

MAGECRAFT

Regolamento



 **CRIMSOND
PRODUCTION**

MAGECRAFT

Benvenuti nell'Arena di Magecraft. Riuscirai a dominare l'Arena con la tua forza brutta? O guadagnerai il rispetto dei tuoi avversari gestendo abilmente i tuoi flussi di mana?

Componenti

CARTE MAGIA X 50

(25 carte magia 2 per ognuna)

Nome della Magia

Costo di Lancio



Costo di Studio

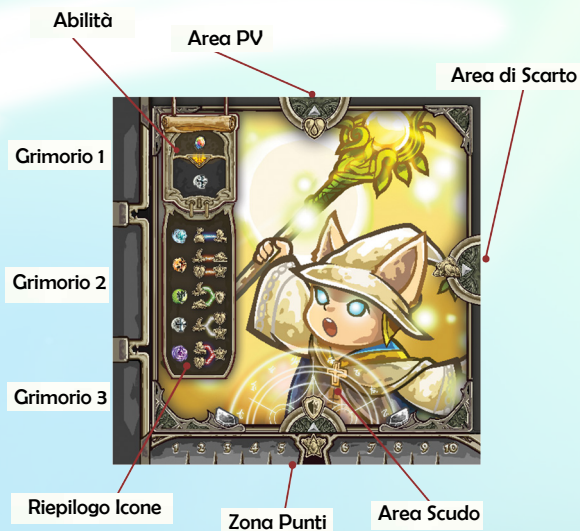
Effetto della Magia

GEMME X 88

(Fuoco x20, Acqua x20, Terra x20, Luce x20, Oscurità x8)



SCHEDA PERSONAGGIO X 4



SACCHETTI DI STOFFA X 2

Giocare in 2

Obiettivo

Sconfiggi il tuo avversario.

OPPURE

Raccogli 20 gemme nella Zona Punti.

Setup

1. Scegliete casualmente chi sarà il primo giocatore.
2. Ogni giocatore prende 1 scheda personaggio, 1 sacchetto e 3 gemme per ogni colore, ad eccezione del nero (in breve, 3 gemme di Fuoco, 3 di Acqua, 3 di Terra e 3 di Luce) e le inserisce dentro il proprio sacchetto.
3. Ogni giocatore prende altre 3 gemme per ogni colore, ad eccezione del nero, e li posiziona nella propria Area PV della sua scheda personaggio (12 gemme in totale).
4. Ogni giocatore pesca 4 gemme dal proprio sacchetto. Il primo giocatore scarta due gemme dalla propria mano, mentre il secondo giocatore ne scarta soltanto una.

5. Ogni giocatore mette 1 "Meditation", 1 "Magic Missile" e 1 "Mana Tricks" nel Grimorio 1, Grimorio 2 e Grimorio 3 della propria Scheda Personaggio.



L'Accademia

1. Piazza "Minor Cure", "Absorb" e "Fireball". Queste carte saranno presenti in ogni partita come magie di partenza.
2. Piazza 9 sets di carte magia scelte a caso vicino alle carte magia di partenza.
3. Piazza le seguenti gemme nell'Accademia: 8 Fuoco, 8 Acqua, 8 Terra, 8 Luce e 8 Oscurità.



Sequenza del Turno

FASE SCUDO

Il giocatore attivo può muovere un qualsiasi numero di gemme dalla sua Area Scudo alla sua Area Scarto.

FASE MAGICA (FACOLTATIVA)

1. Il giocatore attivo seleziona 1 dei 3 grimori a sua disposizione;
2. Lancia le magie di quel grimorio da SINISTRA verso DESTRA.

i. Paga il costo di lancio

Paga il costo di lancio della magia posizionando le gemme presenti in mano sulla carta magia.

ii. Attiva gli effetti della magia

Risolve le icone effetto della magia in qualsiasi ordine.(Pag.6)

iii. Lancia la prossima magia

Ripeti la sequenza dal punto "i" per lanciare la prossima magia del grimorio (se presente).

Importante: **Non puoi mai** lanciare magie da grimori differenti nella stessa fase magica. Vengono sempre lanciate magie di **un** grimorio, iniziando da **sinistra** verso **destra**. Se non disponi di gemme a sufficienza per lanciare una magia, non puoi decidere di saltarla per lanciare la magia successiva.

FASE DI STUDIO / RIPASSO

Opzione 1. Studio

i. Scegli una magia dall'Accademia

ii. Paga il Costo di Studio

Paga il costo Studio della magia scelta dall'Accademia scartando le gemme dalla tua mano.

iii. Metti la magia in un grimorio

Posiziona la carta magia a SINISTRA dentro uno dei tuoi grimori.

Opzione 2. Ripasso

i. Scarta 4 gemme dalla mano

Il giocatore può scegliere il Ripasso solo se ha 4 gemme in mano.

ii. Riordina le magie dei tuoi grimori

Riordina le magie di tutti i tuoi grimori in qualsiasi ordine. Puoi anche decidere di lasciare i grimori vuoti.

iii. * Potenzia una magia

Capovolgi una carta magia per convertirla in una Magia Potenziata

1. Origin Spellbooks



2. Reordered



3. Master a spell



* Vi raccomandiamo di ignorare questo passaggio se state giocando la vostra prima partita.

FASE DI RIPOSO

Il giocatore attivo butta tutte le gemme che ha in mano e tutte le gemme sulle magie nell'Area di Scarto, e pesca 4 nuove gemme dal suo sacchetto. Se in qualsiasi momento il suo sacchetto è vuoto, prende tutte le gemme dell'Area di Scarto, le reinserisce dentro il sacchetto, e continua a pescare.

Fatto questo, il giocatore alla sua sinistra può iniziare il suo turno.

Fine del Gioco

Se un giocatore non ha più gemme nella sua Area PV, ha perso la partita. Tutte le gemme e le magie rimaste sulla sua plancia vengono rimesse nella scatola di gioco, e non faranno più parte della partita in corso.

Il gioco termina immediatamente quando:

- 1. è rimasto un solo giocatore in vita.**
- 2. un giocatore possiede 20 o più gemme nella sua Area Punti.**

Effect Icons

Pesca



Pesca una gemma dal tuo sacchetto. Se non ci sono gemme nel tuo sacchetto, metti tutte le gemme della tua Area Scarto dentro il sacchetto e pesca una gemma.

Attacco



Scegli e scarta una gemma da una delle Aree Scudo dei tuoi avversari. Se l'Area Scudo dell'avversario scelto è vuota, sposta una gemma dalla sua Area PV verso la tua Zona Punti

Cura



Sposta una gemma dall'Accademia nella tua Area PV. Se la tua Area PV è piena (12 gemme), sposta invece la gemma dall'Accademia alla tua Zona Punti.

Scudo



Sposta una gemma dall'Accademia o dalla tua Area di Scarto verso la tua Area Scudo.

Svanire



Sposta una gemma dalla tua mano o dalla tua Area PV verso la tua Zona Punti

Magie Potenziate

Una magia potenziata ti permette di riutilizzare 1 gemma spesa per pagare il costo di lancio della prossima magia presente nello stesso grimoire.



La gemma sinistra presente nel costo di lancio di una MP è bordata d'oro. Dopo aver lanciato una MP, la gemma dorata verrà spostata sulla prossima carta magia. Quando lancerai questa magia, potrai spendere la gemma dorata per pagarne il costo di lancio. Se in questo costo di lancio non è possibile utilizzare la gemma dorata, muovi la gemma nell'Area di Scarto.



Abilità

Ogni personaggio possiede un'Abilità unica. Le Abilità richiedono soltanto una gemma per essere attivate, ed è possibile farlo durante la fase magica, prima o dopo aver lanciato una magia.

Giocare in 3 o 4

L'esperienza di una partita con più giocatori è completamente diversa da una partita in 2 giocatori. Attaccare l'avversario giusto diventa molto importante. Allo stesso modo, i giocatori possono essere sconfitti più facilmente rispetto ad una partita in 2 giocatori.

Setup per partite multigiocatore

	Pesca	Scarta
1° Giocatore	4	2
2° Giocatore	4	1
3° Giocatore	4	0
4° Giocatore	5	1

Setup dell'Accademia

Quantità di gemme e magie

Componenti	3 Giocatori	4 Giocatori
Carte per magia	3	4
Gemme	12	16

NOTA: per giocare una partita a 3/4 giocatori, avete bisogno di un'ulteriore copia di Magecraft.



Traduzione italiana a cura di Valerio "darkritual88" Romano