuo cubetto del mago sul sentiero dei cristalli per mettere la carta potere in cima al mazzo di pesca negli scarti.

- Il costo di invocazione delle carte invocate per mezzo della Sfera di Cristallo non deve essere pagato. Tuttavia bisogna disporre di un livello di invocazione sufficiente.
- Le carte invocate per mezzo della Sfera di Cristallo non subiscono gli effetti della Sanguisuga Arcana, del Bastone della Primavera o del Vaso Dimenticato di Yjang.
- Nello stesso turno, non è possibile utilizzare entrambi gli effetti di attivazione della Sfera di Cristallo, poiché l'attivazione di una carta potere comporta il fatto di girarla.



35/50 **Calderone Insaziabile**

- Il Calderone Insaziabile non ha costo di invocazione e può pertanto essere invocato gratuitamente.
- Nel corso di ogni tuo turno, puoi spostare 1 energia dalla tua riserva al Calderone Insaziabile.
- Le energie posizionate sul Calderone Insaziabile non possono essere utilizzate.
- Nel momento in cui il Calderone Insaziabile riceve la settima energia, si applica il suo effetto immediatamente: sacrificalo, sposta le energie del Calderone Insaziabile alla tua riserva e avanza il tuo cubetto del mago di 15 caselle sul sentiero dei cristalli.
- Le energie posizionate sul Calderone Insaziabile non sono considerate facenti parte della tua riserva. Non subiscono pertanto gli effetti del Baule Meraviglioso, del Corno del Mendicante, dell'Elementale dell'Aria, della Lanterna di Xidit, di Lewis Grisemine, della Pozione dei Sogni, della Pozione della Vita e del Trattato Maledetto di Arus.
- Se possiedi altre energie nella tua riserva quando il Calderone Insaziabile viene sacrificato devi, tra tutte le tue energie, selezionarne 7, prima di eseguire qualsiasi altra azione.



36/50 **Corona Vampiro**

- Nel momento in cui invochi la Corona Vampiro, pesca o scarta una carta potere. Ricevi tante energie dalla riserva centrale quanti sono i punti prestigio indicati sulla carta pescata o scartata. Metti queste energie nella tua riserva.
- Se scegli di pescare una carta per godere dell'effetto della Corona Vampiro, devi conservare la carta pescata.
- Devi rivelare agli altri giocatori la carta pescata o scartata.
- Se la carta pescata o scartata non offre alcun punto prestigio o ha dei punti prestigio negativi, non ricevi alcuna energia.



37/50 **Cranio del Drago**

- Per attivare il Cranio del Drago, sacrifica 3 carte potere al fine di avanzare di 15 caselle il tuo cubetto del mago sul sentiero dei cristalli.
- L'effetto del Cranio del Drago non subisce l'influenza della Sacca di Io.



38/50 **Demone di Argos**

- Nel momento in cui invochi il Demone di Argos, ogni avversario arretra di una casella il proprio cubetto del mago sul livello di invocazione e pesca una carta potere. Risolvere questa azione in base all'ordine del turno di gioco.
- Le carte potere pescate non possono essere scartate.
- Dopo avere risolto l'effetto del Demone di Argos, i giocatori che hanno troppe carte potere in gioco in rapporto al loro livello di invocazione non sono obbligati a sacrificare carte. Tuttavia, dovranno aumentare almeno di 2 caselle il loro livello di invocazione se vorranno in seguito invocare una nuova carta.



39/50 **Titus Bellosguardo**

- A seconda che giochiate in 2, 3 o 4 giocatori, il costo di invocazione di Titus Bellosguardo varia.
- Alla fine del round, ogni avversario deve darti 1 cristallo. Avanza il tuo cubetto del mago di tante caselle quanti sono i cristalli ricevuti. Ogni avversario arretra di una casella il proprio cubetto del mago sul sentiero dei cristalli.
- Se un avversario non ha cristalli e quindi non te ne può dare alcuno, applica l'effetto di Titus Bellosguardo solamente sugli avversari che possono pagare e poi, alla fine del round, sacrifica Titus Bellosguardo.



40/50 **Elementale dell'Aria**

- Nel momento in cui invochi l'Elementale dell'Aria, tutti i tuoi avversari trasformano tutte le energie della loro riserva in energie di aria.
- Le energie posizionate sul Tomo Magico fanno parte della riserva e subiscono quindi l'effetto dell'Elementale dell'Aria. Al contrario, le energie posizionate sull'Amuleto dell'Acqua e sul Calderone Insaziabile non fanno parte della riserva e quindi non subiscono questo effetto.



41/50 **Fate Ladruncole**

- A seconda che giochiate in 2, 3 o 4 giocatori, il costo di invocazione delle Fate Ladruncole varia.
- L'effetto delle Fate Ladruncole non si applica fino a quando un giocatore non attiva una delle proprie carte potere. Ciò non si applica alle carte potere con effetto di entrata in gioco o con effetto permanente.
- Ogni volta che un avversario attiva una delle sue carte potere, devi avanzare il tuo cubetto del mago di 2 caselle sul sentiero dei cristalli, mentre l'avversario arretra di una casella il suo cubetto del mago sul sentiero dei cristalli.
- Uno dei cristalli ottenuti proviene dai cristalli del giocatore che ha attivato una carta con effetto di attivazione.
- Il secondo cristallo ricevuto non viene dato dall'avversario.
- Se un avversario non ha alcun cristallo quando utilizza una carta con effetto di attivazione, non ricevi alcun cristallo da parte dell'avversario; tuttavia, questo avversario può attivare la sua carta potere. Ricevi però ugualmente il cristallo supplementare.



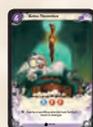
42/50 **Trattato Maledetto di Arus**

- Nel momento in cui invochi il Trattato Maledetto di Arus, ricevi 2 energie a tua scelta provenienti dalla riserva centrale da posizionare nella tua riserva. Avanza di una casella il tuo cubetto del mago sul livello di invocazione. Avanza il tuo cubetto del mago di 10 caselle sul sentiero dei cristalli.
- Se sacrifichi il Trattato Maledetto di Arus, scarta tutte le tue energie posizionate nella riserva, incluse quelle sul Tomo Magico. Le energie posizionate sull'Amuleto dell'Acqua e sul Calderone Insaziabile non subiscono alcun effetto.
- Il Trattato Maledetto di Arus fornisce punti prestigio negativi.



43/50 **Idolo del Famiglio**

Nel momento in cui attivi l'Idolo del Famiglio, avanza il tuo cubetto del mago sul sentiero dei cristalli di tante caselle quanto è il numero di famigli in gioco in tuo possesso.



44/50 **Kriss Necrotico**

Per attivare il Kriss Necrotico, scarta una carta famiglio dalla tua mano o sacrifica una delle tue carte famiglio in gioco. Dopodiché, ricevi e posiziona nella tua riserva 4 energie a tua scelta provenienti dalla riserva centrale.



45/50 **Lanterna di Xidit**

- Alla fine della partita, ogni energia posizionata nella tua riserva ti fa ottenere 3 cristalli. Avanza delle corrispondenti caselle il tuo cubetto del mago sul sentiero dei cristalli.
- Le energie posizionate sul Tomo Magico fanno parte della tua riserva. Ti fanno quindi ottenere 3 cristalli ciascuna.
- Le energie posizionate sull'Amuleto dell'Acqua e sul Calderone Insaziabile non fanno parte della tua riserva e pertanto non ti fanno ottenere dei cristalli aggiuntivi alla fine della partita.



46/50 **Forziere Sigillato di Urm**

- Alla fine della partita, avanza di 20 caselle il tuo cubetto del mago sul sentiero dei cristalli se non possiedi alcun famiglio in gioco.
- Possedere una carta potere famiglio nella tua mano non annulla l'effetto del Forziere Sigillato di Urm.



47/50 **Specchio delle Stagioni**

- Per attivare lo Specchio delle Stagioni, arretra di "X" caselle il tuo cubetto del mago sul sentiero dei cristalli. Dopodiché, trasforma "X" energie identiche dalla tua riserva (che devono essere scartate) in "X" energie identiche di un altro tipo provenienti dalla riserva centrale.

- "X" corrisponde al numero di cristalli che devi pagare per attivare lo Specchio delle Stagioni. Se paghi 3 cristalli, potrai scambiare 3 energie di uno stesso tipo dalla tua riserva in 3 energie identiche di un altro tipo provenienti dalla riserva centrale.
- "X" può anche essere uguale a 1.



48/50 **Ciondolo di Ragnor**

- Nel momento in cui invochi il Ciondolo di Ragnor, ricevi 1 energia a tua scelta proveniente dalla riserva centrale per ogni altro oggetto magico in gioco che possiedi. Posiziona la/le energia/e ricevuta/e nella tua riserva.
- Se invochi un secondo Ciondolo di Ragnor, il primo Ciondolo di Ragnor (che possiedi) viene conteggiato nel computo degli oggetti magici che hai in gioco.



49/50 **Sid Ombra Notturna**

- A seconda che giochiate in 2, 3 o 4 giocatori, il costo di invocazione di Sid Ombra Notturna varia.
- Nel momento in cui invochi Sid Ombra Notturna, se sei il giocatore con il cubetto del mago più avanzato sul sentiero dei cristalli, ruba 5 cristalli a ogni avversario. Avanza quindi il tuo cubetto del mago sul sentiero dei cristalli di tante caselle quanti sono i cristalli rubati. Ciascuno dei tuoi avversari arretra il proprio cubetto del mago di 5 caselle sul sentiero dei cristalli.
- Se anche un solo altro giocatore è pari o davanti a te, non puoi rubare alcun cristallo ai tuoi avversari.
- Se un giocatore non possiede alcun cristallo, Sid Ombra Notturna non gli può rubare 5 cristalli. Applica l'effetto di Sid Ombra Notturna solamente agli avversari che possono pagare. Avanza il tuo cubetto del mago di tante caselle quanti sono i cristalli rubati.
- Se un giocatore possiede meno di 5 cristalli, Sid Ombra Notturna gli ruba tutto ciò che può. Il giocatore arretra il proprio cubetto del mago fino alla casella zero del sentiero dei cristalli e tu avanzi di tante caselle quanti sono i cristalli rubati.



50/50 **Anima Dannata di Onys**

- Nel momento in cui invochi l'Anima Dannata di Onys, avanza il tuo cubetto del mago di 10 caselle sul sentiero dei cristalli e ricevi 1 energia di acqua proveniente dalla riserva centrale. Posiziona questa energia nella tua riserva.
- Solamente il giocatore che invoca l'Anima Dannata di Onys riceve 10 cristalli e 1 energia di acqua.
- In qualsiasi momento durante il proprio turno, il giocatore che possiede l'Anima Dannata di Onys può scegliere di passare quest'ultima al giocatore alla propria sinistra scartando 1 energia di acqua. L'Anima Dannata di Onys cambia pertanto di proprietario. L'Anima Dannata di Onys può cambiare proprietario più volte durante lo stesso round.
- Alla fine del round, se un giocatore possiede l'Anima Dannata di Onys, perde 3 cristalli.
- L'Anima Dannata di Onys fornisce punti prestigio negativi.

Le regole in sintesi

1 Preparazione del gioco

- Posizionate la plancia di gioco al centro del tavolo. Mettete l'indicatore di anno nella casella 1 del calendario degli anni e l'indicatore di stagione nella casella 1 del cerchio delle stagioni.
- Prendete tanti dadi di ciascun colore quanti sono i giocatori + 1.
- Posizionate il sentiero dei cristalli di fianco alla plancia di gioco.
- Posizionate la riserva centrale delle energie di fianco al sentiero dei cristalli.
- Prendete 1 plancia personale, 2 gettoni biblioteca e 4 cubetti del mago associati al proprio colore. Posizionate questi ultimi come segue:
 - uno sulla casella zero nella parte bassa del sentiero dei cristalli.
 - uno sulla seconda casella zero nella parte alta del sentiero dei cristalli.
 - uno sulla casella zero del vostro tracciato dei bonus.
 - uno sulla casella zero del vostro livello di invocazione.

Distribuite 9 carte potere a faccia in giù a ciascun giocatore. Mettete le carte rimanenti a fianco della plancia di gioco. Esse vanno a costituire il mazzo di pesca. A fianco si trova un'area per gli scarti.

2 Preludio

Scegliere le proprie 9 carte potere

- Esaminate le 9 carte potere che vi sono state date. Tra queste carte, sceglietene una e mettetela a faccia in giù davanti a voi.
- Le carte rimanenti vengono messe a faccia in giù tra voi e il vostro vicino di sinistra.
- Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato questa operazione, prendete in mano le 8 carte messevi a disposizione dal vostro vicino di destra. Ancora una volta, sceglietene una e mettetela a faccia in giù assieme alla prima carta che avete selezionato. Si procede in questo modo fino a quando non ci sono più carte da scegliere.

3 Costruire il proprio lotto

- A partire dalle 9 carte potere selezionate, costruite 3 lotti di 3 carte. Il primo lotto costituisce direttamente la vostra mano.
- Il secondo e il terzo lotto di carte vengono collocati rispettivamente al di sotto dei gettoni biblioteca II e III e si uniranno alla vostra mano all'inizio del 2° e del 3° anno.

4 Torneo

Inizio round

Il giocatore più giovane viene designato primo giocatore. Prende i dadi delle stagioni corrispondenti alla stagione del round in corso, evidenziata dall'indicatore di stagione, e li lancia. Cominciando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore sceglie di seguito un dado e lo mette davanti a sé.

Il turno dei giocatori

Il primo giocatore effettua le sue azioni durante il proprio turno di gioco:

- Effettuare le azioni del proprio dado delle stagioni.
- Invocare/attivare una o più carte potere.
- Utilizzare uno o più bonus sulla plancia personale.

Le azioni "ricevere le energie" e "ricevere i cristalli" dei dadi delle stagioni devono essere risolte prima di effettuare qualsiasi altra azione.

5 Fine del round

- Nel momento in cui tutti i giocatori hanno scelto il loro dado ed eseguito le loro azioni, si avanza l'indicatore di stagione di tante caselle quanti sono i pallini raffigurati sul dado rimanente (non selezionato da nessun giocatore).
- Nel momento in cui l'indicatore di stagione passa dalla casella 12 alla casella 1 (dall'autunno all'inverno), si avanza l'indicatore di anno sul calendario degli anni. I giocatori ricevono le carte potere presenti al di sotto del gettone biblioteca corrispondente.
- Il giocatore alla sinistra del primo giocatore diventa il nuovo primo giocatore. Lancia i dadi corrispondenti alla stagione evidenziata dall'indicatore di stagione sul cerchio delle stagioni. Inizia un nuovo round.

6 Fine della partita e conteggio

La partita termina immediatamente non appena l'indicatore di stagione oltrepassa la casella 12 del cerchio delle stagioni, alla fine del terzo anno di gioco. Ogni giocatore somma:

- i propri cristalli.
 - i punti prestigio presenti sulle proprie carte potere in gioco.
- A questo totale, i giocatori sottraggono:
- 5 punti prestigio per ciascuna carta potere ancora nella loro mano.
 - i punti negativi presenti sul tracciato dei bonus.

7 Le carte potere

Le carte potere **viola** rappresentano degli **oggetti magici**, mentre quelle **arancio** rappresentano i **famigli**.



- 1 Nome della carta
- 2 Costo di invocazione da pagare in energie e/o cristalli
- 3 Effetto della carta una volta che quest'ultima è in gioco
- 4 Punti prestigio forniti dalla carta a fine partita
- 5 Simbolo del gioco e numero della carta
- 6 Tipo di effetto della carta che indica quando giocarla

Tabella della frequenza delle energie in base alla stagione

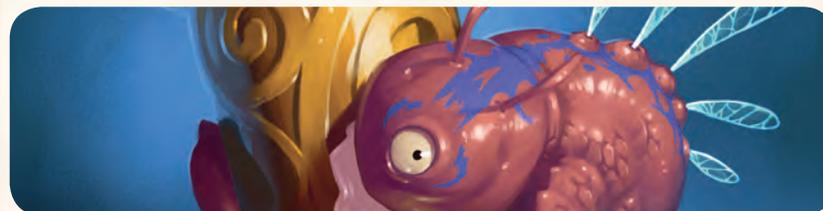
	Comune	Poco comune	Rara
Inverno	Acqua / Aria	Fuoco	Terra
Primavera	Terra / Acqua	Aria	Fuoco
Estate	Terra / Fuoco	Acqua	Aria
Autunno	Fuoco / Aria	Terra	Acqua

Simboli dei dadi

-  Ricevete per ciascun simbolo una energia del tipo corrispondente e mettetela nella riserva.
-  Ricevete il numero di cristalli indicati.
-  Potete cristallizzare durante il turno.
-  Aumentate il vostro livello di invocazione di 1.
-  Pescate una carta potere.
-  L'indicatore di stagione avanza di tante caselle quanti sono i pallini raffigurati sul dado restante.

Simboli delle carte

-  Energia di Acqua
-  Energia di Terra
-  Energia di Fuoco
-  Energia di Aria
-  Cristallo
-  Indica il costo di invocazione della carta potere da pagare, in funzione del numero di giocatori (2, 3 o 4)
-  Effetto di entrata in gioco
-  Effetto permanente
-  Effetto di attivazione
-  Punti prestigio della carta



GLOSSARIO ESSENZIALE

- ▶ **Attivare una carta:** azione di girare una delle vostre carte con effetto di attivazione, al fine di attivare l'effetto della carta stessa.
- ▶ **Cristallizzare:** azione che permette di trasformare delle energie in cristalli, in base al settore delle energie della plancia di gioco.
- ▶ **Famiglio:** categoria di carte potere. Sono a sfondo arancio.
- ▶ **Invocare:** azione che vi permette di mettere una delle vostre carte in gioco, a condizione di pagarne il costo di invocazione e di disporre di un livello di invocazione sufficiente.
- ▶ **Livello di invocazione:** area della vostra plancia personale che vi indica il numero massimo di carte potere che potete avere in gioco.
- ▶ **Oggetto magico:** categoria di carte potere. Sono a sfondo viola.
- ▶ **Pesca:** il mazzo di carte potere che non sono state distribuite durante il preludio.
- ▶ **Punti prestigio:** punti vittoria.
- ▶ **Ricevere i cristalli:** avanzare il vostro cubetto del mago sul sentiero dei cristalli di tante caselle quanti sono i cristalli ricevuti.
- ▶ **Ricevere le energie:** spostare le energie dalla riserva centrale alla propria riserva.
- ▶ **Riserva:** area della vostra plancia personale che vi consente di conservare fino a 7 energie.
- ▶ **Riserva centrale:** area in cui sono tenute le energie non utilizzate dai giocatori.
- ▶ **Sacrificare:** mettere negli scarti una delle proprie carte potere in gioco.
- ▶ **Scartare le energie:** spostare le energie dalla propria riserva alla riserva centrale.
- ▶ **Scartare una carta potere:** mettere una delle vostre carte potere dalla mano nell'area degli scarti.
- ▶ **Scarti:** l'area dove vengono messe le carte potere scartate dalla vostra mano o sacrificate quando sono in gioco.

RINGRAZIAMENTI

TRADUZIONE: LUCA CATTINI

REVISIONE: MASSIMO BIANCHINI, MARIO BRUNELLI

REEL, LE MIPEUL, DAMOCLÈS, L'ORDALIE, L'ÉTABLE DES JEUX, A QUI LE TOUR, PAUL, JEAN-LOUIS, BENOIT F., BENOIT D., BENJAMIN, GHISLAIN, CÉDRIC, FRANÇOIS, LAURENT, MARC, EMMELINE, NATACHA, MATHIEU, JC.