

ELFENWIZARDS

Un gioco di Alan R. Moon

Nella Terra dei Venti Bianchi, le gilde dei maghi si riuniscono ogni quattro anni per eleggere colui che riceverà il prestigioso titolo di High Wizard. In tale occasione, gli altri maghi della gilda desiderano dividersi i titoli, meno importanti ma quasi altrettanto prestigiosi, di Wizard, Sorcerer e Necromancer. La competizione è accesa, poiché ogni gilda vorrebbe che il proprio nome figurasse più volte possibile quando il Maestro delle Rune leggerà la Pergamena degli Onori.

In Elfenwizards, ogni giocatore controlla una gilda di maghi e usa tutti i mezzi a sua disposizione per acquisire i titoli più prestigiosi ed i poteri che ne conseguono. Perché, nella Terra dei Venti Bianchi, la magia è potere, ed il potere è magico.

Nota. In questa traduzione, si assume che i diversi livelli dei maghi siano, in ordine decrescente: High Wizard, Wizard, Sorcerer, Necromancer, Magic User. Il termine "mago" sarà usato genericamente per riferirsi ai pezzi di gioco che rappresentano tutti i maghi, indipendentemente dal loro status e livello.

Componenti

- Mappa di gioco e regolamento
- 42 dadi che rappresentano Incantesimi Maggiori (7 dadi per ognuno dei 6 colori)
- 39 segnalini di legno rappresentanti i maghi
- 42 gettoni di legno rappresentanti gli Incantesimi Minori (7 per ognuno dei 6 colori)
- 12 gettoni di Magia Grigia
- 1 Drago di legno (che indica il Primo Giocatore)

Preparazione

Posizionare il tabellone di gioco al centro del tavolo e mettere i gettoni di Magia Grigia nella casella apposta della mappa. Ogni giocatore prende 7 Incantesimi Maggiori (i dadi), 7 Incantesimi Minori ed i Maghi del colore corrispondente. In tre giocatori, si usino i Maghi rossi, verdi e blu; in quattro, aggiungere i Maghi gialli; in cinque giocatori, aggiungere anche i neri.

Ogni giocatore posiziona i suoi Maghi secondo quanto indicato nella tabella di posizionamento riportata sul retro del regolamento, mentre i maghi non utilizzati vengono riposti nella scatola.

Un giocatore viene scelto come segretario e prenderà nota dei punti nel corso del gioco (avrà bisogno di carta e matita). Al primo turno di gioco, il Primo Giocatore viene determinato casualmente ed è indicato dal segnalino di legno del Drago.

Game Turns

IL gioco si svolge in 4 turni, ognuno diviso in dieci fasi, che devono essere seguite nell'ordine riportato:

1. Ritiro del High Wizard
2. Incantesimi Maggiori
3. Incantesimi Maggiori restanti
4. Recupero di Incantesimi Minori (1)
5. Duelli e assegnazione dei titoli
6. Recupero di Incantesimi Minori (2)
7. Assegnazione dei titoli vacanti
8. Retrocessione degli altri Maghi
9. Recupero dei gettoni di Magia Grigia
10. Calcolo dei punteggi

1. Ritiro del High Wizard

Ignorare questa fase nel primo turno di gioco. All'inizio di ogni turno di gioco successivo al primo, se c'è un mago nella casella del High Wizard, il suo proprietario mette un Incantesimo Minore nella casella del registro dei turni corrispondente al turno appena terminato. Il giocatore può prendere l'Incantesimo Minore dalla propria riserva oppure dalla casella degli Incantesimi Minori del tabellone di gioco. Questo Incantesimo Minore resterà nella casella indicata fino al termine della partita.

Successivamente, il giocatore riceve il segnalino del Drago e sarà il nuovo Primo Giocatore, inoltre rimuove il Mago che si trovava nella casella del High Wizard e lo mette in una casella del livello Magic User a sua scelta.

2. Incantesimi Maggiori

Iniziando dal Primo Giocatore (quello che ha il Drago) e proseguendo in senso orario, ogni giocatore lancia i dadi dei suoi Incantesimi Maggiori e li posiziona, tutti o parte di essi, nei vari spazi del tabellone di gioco (vedi "Allocazione degli Incantesimi Maggiori").

3. Incantesimi Maggiori restanti

Sempre iniziando dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore lancia tutti i dadi restanti dei suoi Incantesimi Maggiori, ovvero quelli che ha scelto di non posizionare nella fase precedente. Il giocatore può decidere se accettare il lancio e posizionare gli incantesimi come sopra indicato, oppure può pagare un gettone di Incantesimo Minore (che viene riposto nella casella corrispondente del tabellone) e rilanciare tutti i dadi un'ultima volta.

Se il giocatore sceglie di pagare un Incantesimo Minore per rilanciare i dadi, deve obbligatoriamente lanciare tutti gli Incantesimi Maggiori che non aveva allocato nella fase 2 (non può rilanciarne solo alcuni).

4. Recupero di Incantesimi Minori (1)

I giocatori che hanno posizionato Incantesimi Maggiori nella casella Incantesimi Minori, possono ora recuperare un gettone di Incantesimo Minore per ogni 2 punti di dado (sullo stesso o su più dadi). Ad esempio, un 4 permette di recuperare due Incantesimi Minori, due 1

consentono di recuperarne uno, un 3 ed un 1 permettono di recuperare due Incantesimi Minori.

Eventuali frazioni e punti non spesi sono persi. Gli Incantesimi Maggiori così utilizzati vengono ripresi dai giocatori che li piazzano nuovamente davanti a sé. Eventuali Incantesimi Maggiori non utilizzati in questo modo, restano per ora nella casella Incantesimi Minori.

5. Duelli e assegnazione dei titoli

In questa fase i Maghi combattono, lanciando gli incantesimi, per ciascuno dei titoli da attribuire. Per maggiori dettagli e risoluzione, si veda "Duelli" e "Assegnazione dei titoli", più avanti.

6. Recupero di Incantesimi Minori (2)

I giocatori che hanno ancora degli Incantesimi Maggiori nella casella Incantesimi Minori del tabellone, possono recuperarne altri nello stesso modo già descritto per la fase 4. Gli Incantesimi Maggiori così utilizzati vengono ripresi dai giocatori che li rimettono davanti a sé.

Se un giocatore dovesse ancora avere Incantesimi Maggiori non usati dopo aver recuperato tutti gli Incantesimi Minori, potrà lasciarli nella casella per il prossimo turno, o potrà riprenderli senza averli usati.

7. Assegnazione dei titoli vacanti

I titoli vacanti vengono ora assegnati ai Maghi sconfitti durante i duelli, che si trovano nella casella corrispondente del tabellone. Per la risoluzione e maggiori dettagli, vedere "Maghi sconfitti", più avanti.

8. Retrocessione degli altri Maghi

I Maghi sconfitti ai quali non è stato possibile assegnare uno dei titoli vacanti vengono riposti dai giocatori rispettivi in una casella Magic User sul tabellone. I Maghi che erano nelle caselle degli sconfitti di livello Wizard o Sorcerer prendono anche un gettone di Magia Grigia (come indicato sul tabellone nelle caselle degli sconfitti per questi due livelli), che viene posto sotto il segnalino corrispondente.

9. Recupero dei gettoni di Magia Grigia

I giocatori che hanno Incantesimi Maggiori nella casella Magia Grigia sul tabellone, possono ritirare un gettone di Magia Grigia da uno qualsiasi dei loro maghi per ogni 4 punti di dado (su uno o su più dadi). Ad esempio, un 5, un 2 ed un 1 permettono di recuperare due gettoni. I giocatori riprendono gli Incantesimi Maggiori così utilizzati e li piazzano nuovamente davanti a sé.

Se un giocatore ha ancora Incantesimi Maggiori non utilizzati nella casella della Magia Grigia, può lasciarli dove si trovano per il prossimo turno, oppure può riprenderli senza averli usati.

10. Calcolo dei Punteggi

Il segretario calcola e prende nota dei punteggi ottenuti dai vari giocatori (vedi "Punteggi" per dettagli).

Allocazione degli Incantesimi Maggiori

Nelle fasi 2 e 3, un giocatore può piazzare tutti o parte dei suoi Incantesimi Maggiori nelle varie caselle del tabellone di gioco. Questi dadi possono essere messi nelle quattro caselle Incantesimi Maggiori dei vari livelli, in quella degli Incantesimi Minori oppure in quella della Magia Grigia, senza limitazioni di numero.

Una volta che il giocatore ha posizionato un dado ed ha ritirato la mano, quell'Incantesimo Maggiore non può più essere spostato dalla sua casella.

Duelli

Iniziando dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può posizionare due Incantesimi Maggiori, due Incantesimi Minori o un incantesimo per tipo a fianco di uno o due Maghi. Se un giocatore ha un solo incantesimo, può piazzare solo quello. Se un giocatore desidera, può passare la mano senza posizionare incantesimi, ma in questo caso non potrà più piazzarne altri per questo turno. I giocatori continuano a piazzare incantesimi in questo modo fino a quando tutti hanno passato la mano.

Tutti gli incantesimi così scelti devono essere messi chiaramente a fianco del Mago in favore del quale si intende utilizzarli. Un giocatore può posizionare gli incantesimi tanto a favore dei suoi stessi Maghi, quanto a favore di quelli di altri giocatori.

Non c'è limite al numero di incantesimi che possono essere giocati a favore di uno stesso Mago. Il solo limite riguarda gli Incantesimi Maggiori, che devono essere giocati allo stesso livello della casella Incantesimi Maggiori dalla quale vengono presi dal giocatore. Ad esempio, un Incantesimo Maggiore preso dalla casella di livello Necromancer, deve essere posizionato a fianco di un Mago che si trova a questo livello.

I giocatori non sono obbligati a piazzare tutti i loro incantesimi, tuttavia, quelli non usati non hanno alcun effetto e saranno quindi sprecati.

Assegnazione dei titoli

Dopo che tutti i giocatori hanno passato, i titoli vengono attribuiti procedendo dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra. Si comincia sempre, dunque, dal High Wizard, proseguendo con il Primo Wizard (quello alla sua sinistra), il Secondo Wizard, il Primo Sorcerer e così via. Ogni Incantesimo Maggiore vale un numero di punti pari al risultato del dado, mentre gli Incantesimi Minori valgono 1 punto ciascuno. Per ciascun titolo, il candidato che ha più punti a suo favore vince e ottiene il titolo superiore.

Esempio. Un Mago blu si trova nella casella del Primo Wizard ed un Mago rosso in quella di Secondo Wizard. Entrambi sono in competizione per il titolo di High Wizard. Il Mago blu ha in suo favore due incantesimi maggiori, un 5 ed un 6, mentre il Mago rosso ha un solo incantesimo maggiore di valore 6 ed uno minore. Il Mago blu ha quindi più punti e viene posizionato nella casella del High Wizard, mentre il Mago rosso viene posizionato nella casella degli sconfitti del livello Wizard.

Nella maggior parte dei casi, due candidati si affrontano per ogni titolo: quello con più punti vince e ottiene l'attribuzione, mentre il perdente viene messo nella casella degli sconfitti del suo livello. Se due candidati non hanno punti a favore, o si trovano in parità, il titolo non viene assegnato e resta vacante.

Se c'è un solo candidato per un certo titolo, o se uno stesso giocatore controlla entrambi i candidati, il giocatore non deve fare altro che mettere uno o più punti in favore del Mago a cui desidera far attribuire il titolo, e gli avversari non potranno in questo caso giocare punti per opporsi. Tuttavia, se il giocatore non mette punti, il titolo resta comunque vacante.

Nel caso in cui vi siano più contendenti per uno stesso titolo, cosa che accade solo al livello più basso dei semplici Magic Users, il titolo di Necromancer viene assegnato ai due Maghi che hanno più punti a favore. Se due o più Maghi si trovano in parità per il primo posto, nessuno ottiene il titolo di Necromancer, che resta vacante; se due o più Maghi si trovano in parità per il secondo posto, solo il primo classificato riceve il titolo e resta un posto vacante a livello Necromancer.

In tutti i casi, un Mago deve sempre avere almeno un punto a suo favore per potersi attribuire un titolo. Anche se è il solo candidato per un certo titolo, un Mago senza punti a favore non riceve nulla.

Se non vi sono candidati per un certo titolo, questo non viene assegnato.

Vi può essere un solo Mago per ogni casella dei livelli High Wizard, Wizard, Sorcerer e Necromancer, mentre non c'è limite al numero di Maghi in una stessa casella del livello dei semplici Magic Users (il più basso).

Tutti i Maghi nelle caselle dei livelli Wizard, Sorcerer e Necromancer ai quali non venga attribuito un titolo superiore vanno messi nella casella degli sconfitti dello stesso livello. Questi riceveranno i titoli eventualmente vacanti o saranno retrocessi dopo tale assegnazione.

Quando tutti i titoli sono stati assegnati, i giocatori riprendono e piazzano davanti a sé gli Incantesimi Maggiori usati per la competizione, mentre gli Incantesimi Minori vengono riposti nella casella corrispondente del tabellone.

Maghi sconfitti

I Maghi che si trovano nella casella degli sconfitti del livello Wizard sono i primi ai quali si assegnano eventuali titoli vacanti. Se c'è un solo Mago in questa situazione, riceve il più alto titolo vacante, ad eccezione, ovviamente, di quello di High Wizard. Se vi sono più titoli vacanti allo stesso livello, il giocatore può scegliere quale gli verrà attribuito.

Se vi sono due Maghi nella casella degli sconfitti del livello Wizard, i titoli vengono assegnati secondo l'ordine di gioco, che va sempre in senso orario a partire dal giocatore con il segnalino del Drago.

Quando tutti i Maghi sconfitti del livello Wizard hanno ricevuto uno dei titoli vacanti, si procede allo stesso modo con gli sconfitti del livello Sorcerer e quindi con quelli del livello Necromancer.

Non appena siano stati attribuiti tutti i titoli vacanti, gli eventuali Maghi ancora nelle caselle degli sconfitti vengono retrocessi e posizionati in una delle caselle dei semplici Magic Users in basso sul tabellone. In questo caso, il Primo Giocatore mette per primo tutti i suoi Maghi nelle caselle che desidera, poi gli altri a turno posizionano tutti i loro maghi secondo l'ordine di gioco.

I maghi che vengono così retrocessi dai livelli Wizard e Sorcerer ricevono un gettone di Magia Grigia che viene posto sotto il segnalino del mago stesso. Non c'è limite al numero di gettoni di magia grigia che uno stesso Mago può avere nel corso del gioco.

Accordi e negoziazioni

I soli accordi consentiti fra giocatori sono quelli relativi all'uso degli incantesimi nei duelli per i titoli da assegnare nel turno. In ogni caso, questi accordi non sono mai impegnativi per nessuna delle parti.

I giocatori non possono mai scambiare incantesimi di qualsiasi tipo, i gettoni di Magia Grigia né i punteggi.

Se i giocatori desiderano, possono limitare la durata delle contrattazioni come segue:

- nelle fasi 2 e 3, ogni giocatore ha diritto a 1 minuto di negoziazione prima del lancio dei dadi;
- nella fase 5, i giocatori hanno diritto collettivamente a 5 minuti di negoziazione prima di iniziare i duelli.

Punteggi

Al termine di ogni turno di gioco, il segretario registra i punti di ciascun giocatore, calcolati come segue:

- High Wizard: +10 punti
- ogni Wizard: +7 punti
- ogni Sorcerer: +5 punti
- ogni Necromancer: +3 punti
- ogni semplice Magic User: +2 punti
- ogni gettone di Magia Grigia: -1 punto
- alla fine del gioco: +1 punto per ogni Incantesimo Minore che il giocatore ha ancora davanti a sé

In genere, a causa dell'ordine di gioco casuale, si possono creare divari consistenti fra i giocatori già al primo turno, ma questi tendono a compensarsi successivamente, in modo che nessuna posizione di partenza sia realmente più vantaggiosa delle altre.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena:

- è la fine del quarto turno di gioco;
- è la fine di un turno di gioco in cui un giocatore ottiene per la seconda volta il titolo di High Wizard;
- è la fine di un turno di gioco in cui, per la seconda volta, il titolo di High Wizard non viene assegnato.

Al termine del gioco, ogni giocatore riceve 1 punto per ogni Incantesimo Minore che ha ancora davanti a sé.

Il vincitore è a questo punto il giocatore con il maggior punteggio totale.