

REGOLAMENTO SHAAZAM!

Un mago è generalmente una persona solitaria, megalomane, irascibile con un pessimo carattere.

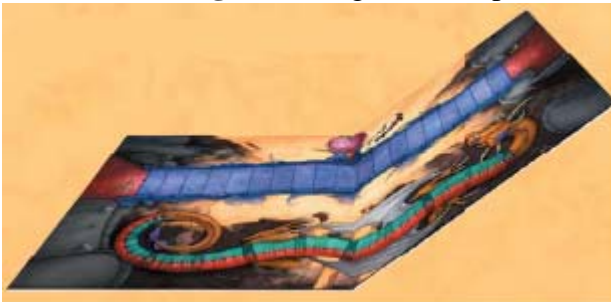
Ogni volta che due maghi s'incontrano su un ponte (uno di quelli sospesi sopra un fiume di lava, molto comuni nei regni dei maghi), finirà probabilmente con un duello senza pietà. Un duello magico simile ad un Armageddon.

Voi siete qui. Uno dei più potenti maghi del regno. IL più potente mago del regno, secondo la vostra opinione. Il vostro obiettivo è spingere l'avversario indietro, usando un Muro di Fuoco, finché non cadrà nel fiume di lava.

Se sarete abile a controllare il vostro Mana e ad usare i vostri speciali trucchi magici, potreste essere quello che sopravvive. Ma attenzione: sotto la pressione dei vostri colpi magici, il ponte inizia a crollare.

(1) MATERIALI DI GIOCO

1 tabellone di gioco raffigurante il ponte in cui duellano i maghi e la riserva di mana (il drago).



3 pedine, raffiguranti i due maghi ed il muro di fuoco che cercheranno di muovere contro l'avversario.



2 segnalini di legno per indicare il mana.



16 tasellini "lastra di pietra rotta"

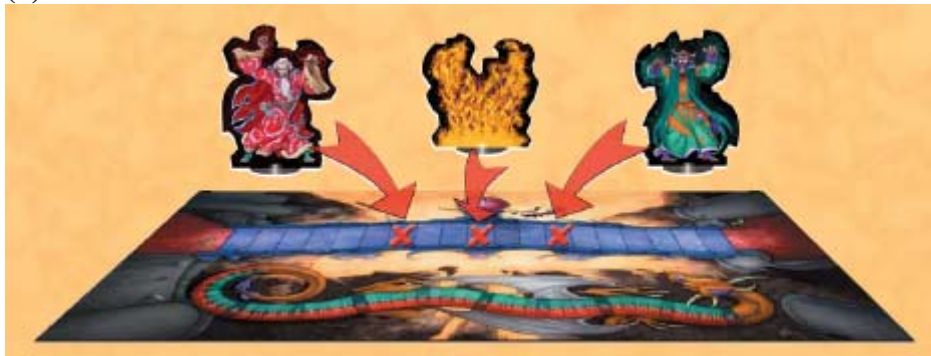


2 Dischi con due ruote da montare per permettere ai maghi di puntare il loro mana.



30 carte “incantesimo”, due mazzi di 15 carte (inclusa una carta falsa), uno per giocatore. (vedere descrizione nelle ultime pagine)

(2) PREPARARE IL GIOCO



- Il tabellone è posto in modo che ogni giocatore abbia davanti a sé un'estremità del ponte. Il Muro di Fuoco è piazzato al centro del ponte, ed ogni giocatore mette il suo mago nello spazio apposito del ponte a tre caselle dal Muro di Fuoco (due caselle vuote tra il Muro di Fuoco ed entrambi i maghi).
- I segnalini per il Mana sono posti sul numero 50 della riserva di Mana.
- Ogni giocatore prende il suo disco e le sue 15 carte, mette la “carta falsa” da parte, mischia il mazzo e lo pone davanti a sé per rappresentare la sua personale riserva. Pesca cinque carte e ci aggiunge la “carta falsa”. Guarda la mano senza rivelarla all'avversario.
- Le “lastre di pietra rotte” sono messe da parte per ora.

(3) LO SCONTRO

Uno scontro è formato da diversi round. In ogni round, entrambi i giocatori hanno 50 punti di Mana da spendere per tentare di spingere il Muro di Fuoco verso l'avversario.

Quando il Muro di Fuoco arriva nella lastra di pietra in cui si trova un mago, il round termina. Lo sconfitto (quello che viene colpito dal muro) deve muoversi 3 passi indietro ed il vincitore tre passi avanti, in modo da ritrovarsi a 3 caselle dal fuoco (due lastre di pietra vuote tra il Muro di Fuoco ed

entrambi i maghi). Ad ogni estremità del ponte, una lastra di pietra collassa, ed inizia un nuovo round posizionando i segnalini del Mana sui 50 punti.

Appena un mago viene a trovarsi su una lastra di pietra rotta, perde lo scontro*!

*Quando una nuova lastra di pietra collassa, se un mago vi si trova sopra, ovviamente perde lo scontro.

COME SPOSTO IL MURO DI FUOCO?

Ogni turno, entrambi i giocatori fanno una puntata segreta, usando il disco, con quanto gli rimane nella propria riserva di Mana. Si deve puntare almeno 1. Allo stesso tempo devono decidere se usare una o più carte, mettendole coperte di fronte a se. Quando ogni giocatore dichiara d'essere pronto, entrambi rivelano le proprie puntate, più le carte incantesimo che hanno giocato questo turno. La forza con cui un giocatore attacca è equivalente al Mana che ha scommesso, modificato dagli effetti delle carte "incantesimo". Se un attacco è più forte dell'altro, il vincitore spinge il Muro di Fuoco di una casella verso l'avversario (SOLO DI UNA LASTRA DI PIETRA, non importa quanto è stato puntato).

Una volta utilizzate, le carte vengono scartate in una distinta pila di scarto per ogni giocatore. Così ogni giocatore ha 14 incantesimi da lanciare in uno scontro intero (salvo effetti speciali specificati negli incantesimi).

Entrambi i giocatori scalano dalla riserva di Mana la somma utilizzata per la propria puntata muovendo l'apposito segnalino. E un nuovo round inizia!

COSA ACCADE SE INCANTESIMI UGUALI SONO GIOCATI NELLO STESSO TURNO?

Ogni volta che i giocatori utilizzano lo stesso incantesimo (o gli stessi), questi si annullano a vicenda: sono scartati senza avere effetto.

Quando diversi incantesimi sono giocati nello stesso turno, l'ordine in cui si applicano gli effetti diventa importante: tutti gli incantesimi utilizzati da entrambi i giocatori devono essere applicati in ordine numerico (in alto a sinistra della carta). Questo perché gli incantesimi possono interferire l'uno con l'altro, e un ordine diverso porterebbe a diversi risultati.

FINIRE IL MANA

Quando uno dei giocatori finisce i punti Mana, non può più lanciare incantesimi. L'altro giocatore può muovere il Muro di Fuoco verso l'avversario di una casella per ogni punto Mana che gli rimane nella riserva, finché non raggiunge il mago sfortunato.

Se il Muro di Fuoco non colpisce il mago, ogni mago sarà piazzato a 3 caselle di distanza dalla nuova posizione del Muro di Fuoco per il nuovo round.

FINE DEL ROUND

Appena il Muro di Fuoco raggiunge la posizione di uno dei maghi, (oppure se entrambi i giocatori hanno finito il Mana, vedi sopra), il round termina.

Ogni giocatore mette un tassellino "lastra di pietra rotta" nella prima casella del ponte ancora intatta del suo lato, riducendo così il campo di battaglia.

Il Muro di Fuoco rimarrà nella casella raggiunta alla fine del round precedente, ed i maghi si mettono a 3 caselle di distanza dal fuoco, ognuno dal suo lato. Entrambi i segnalini mana tornano sulla posizione dei 50 punti. Ogni giocatore pesca tre carte incantesimo da ciò che rimane del suo mazzo e le aggiunge alla propria mano, salvo che il mazzo non sia finito, naturalmente. Poi inizia un nuovo round.

(3) VARIANTI PER MAGHI ESPERTI

Variante n°1: potete decidere che ogni giocatore inizi con tutto il mazzo delle carte incantesimo, invece di pescarne alcune ogni round. Così si hanno più tattiche da scegliere, ma i giovani maghi spenderanno anni a leggere le spiegazioni di ogni incantesimo!

Variante n° 2: Invece di mischiare il mazzo delle carte incantesimo prima della partita, mettete le carte nell'ordine che preferite! (Pescando i 5 incantesimi all'inizio del gioco, e altri 3 ad ogni nuovo round, come da normali regole)

(4) LE CARTE (IN ORDINE DI PRIORITÀ)



0 Carta Falsa

Non ha alcun effetto. Serve solo a bluffare, impedendo all'avversario di capire se si sta giocando una carta utile in aggiunta alla puntata del turno.

Il mago riprende sempre questa carta in mano: la Carta Falsa non viene mai scartata.



1 Mutismo

Da adesso, nessun incantesimo avrà effetto per l'intero round. Questo significa che ogni altra carta incantesimo giocata in questo turno verrà scartata senza che abbia alcun effetto. Un mago rimbambito può lanciare un incantesimo in seguito nel round, ma la magia verrà persa e scartata.

(Nota: questo incantesimo è l'unico che continua ad avere effetto anche dopo la fine del turno.)



2 Clone

Il mago che lancia questo incantesimo prende, dalla pila degli scarti, una delle carte incantesimo giocate dall'avversario in un turno precedente. La carta presa avrà effetto in questo turno, e sarà giocata normalmente dal mago in accordo con il suo numero di priorità.



3 Furto

Qualsiasi incantesimo lanciato dall'avversario in questo turno passa al mago che ha lanciato Furto. Il mago può decidere, per ogni incantesimo, se applicare gli effetti a suo vantaggio oppure se scartarlo.



4 Fine del Round

Il round termina subito! Il Muro di Fuoco resta dove si trova. I maghi sono posti a tre caselle di distanza dal Muro, ognuno dal suo lato, ed inizia un nuovo round. Qualsiasi altro incantesimo giocato in questo turno sarà scartato senza sortire alcun effetto.



5 Nel mezzo

Il Muro di Fuoco viene mosso ad “equa distanza” dai maghi (in pratica la posizione in cui ha iniziato il round), ed il turno prosegue come se niente fosse accaduto.



6 Riciclare

Il mago può modificare la sua puntata del Mana, aggiungendo o sottraendo fino a cinque punti Mana. Poi combatterà e pagherà la puntata secondo la modifica fatta.



7 Potenzamento dell'attacco

La forza dell'attacco del mago è aumentata di 7. Ad ogni modo, naturalmente, pagherà solo la somma puntata.



8 Dosaggio doppio

La forza dell'attacco del mago è raddoppiata. Ad ogni modo, naturalmente, pagherà solo la somma puntata.



9 Vince il perdente

Questo incantesimo rovescia il movimento del Muro di Fuoco, che si sposterà quindi verso il mago che ha effettuato l'attacco più forte. Ovviamente non avrà alcun effetto se il Muro di Fuoco non dovesse muoversi.



10 Inferno

Se il Muro di Fuoco si muove, viene spostato di due casella nella direzione che deve seguire. Se il movimento termina dietro un mago, non è un problema: si inizierà un nuovo round con il Muro di Fuoco che parte da quella locazione.



11 Resistenza

In nessun modo il Muro di Fuoco può spostarsi verso il mago che ha lanciato l'incantesimo. Se dovesse accadere, il Muro non muoverà.



12 Perdente salvo

Se il mago perde il turno (cioè se il Muro di Fuoco si è appena mosso verso di lui), non dovrà pagare la puntata.



13 Aumento della riserva

La riserva del Mana del mago aumenterà di 13 punti. Ma non potrà mai essere superiore a 50.



14 Aspirazione

La riserva del Mana del mago aumenterà della somma puntata dall'avversario (non della potenza dell'attacco). Ma non potrà mai essere superiore a 50.

Shazamm! E un gioco di Philippe des Pallières e François Briel.

Illustrazioni: François Briel

Direttore artistico: Philippe des Pallières

Giocatore immaginario: Caroline Ottavis

Edito da "Lui-même"

Gioco creato nel 2001, pubblicato nel 2003.

ERRATA

- La figura mostrata a pagina 6 del manuale è sbagliata, perché **non è possibile in nessun modo avere un numero diverso di “lastre di pietra rotte” da un lato e dall’altro**. Non ci sono problemi per quanto spiegato nelle regole, ma questa figura potrebbe creare confusione.



NO



SI

- Sembra che le “spiegazioni” della carta 6 (Riciclare) nelle regole aumentino la confusione invece d’essere d’aiuto. Riproviamo di nuovo: questa carta permette al mago che la utilizza di **CORREGGERE** la sua puntata del Mana, aggiungendo o rimuovendo fino a 5 punti Mana (ma la scommessa corretta deve essere almeno 1, poiché non è permesso puntare 0). Il mago corregge la propria puntata nel disco. Quindi il turno prosegue, come se avesse puntato quella somma fin dall’inizio. Quella sarà la nuova somma che dovrà pagare.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



www.goblins.net

Traduzione di Gabriele “Falcon” Boldreghini