



Per 3-6 giocatori dai 12 anni in su

IL GIOCO

In Das Amulett i giocatori rappresentano dei maghi di una compagnia in viaggio alla ricerca di metalli e pietre preziose, ognuno dei quali cercherà di incastonare sul proprio amuleto una serie di gemme magiche. Il primo giocatore che riesce a incastonare sul proprio amuleto 7 gemme diverse o 8 in totale, è il vincitore.

Per raggiungere il proprio scopo, i maghi utilizzano i propri incantesimi ed i metalli preziosi che riescono ad ottenere in questo modo. Tuttavia, non sempre l'efficacia degli incantesimi è la stessa: il mago sarà tanto più abile quanto più saprà ricorrere anche a tattiche diverse che gli consentano di entrare in possesso delle gemme di cui ha bisogno.

COMPONENTI DEL GIOCO

- 1 Tabellone di gioco che rappresenta le regioni in cui si svolge il viaggio dei maghi.
- 52 Gemme in vari colori (7 rosse, gialle, verdi e trasparenti, 4 bianche, celesti, blu, grigie, arancioni e marroni).
- 112 Carte Metallo (28 per ciascuno dei 4 metalli: Oro, Argento, Rame e Ferro).
- 33 Carte Incantesimo (3 celesti, 19 rosse e 11 grigie).
- 60 Gettoni neri quadrati che rappresentano l'energia magica.
- 6 Dischi numerati con diversi valori (3, 4, 4, 5, 5, 6).
- 6 Amuleti.
- 2 Indicatori conici a forma di cappello da mago.
- 1 Sacchetto di tela.
- 1 Quick Reference.
- 1 Regolamento.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Porre il tabellone al centro del tavolo. Mettere tutte le gemme nel sacchetto di tela e mescolarle bene, quindi estrarne una alla volta disponendole sulla mappa di gioco in questo modo: 3 Gemme in ognuno dei quattro quartieri della città, 2 Gemme in ogni altra regione.

Inserire ora i sei dischi numerati nel sacchetto vuoto e tenerlo a portata di mano.

Dividere per tipo le Carte Metallo formando quattro mazzetti che vanno disposti vicino al tabellone. Mescolare le Carte Incantesimo formando un altro mazzetto.

Distribuire ad ogni giocatore una Carta Metallo per tipo, 10 Gettoni Energia e 2 Carte Incantesimo che dovranno essere poste scoperte sul tavolo e sulle quali ognuno dispone 2 dei propri Gettoni Energia. E' possibile utilizzare il regolamento avanzato per avere una preparazione del gioco lievemente differente (vedi Regole Avanzate).

Porre uno dei cappelli da mago nel quartiere di città con la piramide; questo segnalino indica la posizione attuale della compagnia. Il secondo cappello da mago indica il giocatore di turno: il primo giocatore viene determinato a caso e prende il secondo cappello da mago.

IL TABELLONE DI GIOCO

La mappa di gioco è suddivisa in 24 regioni, in ognuna delle quali i maghi possono cedere un certo tipo di metallo per ottenere in cambio delle gemme. Il tipo di metallo scambiabile in ogni regione è indicato dal simbolo corrispondente, ed è così ripartito:

- nelle 5 regioni d'acqua, di colore azzurro, si scambia Oro (Aurum);
- nelle 5 regioni di foresta, di colore verde, si scambia Argento (Argentum);
- nelle 5 regioni di pianura, di color sabbia, si scambia Rame (Aes);
- nelle 5 regioni di montagna, rappresentate con la neve, si scambia Ferro (Ferrum);
- nei 4 quartieri della città, dove è presente un simbolo jolly composto dagli altri quattro, si scambia qualsiasi tipo di metallo.

Nella parte di tabellone in basso a sinistra sono rappresentate 8 regioni con una Piramide, fra cui il quartiere più a sinistra della città. Inoltre, nella metà superiore del piano di gioco è presente una Grande Muraglia che passa per 5 delle regioni settentrionali e 6 di quelle meridionali, inclusi due quartieri della città. Sia la Muraglia che le Piramidi non comportano limitazioni al movimento dei maghi, ma possono influenzare l'uso di alcune Carte Incantesimo.

Le mura più piccole e scure intorno alla città non hanno alcun effetto pratico nel gioco, se non quello di indicare i limiti della città stessa.

LE CARTE INCANTESIMO

Nell'angolo in alto a destra di ogni Carta Incantesimo viene riportato il costo della magia in termini di Gettoni Energia, indicato dal numero di simboli a forma di lampo; il costo di un incantesimo è il numero di Gettoni Energia che devono essere rimossi dalla carta nella Fase di Energia di ogni turno.

Nell'angolo in alto a sinistra sono riportati i simboli dei metalli, il cui numero e tipo indicano quante e quali Carte Metallo il giocatore guadagna grazie all'incantesimo durante la Fase dei Metalli di ogni turno; in alcuni casi è riportato il simbolo Jolly che consente al mago di prendere un metallo a sua scelta. Alcuni incantesimi non hanno alcun simbolo di metallo, nel qual caso non consentono al giocatore di prendere Carte Metallo, ma danno altri vantaggi.

Alcune Carte Incantesimo, infine, hanno proprietà particolari descritte nel testo della carta stessa, il cui colore determina la fase di gioco in cui tali abilità possono essere utilizzate dai giocatori:

carte grigie: Fase dei Metalli - carte rosse: Fase delle Gemme - carte azzurre: Fase di Energia

Per una descrizione dettagliata degli effetti delle varie Carte Incantesimo, si veda la sezione "Traduzione delle Carte Incantesimo" al fondo del presente regolamento.

IL TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco è suddiviso in quattro fasi:

- 1. Fase degli Incantesimi**
- 2. Fase dei Metalli**
- 3. Fase delle Gemme**
- 4. Fase di Energia**

1. Fase degli Incantesimi

Il primo giocatore, quello che ha il cappello da mago davanti a sé, prende il mazzo delle Carte Incantesimo e ne pesca, senza guardarle, una per giocatore, disponendole in un mazzo coperto a fianco del tabellone, quindi ne scopre la prima.

A turno, i giocatori offrono Gettoni Energia per acquisire l'incantesimo così rivelato, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario; ogni altro giocatore deve fare un'offerta maggiore o passare. Nessun giocatore può offrire più Gettoni Energia di quanti ne ha al momento nella propria riserva.

Quando tutti i giocatori hanno effettuato UNA offerta o hanno passato, quello che ha fatto l'offerta più alta acquisisce l'incantesimo e lo pone davanti a sé ponendovi sopra tanti Gettoni Energia dalla propria riserva quanti ne aveva offerti. Se per una Carta Incantesimo non vengono fatte offerte, questa viene rimessa al fondo del mazzo (senza rimescolarlo) e non viene sostituita.

Il giocatore che ha acquisito l'incantesimo prende il cappello da mago e diventa il giocatore di turno, scopre la seguente Carta Incantesimo dal mazzetto, effettua la propria offerta e si procede come sopra descritto fino a che tutte le Carte Incantesimo del mazzetto sono state assegnate ai maghi e la fase ha termine.

Si ricordi che in questa fase non si possono lanciare incantesimi.

2. Fase dei Metalli

Il giocatore che ha il cappello da mago davanti a sé può come prima cosa utilizzare gli incantesimi che hanno effetto in questa fase (Carte Incantesimo grigie). Successivamente, per ogni simbolo di metallo presente nell'angolo in alto a destra delle Carte Incantesimo che ha davanti a sé, prende una Carta Metallo dal mazzo corrispondente.

Analogamente a quanto descritto per il primo giocatore, gli altri, in senso orario, possono a loro volta prima utilizzare gli incantesimi di questa fase e poi pescare le Carte Metallo cui hanno diritto.

Se un giocatore deve prendere una Carta Metallo di un mazzetto che risulta esaurito, potrà pescarne una diversa a sua scelta da un altro mazzetto.

3. Fase delle Gemme

Sempre iniziando dal giocatore che ha il cappello da mago e procedendo in senso orario, tutti i giocatori, a turno, possono utilizzare gli incantesimi che hanno effetto in questa fase (Carte Incantesimo rosse).

Dopo che tutti hanno avuto questa possibilità, il giocatore con il cappello da mago estrae dal sacchetto un disco numerato che indica quanti movimenti effettuerà la compagnia in questo turno. Per ricordare i punti movimento a disposizione, una volta letto il disco estratto si prenda un numero equivalente di dischi dal sacchetto e li si disponga a faccia in giù accanto al tabellone; mano a mano che la compagnia muove, i dischi saranno rimessi nel sacchetto fino al termine della fase.

A questo punto si alternano le sottofasi di Scambio dei metalli e Movimento della compagnia come di seguito descritto, fino ad esaurire i movimenti del turno.

Scambio di Metalli.

Il giocatore con il cappello da mago è il primo a poter scambiare i propri metalli. Considerando la regione in cui si trova la compagnia, sarà possibile scambiare un solo tipo di Carte Metallo come indicato dal simbolo in mappa (a meno che non si trovi in città, dove è possibile utilizzare qualsiasi metallo). Il giocatore offre una quantità a scelta delle sue Carte Metallo valide per lo scambio e gli altri, in senso orario, possono rilanciare sull'offerta aumentandola oppure passando. Un giocatore che ha passato non potrà più prendere parte allo scambio in corso. A richiesta, i giocatori devono rivelare il numero totale di Carte Metallo di cui dispongono senza tuttavia mostrarle o rivelarne il tipo.

Quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato, quello che ha vinto l'offerta prende il cappello da mago e diventa immediatamente il giocatore di turno, quindi effettua lo scambio: pone scoperte davanti a sé le Carte Metallo che ha offerto e prende una Gemma da quelle disponibili nella regione in cui si trova la compagnia, ponendola sul proprio amuleto. Se la regione ha più Gemme disponibili, il giocatore può scegliere quale prendere.

In questo momento, il giocatore che ha vinto l'offerta può utilizzare eventuali incantesimi che gli consentono di riprendere in mano Carte Metalli della propria offerta; dopo di lui, sempre in senso orario, anche gli altri giocatori possono riprendere in mano Carte Metallo dall'offerta se hanno gli incantesimi adatti e se rimangono carte a tavola. Le carte che eventualmente restano a terra alla fine vengono scartate e sono rimesse nel mazzetto corrispondente.

E' anche possibile che il giocatore che vince lo scambio abbia incantesimi che gli consentono di prendere più di una gemma nella regione. Se nessun giocatore effettua un'offerta per lo scambio, questo ha termine, nessuno ottiene gemme e la compagnia passa subito al movimento.

Movimento della Compagnia.

Dopo lo scambio, il giocatore che ha il cappello da mago deve spostare la compagnia in una regione adiacente a quella attuale, nella quale siano ancora disponibili delle gemme. Se nessuna delle regioni confinanti ha gemme disponibili, il giocatore può spostare la compagnia dovunque desidera sulla mappa, purché in una regione che contenga almeno una gemma. La compagnia non può mai restare nella regione in cui si trova.

Dopo il movimento, uno dei dischi viene riposto nel sacchetto. Se vi sono ancora dischi vicino al tabellone (la compagnia può muovere ancora), nella nuova regione avviene un nuovo Scambio di Metalli, altrimenti la Fase delle Gemme ha termine.

4. Fase di Energia

Come prima cosa, il giocatore che ha il cappello da mago può utilizzare gli incantesimi che hanno effetto in questa fase (Carte Incantesimo azzurre). Successivamente, dovrà rimuovere da ognuno dei suoi incantesimi un numero di Gettoni Energia pari ai simboli di Energia (lampi) riportati sulla carta stessa, che tornano alla sua riserva. Poiché ogni incantesimo ha bisogno di energia per funzionare, le Carte Incantesimo che restano senza Gettoni Energia vengono scartate riponendole coperte in fondo al mazzo corrispondente; se il giocatore deve scartare più Carte Incantesimo in questo modo, sceglierà lui in che ordine riporle sotto il mazzo.

Successivamente, in senso orario, tutti i giocatori a loro volta potranno utilizzare gli incantesimi di questa fase e successivamente dovranno rimuovere Gettoni Energia come sopra descritto.

Può capitare che un giocatore tolga Gettoni Energia dalle Carte Incantesimo di un altro giocatore che ha già agito in questa fase: se questo porta a incantesimi che non hanno più Gettoni, questi dovranno comunque essere immediatamente scartati.

Può succedere che una Carta Incantesimo che consuma 2 Gettoni Energia per turno si trovi ad avere un solo Gettone Energia: in tal caso l'incantesimo continua a funzionare normalmente finché anche l'ultimo Gettone non sarà scartato. In ogni caso, un incantesimo si scarta non appena non vi siano più Gettoni Energia sulla carta, fintanto che vi sia almeno un Gettone Energia, l'incantesimo funziona e resta in gioco.

FINE DEL GIOCO

La partita ha termine immediatamente non appena un giocatore abbia 7 gemme di colore diverso o 8 gemme di qualsiasi colore sul proprio amuleto. Questo giocatore è il vincitore.

NOTE SUGLI EFFETTI DELLE CARTE INCANTESIMO

In linea generale, il momento in cui è possibile attivare le proprietà particolari della Carte Incantesimo è determinato dal colore delle carte stesse e, a meno che non sia indicato diversamente, ognuno può utilizzare tali proprietà solo quanto tocca a lui giocare. Se un giocatore vuole utilizzare le proprietà di più incantesimi a disposizione, sceglie lui l'ordine che preferisce.

Qualora più giocatori desiderino usare contemporaneamente le proprietà dei loro incantesimi, l'ordine in cui gli effetti vengono risolti è l'ordine di gioco: si inizia dal giocatore di turno (colui che ha il cappello da mago) e si procede in senso orario. Questo può capitare, ad esempio, se due diversi giocatori hanno gli incantesimi "Desiderio Ardente" e "Viaggio Magico" (vedi Traduzione delle Carte Incantesimo).

Alcuni incantesimi, infine, hanno effetti simili: in questi casi gli effetti possono essere cumulativi. Un esempio in questo caso sono le carte "Influenza", "Influenza dei costruttori" e "Influenza dei faraoni" (vedi Traduzione delle Carte Incantesimo): se un giocatore possiede tutti e tre gli incantesimi e la compagnia si trova in una regione con la piramide e adiacente alla Muraglia, può riprendere dall'offerta fino a 5 carte!

REGOLE AVANZATE

E' possibile scegliere un sistema diverso di preparazione del gioco, generalmente preferito dai giocatori esperti di Das Amulett. In questo caso, all'inizio del gioco, ogni giocatore riceve 4 Carte Incantesimo e ne sceglie due in segreto, scartando le altre che vengono rimescolate nel mazzo per costituire così il mazzo iniziale della partita.

Successivamente, ogni giocatore può scegliere liberamente con quanti Gettoni Energia alimentare i suoi due incantesimi selezionati in precedenza e ancora coperti, quindi gli incantesimi saranno rivelati dai giocatori ed i gettoni non potranno essere spostati.

Per il resto, rimangono valide le regole precedentemente illustrate.

SIMBOLI DELLE CARTE INCANTESIMO

Nella parte inferiore di ciascuna carta sono riportati dei simboli che riassumono in forma grafica gli effetti della carta, in modo che siano di facile riconoscimento una volta che si sia fatta un po' di esperienza, eventualmente anche senza disporre della traduzione. I simboli riportati hanno il seguente significato:

- Ovale: indica una gemma, se è grigia il colore è a scelta.
- Mazzo di carte: indica le Carte dell'offerta.
- Rettangolo bianco: indica una singola carta
- Triangolo alto: indica il cappello da mago, è il primo giocatore o la posizione della compagnia.
- Triangolo basso: indica una regione con la piramide.
- Torre con merli: indica una regione con la Muraglia.
- Lampo: indica un Gettone Energia.

In generale, i simboli riportati prima dei due punti indicano la condizione da rispettare perché si abbia diritto a quanto indicato dai simboli nella seconda parte.

TRADUZIONE DELLE CARTE INCANTESIMO

Di seguito vengono riportate le traduzioni delle Carte Incantesimo con proprietà speciali in aggiunta al normale guadagno di carte metalli. Le carte che non hanno effetti speciali comportano solo il guadagno dei metalli indicati in alto a sinistra e non sono qui riportate in dettaglio.

Carte Grigie (11 in totale, Fase dei Metalli)

- Magie des Bernstein - Magia dell'ambra. Per ogni gemma gialla posseduta, guadagni 2 carte Oro in più; la gemma resta comunque in tuo possesso.
- Magie des Diamanten - Magia dei Diamanti. Per ogni gemma trasparente posseduta, guadagni 2 carte Argento in più, la gemma resta comunque in tuo possesso.
- Magie der Rubine - Magia dei Rubini. Per ogni gemma rossa posseduta, guadagni 2 carte Rame in più, la gemma resta comunque in tuo possesso.
- Magie der Smaragde - Magia degli Smeraldi. Per ogni gemma verde posseduta, guadagni 2 carte Ferro in più, la gemma resta comunque in tuo possesso.
- Teleportation - Teletrasporto. Puoi spostare una gemma sul tabellone in un'altra regione a tua scelta, senza alcuna restrizione.

Carte Rosse (19 in totale, Fase delle Gemme)

- Brennendes Verlangen – Desiderio Ardente. All'inizio della Fase delle Gemme, prima di estrarre il disco numerato dalla sacchetta, puoi scegliere un metallo aggiuntivo, che sarà comunque valido per tutti gli scambi in quella regione, in aggiunta a quelli normalmente accettati. Il metallo aggiuntivo è valido per tutta la Fase delle Gemme e può essere indicato con una carta metallo posta accanto alla mappa.
- Des Geizes ubler Fluch – Avarizia. Se l'offerta vincente per una gemma è di 4 carte metallo o meno, puoi sceglierne una e riprenderla in mano, anche se l'offerta vincente è la tua.
- Des Krosus ubler Fluch – Ricchezza. Se l'offerta vincente per una gemma è di 6 carte metallo o più, puoi sceglierne una e riprenderla in mano, anche se l'offerta vincente è la tua.
- Einfluss – Influenza. Se vinci l'offerta per una gemma, paghi una carta metallo in meno. Devi comunque avere tutte le carte metallo offerte, ma al momento di pagare puoi dare una carta in meno.
- Einfluss der Baumeister – Influenza dei costruttori. Se vinci l'offerta per una gemma in una regione adiacente alla Muraglia, paghi 2 carte metallo in meno. Devi comunque possedere tutte le carte metallo offerte, ma al momento di pagare ne dai due di meno.
- Einfluss der Pharaonen – Influenza dei faraoni. Se vinci l'offerta per una gemma in una regione con la piramide, paghi 2 carte metallo in meno. Devi comunque possedere tutte le carte metallo offerte, ma al momento di pagare ne dai due di meno.
- Eiserne Metamorphose – Metamorfosi del ferro. Tutte le carte Ferro che possiedi valgono come jolly e puoi utilizzarle al posto degli altri metalli in qualsiasi offerta.
- Geschenk – Dono. Se vinci l'offerta per una gemma in una regione, prendi anche una seconda gemma da quella stessa regione, se disponibile.
- Geschenk der Baumeister – Dono dei costruttori. Se vinci l'offerta per una gemma in una regione adiacente alla Muraglia, prendi anche una seconda gemma da quella stessa regione, se disponibile.
- Geschenk der Pharaonen – Dono dei faraoni. Se vinci l'offerta per una gemma in una regione con la piramide, prendi anche una seconda gemma da quella stessa regione, se disponibile.
- Gewaltige Macht – Potere Immenso. Quando tu fai un'offerta per una gemma, il giocatore che vuole superare la tua offerta deve offrire almeno 2 carte in più. Chi ha l'incantesimo *Überlegenheit* – Superiorità non è soggetto a questo effetto.
- Goldene Metamorphose – Metamorfosi dell'oro. Tutte le carte Oro che possiedi valgono come jolly e puoi utilizzarle al posto degli altri metalli in qualsiasi offerta.
- Göttliche Metamorphose – Metamorfosi divina. Se la compagnia si trova in una regione con la piramide, tutte le tue carte metallo valgono come jolly e possono essere usate al posto degli altri metalli in qualsiasi offerta.

- Kupferne Metamorphose – Metamorfosi del rame. Tutte le carte Rame che possiedi valgono come jolly e puoi utilizzarle al posto degli altri metalli in qualsiasi offerta.
- Magiche Reise – Viaggio magico. All'inizio della Fase delle Gemme, prima che venga estratto il disco numerato, decidi tu di quanto muoverà la compagnia scegliendo un disco numerato a tuo piacere.
- Schwingen des Phonix – Volo della Fenice. Quando tocca a te muovere la compagnia, puoi spostarla in una qualsiasi regione a tua scelta, purché contenga ancora almeno una gemma.
- Silberner Metamorphose – Metamorfosi dell'argento. Tutte le carte Argento che possiedi valgono come jolly e puoi utilizzarle al posto degli altri metalli in qualsiasi offerta.
- Steinerne Metamorphose – Metamorfosi della pietra. Se la compagnia si trova in una regione adiacente alla Muraglia, tutte le tue carte metallo valgono come jolly e puoi utilizzarle al posto degli altri metalli in qualsiasi offerta.
- Überlegenheit – Superiorità. Quando tocca a te fare un'offerta per una gemma, puoi offrire lo stesso numero di carte metallo del giocatore che ha offerto prima di te. La tua offerta viene comunque considerata superiore. Questo potere vale anche se il giocatore che ha offerto prima di te ha l'incantesimo Gewaltighe Macht – Potere immenso.

Carte Azzurre (3 in totale, Fase di Energia)

- Energiebogen – Arco d'energia. Puoi spostare Gettoni Energia da questo incantesimo ad altri incantesimi in tuo possesso, per aumentarne la durata. Puoi anche spostare tutti i Gettoni Energia, nel qual caso questo incantesimo viene immediatamente scartato.
- Sog der Finsternis – Vortice di oscurità. Puoi togliere fino a 2 Gettoni Energia da incantesimi a tua scelta di altri giocatori, anche diversi. Puoi anche togliere entrambi i gettoni dallo stesso incantesimo. I Gettoni energia rimossi tornano alle riserve dei rispettivi proprietari.
- Sog der Lichts – Vortice di luce. Puoi togliere un Gettone Energia da un incantesimo a tua scelta, che torna nella riserva del proprietario.



La Tana dei Goblin

<http://www.goblins.net>
<http://www.goblins.it>
<http://www.goblinslair.com>