

# *Elixir* - Mayfair Games (2000)

Traduzione a cura di Stefano Crespi ([theruler@libero.it](mailto:theruler@libero.it))

---

## Mazzo Reperti:

### INGREDIENTI:

Touch of Madness:	Tocco di Follia
Troll's Nose:	Naso di Troll
Vampire's Fang:	Zanna di Vampiro
Tad of Hair-rising fright:	Un pizzico di spavento Rizza-capelli
Dose of Good Humor:	Dose di buon umore
Dragon's Tongue:	Lingua di drago
Lizardman egg:	Uova di uomo-lucertola
A jab in the side:	Un colpo al fianco
Pink drop of Morning Dew:	Goccia rosa di rugiada del mattino
Ounce of stardust:	Un grammo di polvere di stelle
Blade of singing grass:	Un filo d'erba canterina
Tincture of pumpkin seed:	Tintura di seme di zucca
Ogre beard:	Barba di Orco
Pouch of quick as a wink powder:	Sacchetto di polvere "veloce come un battito di ciglia"
Lock of angel hair:	Ciocca di capelli d'angelo
Griffon feather:	Piuma di Grifone

### TRANSAZIONI:

**Auction - Asta:** Ogni giocatore a partire da te, può mettere all'asta 1 o più reperti. Posiziona il o i reperti di fronte a te coperti o scoperti. La puntata minima equivale al numero esatto di reperti messi all'asta. Tutti gli altri giocatori possono annunciare la propria puntata posizionando coperte di fronte a se le carte reperto scelte, rilanciando a piacimento tutte le volte che vogliono. Il giocatore che offre il maggior numero di reperti si aggiudica l'asta. Se nessuno dovesse essere interessato, le carte messe all'asta tornano in mano al proprietario. Finita l'asta la mano passa al prossimo giocatore che può crearne un'altra, e così via.

**Flea Market - Mercato delle pulci:** Scegli un numero qualsiasi di reperti e mettili coperti di fronte a te. I partecipanti devono posizionare di fronte a se coperti lo stesso numero di reperti. Poi prendi tutte le carte coperte sul tavolo, le mischi e le posizioni scoperte al centro. Tutti i partecipanti, partendo da te, prendono uno alla volta tutti i reperti fino ad esaurimento.

**Market day - Giorno di mercato:** Ogni giocatore, partendo da te, può scambiare 2 dei propri reperti in mano con uno nuovo dal mazzo. I reperti scambiati sono scartati. Questa operazione si può eseguire tutte le volte che si vuole, anche utilizzando il nuovo reperto acquisito come merce di scambio.

### OGGETTI NON MAGICI:

Magic Sword:	Spada Magica
10 yards of rope:	10 metri di corda
Pouch of gold coins:	Sacchetto di monete d'oro
Torch:	Torcia
Ham:	Prosciutto
Hot java:	Caffé caldo
Swiss army knife:	Coltellino svizzero

### OGGETTI MAGICI:

Love Potion - Pozione d'amore: Questo oggetto obbliga uno dei giocatori a darti 3 reperti a sua scelta dalla sua mano.

\*Vault - Cassaforte: Questo oggetto ti permette, in ogni momento, di proteggere tutti i tuoi reperti dall'effetto di qualsiasi incantesimo od oggetto magico. I tuoi reperti non possono essere rubati, scambiati, ecc... La "Cassaforte" rimane in gioco fino alla fine del tuo turno corrente.

Smiling Genie - Genio sorridente: Questo oggetto ti permette di invocare un Genio, che, nel momento in cui lanci un incantesimo, ti fornisce un ingrediente a tua scelta, e poi scompare.

Mida's touch - Il tocco di Mida: puoi utilizzare questo oggetto prima di lanciare un incantesimo per trasformare un qualsiasi oggetto non magico nella tua mano in un ingrediente qualsiasi.

Tinker bell - Campanelli Ambulanti: Giocati subito un altro oggetto ne cancellano l'effetto. Possono essere anche usati per cancellare altri "Campanelli Ambulanti".

Magic bubble - Cesta magica: Questo oggetto ti permette, in ogni momento, di proteggere 5 dei tuoi reperti dall'effetto di qualsiasi incantesimo od oggetto magico. I tuoi reperti non possono essere rubati, scambiati, ecc... La "Cesta magica" rimane in gioco fino alla fine del tuo turno corrente.

Charmed - Stivali stregati: Usati nel proprio turno ti permettono di pescare immediatamente 3 reperti dal mazzo.

Sticky fingers - Dita adesive: Giocato durante il "Giorno di mercato" ti permettono di recuperare una coppia di reperti appena scartata.

Magic wand - Bacchetta magica: Puoi usare questo oggetto prima di lanciare un incantesimo per tramutare un ingrediente nella tua mano in un altro ingrediente a tua scelta.

Time warp - Curvatura temporale: Ti permette di recuperare tutti gli ingredienti di un incantesimo appena lanciato inclusi il "Genio sorridente e la "Bacchetta magica".

Sucker - Tapiro succhiatore: Ti permette di godere dell'effetto di un oggetto magico appena giocato al posto del giocatore originale.

Enchanted shield - Scudo fatato: Puoi usare questo oggetto per deviare un evento spiacevole (come incantesimi o oggetti magici) rivolto a te. L'evento è trasferito ad un giocatore a tua scelta ad eccezione del mittente.

Hocus pocus - Abracadabra: Giocato nel proprio turno ti permette di trasformare un ingrediente in una transazione a tua scelta. L'ingrediente viene poi scartato.

Crumb collector - Raccoglibriciole: Questo oggetto ti permette di recuperare tutti gli ingredienti di un incantesimo appena lanciato ad esclusione del "Genio sorridente e della "Bacchetta magica".

Comforter - Trapunta: Questo oggetto mette a dormire immediatamente un giocatore che non si sveglierà sino all'inizio del tuo prossimo turno. Dormendo è immune ad ogni incantesimo od oggetto, non può però giocare o partecipare a delle transazioni.

Extra strength - Forza aggiuntiva: ti permette di eseguire 2 turni in fila. Appena finito il tuo primo puoi iniziare subito il secondo. Ti permette inoltre di giocare un altro oggetto magico.

Crystal ball - Sfera di cristallo: Giocata nel proprio turno ti permette di prendere un ingrediente dalla mano di un altro giocatore. Annuncia l'ingrediente che desideri e poi guarda la mano del giocatore alla tua sinistra, se lo ha prendilo, altrimenti continua con il giocatore oltre fino a che non lo trovi, o finiscono i giocatori.

Magnet - Calamita: Ti permette di rubare un ingrediente nel momento in cui viene giocato. L'incantesimo avversario non viene lanciato a meno che il giocatore vittima non rimpiazzi l'ingrediente rubato. Se questo non avviene il giocatore si riprende incantesimo ed ingredienti.

Flying carpet - Tappeto volante: Giocato nel proprio turno ti permette di pescare immediatamente 5 carte dal mazzo.

King's - E' del Re!: Questo oggetto ti permette di essere primo durante un'"Asta" o un "Mercato delle pulci". Deve essere giocato appena l'"asta" è dichiarata o appena i reperti del "mercato delle pulci" vengono scoperti.

Nobody home - Nessuno in casa: Puoi usare questo oggetto per annullare un evento spiacevole (come incantesimi o oggetti magici) rivolto a te, semplicemente non c'eri! Se l'evento interessava solo te l'effetto è annullato. L'oggetto o l'incantesimo è comunque scartato.

Invisibile cape - Mantello invisibile: Puoi usare questo oggetto per deviare un evento spiacevole (come incantesimi o oggetti magici) rivolto a te. L'evento è trasferito ad un giocatore a scelta del mittente.

Hail - Grandine: Questo oggetto ti permette di cancellare ogni transazione nel momento in cui viene annunciata. La carta transazione viene così scartata.

---

## MAZZO Incantesimi:

### INCANTESIMI di 1° livello

Antsy - Irrequieto: Obbliga un'altro giocatore a stare in piedi per 5 minuti, o a darti 2 reperti a sua scelta.

Cat got your tongue? - Il gatto ti ha rubato la lingua?: Obbliga un'altro giocatore a non parlare per 5 minuti. Ogni qualvolta se ne dovesse dimenticare, dovrà dare 1 reperto a sua scelta al giocatore che lo dovesse notare.

Perplexed - Perplesso: Obbliga un'altro giocatore a grattarsi la testa ogni volta che parla fino alla fine del gioco. Ogni qualvolta se ne dovesse dimenticare, dovrà dare 1 reperto a sua scelta al giocatore che lo dovesse notare.

Grrrh!: Obbliga un'altro giocatore a infastidire verbalmente un altro giocatore (non il lanciatore), senza l'uso di volgarità, o a darti 2 reperti a sua scelta.

Sheherazade - Oratore: Obbliga un'altro giocatore a raccontare una storia a sua scelta (Favola, leggenda, film, ecc.), o a darti 2 reperti a sua scelta.

Snob: Obbliga un'altro giocatore a dire il proprio nome aggiungendovi di seguito uno stupido titolo auto-ironico fino alla fine del gioco. Ogni qualvolta se ne dovesse dimenticare, dovrà dare 1 reperto a sua scelta al giocatore che lo dovesse notare.

Cyrano: Obbliga un'altro giocatore a recitare un poema a sua scelta, o a darti 2 reperti a sua scelta.

Servant - Domestico: Obbliga un'altro giocatore ad accollarsi il prossimo lavoro domestico (fare il caffè, servire da bere, ecc.), o a darti 2 reperti a sua scelta.

Igor: Obbliga un'altro giocatore a chiamarti "Maestro" e a parlarti con il massimo rispetto fino alla fine del gioco. Ogni qualvolta se ne dovesse dimenticare, dovrà dare 1 reperto a sua scelta al giocatore che lo dovesse notare.

Lark - Burlarsi: Obbliga un'altro giocatore a cantare una canzone a sua scelta, o a darti 2 reperti a sua scelta.

Sweetheart - Dolcezza: Obbliga un'altro giocatore a dichiararti il suo amore, o a darti 2 reperti a sua scelta.

Busybody - Ficcanaso: Obbliga un'altro giocatore a dire "per tua informazione..." all'inizio di ogni sua frase fino alla fine del gioco. Ogni qualvolta se ne dovesse dimenticare, dovrà dare 1 reperto a sua scelta al giocatore che lo dovesse notare.

Schmookums - Teneroni: Obbliga due giocatori a riempirsi di ridicoli soprannomi ogni volta si dovessero parlare. Ogni qualvolta anche solo uno dei due se ne dovesse dimenticare, dovrà dare 1 reperto a sua scelta al giocatore che lo dovesse notare.

Jumping bean - Fagiolo Salterino: Obbliga un'altro giocatore a fare due giri attorno al tavolo di gioco saltellando su un piede, o a darti 2 reperti a sua scelta.

Well, I'll be a monkey's uncle - Che mi venga un colpo secco!: Obbliga un'altro giocatore a dire "Che mi venga un colpo secco!" all'inizio di ogni sua frase fino alla fine del gioco. Ogni qualvolta se ne dovesse dimenticare, dovrà dare 1 reperto a sua scelta al giocatore che lo dovesse notare.

Burlesque - Farsa: Obbliga un'altro giocatore a togliersi in maniera seducente un indumento a sua scelta, o a darti 2 reperti a sua scelta.

### INCANTESIMI di 2° livello

Shuffle - Miscuglio: Rimischia assieme tutte le carte del mazzo e quello degli scarti per poi crearne uno nuovo da cui pescare.

Disintegration - Disintegrazione: Puoi pescare 3 reperti dalla mano(i) di uno o più giocatori. Tutte e 3 le

carte "svaniscono" e sono permanentemente eliminate dalla partita.

Flashback: Questo incantesimo ha lo stesso effetto di un qualsiasi altro incantesimo di livelli 1 o 2 già lanciato durante la partita.

White rabbit - Coniglio bianco: Quando un giocatore sta per lanciare un incantesimo, tu puoi obbligarlo a riprenderselo indietro almeno fino al turno successivo (può tuttavia tenersi gli ingredienti). Questo incantesimo può essere comunque lanciato durante il proprio turno senza che abbia alcun effetto.

Spell swapping - Scambio di incantesimi: Obbliga 2 giocatori a scambiarsi 1 degli incantesimi a loro scelta. Gli incantesimi possono anche non essere dello stesso livello.

Eeeny, meeny, miny, moe - Posso?: Ti permette di guardare tutti i reperti di un giocatore e prendertene 3 a tua scelta.

Good deed - Buona azione: Obbliga un giocatore a regalare 3 reperti a sua scelta ad un altro giocatore sempre a sua scelta.

Backtrack - Retrocedere: Alla fine del tuo turno la direzione del gioco si inverte, ripartendo nuovamente da te.

Spotlight - Luce!: Il possessore della "Torchia" può vedere la mano di un giocatore a sua scelta, incluso te. Se nessuno ha la "torcia" questo incantesimo è scartato e non ha nessun effetto.

Take that! - Prendi questo!: Lanciato immediatamente dopo un incantesimo di livello 1, 2 o 3, questo incantesimo permette di ignorarne l'effetto. Questo incantesimo può essere comunque lanciato durante il proprio turno senza che abbia alcun effetto.

Surprise - Sorpresa: Ti permette di dare un tuo incantesimo di livello 1 o 2 non ancora lanciato ad un altro giocatore a tua scelta.

Treasure - Tesoro: Una volta lanciato questo incantesimo, il possessore del "sacchetto di monete d'oro" deve renderlo noto e scartarlo. Sceglie poi un giocatore che deve pescare le prime 4 carte dal mazzo dei reperti. Se nessuno ha il "sacchetto di monete d'oro" questo incantesimo è scartato e non ha nessun effetto.

Fed up - Stufo: Ti permette di scartare un numero qualsiasi di carte e di pescarne altrettante.

Lucky penny - Il Decimo Fortunato: Una volta lanciato questo incantesimo sei autorizzato a prendere dal mazzo degli scarti 1 transazione, 1 oggetto magico e 1 ingrediente a tua scelta.

Tit for tat - Pan per focaccia: Ti permette di scambiare metà della tua mano con metà di quella di un altro giocatore (qualunque sia il numero di carte e arrotondando per difetto). Ogni giocatore sceglie quali dei propri reperti dare all'altro.

Blech - Bleah!: Una volta lanciato questo incantesimo, il possessore del "Prosciutto" deve renderlo noto. E' incappato in cibo avvelenato e non potrà lanciare incantesimi per i prossimi 3 turni. Se nessuno ha il "Prosciutto" questo incantesimo è scartato e non ha nessun effetto.

Whirlwind - Mulinello: Puoi pescare un reperto da ciascun giocatore e scartarlo immediatamente.

Stop Thief - Ferma il ladro: Una volta lanciato questo incantesimo, il possessore delle "10 metri di corda" deve renderlo noto. Potrà poi pescare le prime 5 carte dal mazzo dei reperti. Se nessuno ha i "10 metri di corda" questo incantesimo è scartato e non ha nessun effetto.

Backfire - Ritorno di fiamma: Immediatamente dopo il lancio di un incantesimo da parte di un altro giocatore, puoi forzarlo a riprenderselo in mano. L'effetto dell'incantesimo si applica comunque e gli ingredienti sono considerati usati. Questo incantesimo può essere comunque lanciato durante il proprio turno senza che abbia alcun effetto.

Business as usual - I soliti Affari: Puoi dichiarare aperta una transazione a tua scelta: Asta, Mercato delle pulci o Giorno di mercato.

Santa - Babbo Natale: Devi prendere le prime 10 carte dal mazzo dei reperti, guardarle e distribuirle a piacimento agli altri giocatori.

Blotter - Carta assorbente: Ti permette di cancellare l'effetto di un incantesimo di livello 1, 2 o 3 appena lanciato, o di un oggetto magico usato contro di te o di un altro giocatore. Questo incantesimo può essere comunque lanciato durante il proprio turno senza che abbia alcun effetto.

Merlin - Merlino: Ogni giocatore, incluso te stesso, deve scegliersi un nome da mago che verrà poi usato come proprio appellativo per il resto della partita. Ogni qualvolta un giocatore dimenticasse di chiamarne un altro usando il suo nuovo nome da mago, dovrà dare 1 reperto a sua scelta al giocatore che lo dovesse notare.

Trade - Commercio: Obbliga 2 giocatori a scambiarsi metà dei propri reperti fra loro (qualunque sia il numero di carte e arrotondando per difetto). Ogni giocatore sceglie quali dei propri reperti dare all'altro.

### INCANTESIMI di 3° livello

Swindle - Inganno: Ti permette di scambiare la tua mano con quella di un altro giocatore.

Mirror - Specchio: Quando un giocatore ha appena lanciato un incantesimo, puoi rilanciarlo immediatamente. Avrà lo stesso effetto su un giocatore a tua scelta, senza dover pagare il costo di quel incantesimo, ma solo dello specchio. Questo incantesimo può essere comunque lanciato durante il proprio turno senza che abbia alcun effetto.

Megavision - Megavisione: Ti permette di guardare tutti i reperti e tutti gli incantesimi di ogni giocatore.

Illusion - Illusione: Questo incantesimo ha lo stesso effetto di un qualsiasi altro incantesimo di livelli 1, 2 o 3 già lanciato durante la partita. Questo incantesimo può essere comunque lanciato durante il proprio turno senza che abbia alcun effetto.

Grapevine - Vite: Ogni giocatore, incluso te stesso, deve passare tutti i propri reperti al giocatore alla propria sinistra.

Shenanigans - Truffa: Ogni giocatore, incluso te stesso, deve passare 2 dei propri incantesimi non ancora lanciati al giocatore alla propria destra. Deve partecipare anche un giocatore che ha 1 solo incantesimo ancora in mano.

Snake eyes - Occhi di serpente: Ti permette di pescare a caso 2 reperti dalla mano di un giocatore e aggiungerli alla tua.

Spreading the wealth - Dividere le ricchezze: Devi prendere tutti i reperti di tutti i giocatori e mescolarli assieme, per poi ridistribuirli uno ad uno partendo da te.

### INCANTESIMI di 4° livello

Sorry Charlie! - Peccato!: Gioca questo incantesimo subito dopo che un altro giocatore ha appena giocato il suo ultimo. Questi non ha vinto! Ogni giocatore gli deve dare l'incantesimo di livello più basso non ancora lanciato che possiede (tranne chi è rimasto con solo quello). Questo incantesimo può essere comunque lanciato durante il proprio turno senza che abbia alcun effetto.

Elixir: Questo incantesimo ha lo stesso effetto di un qualsiasi altro incantesimo comunque lanciato dall'inizio della partita, anche se questo dovesse essere permanente e/o cumulativo.

The ol'switcheroo - Scambio di persona: Ti permette di scambiare fisicamente il posto con un altro giocatore! Le carte e gli effetti degli incantesimi giocati rimangono nelle posizioni originale. E' praticamente uno scambio di ruoli (l'avversario avrà quindi tutte le tue carte e sarà sotto l'effetto di tutti gli incantesimi già lanciati su di te, ovviamente lo stesso vale per te!).

Rip-off - Fregato!: Ti permette di scambiare tutti i tuoi incantesimi non ancora lanciati con quelli di un altro giocatore.

Hodge-podge - Guazzabuglio: Devi prendere tutti gli incantesimi non ancora lanciati di tutti i giocatori e mescolarli assieme, per poi ridistribuirli uno ad uno tenendoti per ultimo.

Snap out of it - Sveglia!: Per il giocatore scelto parte di questo gioco è stato solo un sogno. Deve riprendere in mano almeno il valore di 4 punti per l'incantesimo che ha giocato. Inoltre deve scartare tutti i suoi reperti e pescarne 5 nuovi. Non esiste difesa contro questa vigliaccata!

Pinching - Pizzo: Una volta lanciato questo incantesimo, una volta per turno e per tutta la partita, puoi "tassare" un giocatore a scelta pescando a caso dalla sua mano uno dei suoi reperti e aggiungerlo alla tua.

Swoop - Scorreria: Una volta lanciato questo incantesimo, una volta per turno e per tutta la partita, puoi pescare dal mazzo 2 reperti invece che 1 solo.

### Note:

Play at any time: Carta giocabile in qualsiasi momento

Play during your turn: Carta giocabile unicamente nel proprio turno.