

RÉGIS BONNESSÉE  
Naïade - V. Joubert - X. Collette

# Seasons

## ENCHANTED KINGDOM

### Regolamento



14+



2-4



60  
min

*Enchanted Kingdom, la prima espansione di Seasons, aggiunge 40 nuove carte potere compatibili con le 100 carte del gioco base, 10 carte incantamento che renderanno unica ogni vostra partita, e infine 12 segnalini Abilità Speciale che vi permetteranno di personalizzare il vostro mago. Prendete posto, stregoni, e siate pronti ad affrontare queste nuove sfide!*

Libellud



## Presentazione del materiale



- 1 **40** carte potere
- 2 **10** carte incantamento
- 3 **12** segnalini Abilità Speciale
- 4 **16** segnalini Energia
- 5 **2** segnalini "Raven"
- 6 **1** segnalino "Primo giocatore"
- 7 **7** segnalini "Diminuzione della riserva di energia"
- 8 **2** estensioni di riserva "Tomo Magico" per la plancia personale




## Preparazione

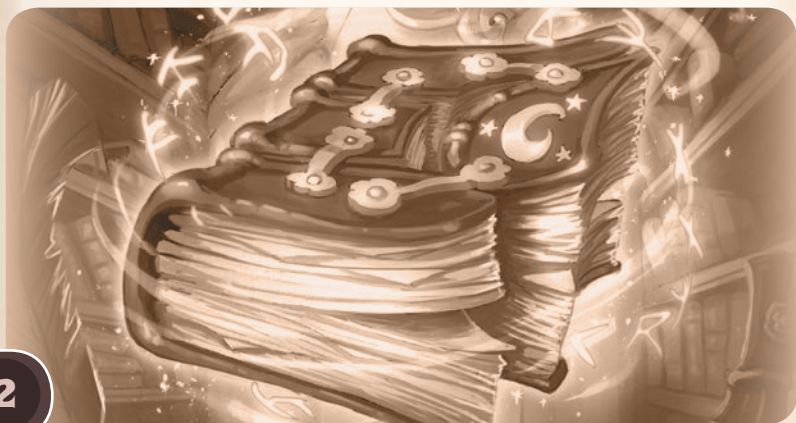


In *Enchanted Kingdom* potete giocare con uno solo, diversi, o tutti gli elementi dell'espansione presentati di seguito:



### Le carte potere

- Aggiungete le carte potere di *Enchanted Kingdom* a quelle del gioco base (carte da 1 a 30), oppure all'insieme delle carte (carte da 1 a 50), al fine di formare un nuovo mazzo di pesca.
- Ogni carta potere di *Enchanted Kingdom* possiede un logo  che vi permette di identificarla più facilmente.







## Le carte incantamento

- Prima della prima fase di gioco, il preludeo, pescate a caso una carta incantamento tra le 10 disponibili. Collocate questa carta incantamento a faccia in su, visibile a tutti.

**Importante:** i giocatori possono anche concordare la scelta di una *carta incantamento* specifica.

- Ogni *carta incantamento* modifica le regole del gioco per tutti i giocatori e ha effetto per l'intera partita. I giocatori devono pertanto tenere conto degli effetti di questa carta nell'elaborare la loro strategia.



## I segnalini Abilità Speciale



- Prima del preludeo, ogni giocatore pesca a caso tre *segnalini Abilità Speciale*. Dopo il preludeo, e prima di cominciare il torneo, ogni giocatore sceglie uno dei suoi tre *segnalini Abilità Speciale* e lo colloca sulla propria plancia personale nello spazio previsto per questo scopo.



- Questo segnalino fornisce a ogni giocatore una abilità speciale che potrà essere utilizzata nel corso della partita nel proprio turno, dopo avere scelto ed eseguito le azioni del proprio dado delle stagioni. Questo *segnalino Abilità Speciale* non può essere utilizzato più di una volta nella stessa partita. Se un giocatore utilizza il proprio *segnalino Abilità Speciale*, deve pertanto spenderlo e rimuoverlo. Il numero presente sul dorso del segnalino indica quanti punti prestigio il giocatore vince o perde a fine partita.

**Importante:** un giocatore non è obbligato a usare l'effetto del proprio *segnalino Abilità Speciale* nel corso della partita. In questo caso, non guadagna né perde punti prestigio aggiuntivi.

### 1 Presentazione dei diversi segnalini Abilità Speciale:



**Segnalino 1:** pesca una carta potere. Metti la carta nella tua mano oppure scartala. Se utilizzi questo effetto, perdi 5 punti prestigio a fine partita.



**Segnalino 2:** sacrifica o scarta una delle tue carte potere. Se utilizzi questo effetto, guadagni 6 punti prestigio a fine partita.



**Segnalino 3:** ricevi 2 energie a tua scelta prendendole dalla riserva centrale. Collocale nella tua riserva. Se utilizzi questo effetto, perdi 5 punti prestigio a fine partita.



**Segnalino 4:** arretra il tuo cubetto del mago di una casella sul tuo livello di invocazione. Se utilizzi questo effetto, guadagni 10 punti prestigio a fine partita.

**Attenzione:** dopo l'utilizzo di questo segnalino, il tuo livello di invocazione non può essere inferiore al numero delle tue carte potere in gioco.



**Segnalino 5:** ogni carta potere che hai ancora in mano a fine partita ti fa guadagnare 3 punti prestigio anziché perderne 5. Questo segnalino non viene speso. L'effetto è permanente.



**Segnalino 6:** puoi cristallizzare durante il tuo turno: ricevi 1 cristallo addizionale per ogni energia che cristallizzi. Se utilizzi questo effetto, non perdi né guadagni punti prestigio a fine partita.



**Segnalino 7:** avanza il tuo cubetto del mago di 12 caselle sul sentiero dei cristalli. Se utilizzi questo effetto, perdi 6 punti prestigio a fine partita.



**Segnalino 8:** scarta 4 energie di acqua dalla tua riserva. Se utilizzi questo effetto, guadagni 18 punti prestigio a fine partita.

**Importante:** le energie posizionate sull'Amuleto dell'Acqua possono anch'esse essere utilizzate per sfruttare l'effetto di questo *segnalino Abilità Speciale*.



**Segnalino 9:** avanza di 2 caselle il tuo cubetto del mago sul tuo livello di invocazione. Se utilizzi questo effetto, perdi 5 punti prestigio a fine partita.



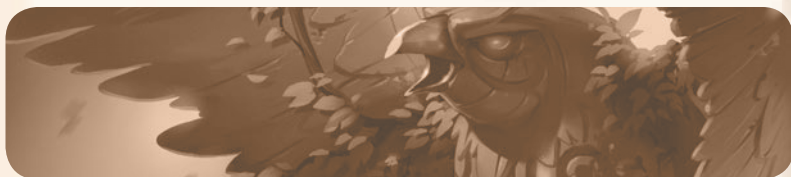
**Segnalino 10:** avanza o arretra di 2 caselle l'indicatore di stagione sul cerchio delle stagioni. Se utilizzi questo effetto, guadagni 3 punti prestigio a fine partita.



**Segnalino 11:** guarda le carte potere che sono in mano ai tuoi avversari. Se utilizzi questo effetto, guadagni 9 punti prestigio a fine partita.



**Segnalino 12:** guarda le prime 3 carte potere del mazzo di pesca e rimettile nell'ordine a tua scelta. Se utilizzi questo effetto, non perdi né guadagni punti prestigio a fine partita.



## Materiale aggiuntivo



### Il segnalino "Primo giocatore"



Il segnalino "Primo giocatore" indica il primo giocatore del round. Quando il vicino alla sinistra del primo giocatore diventa il nuovo primo giocatore, gli viene passato questo segnalino.



### Le energie

In *Enchanted Kingdom* sono presenti delle energie addizionali, a complemento delle energie già presenti nel gioco base.



### I segnalini "Diminuzione della riserva di energia"



Ogni volta che un effetto diminuisce di uno spazio la vostra riserva di energia, collocate un segnalino "Diminuzione della riserva di energia" nella vostra riserva.

Se la carta potere che diminuisce la vostra riserva di energia non è più in gioco, rimuovete il segnalino "Diminuzione della riserva di energia" dalla vostra riserva.



### I segnalini "Raven l'Usurpatore"

Nell'istante in cui invocate "Raven l'Usurpatore", collocate un segnalino *Raven* sull'oggetto magico di un avversario di cui desiderate copiare l'effetto.

Se la carta copiata viene rimossa dalla partita, rimuovete di conseguenza anche il segnalino *Raven*.





## 1 Estensioni della riserva "Tomo Magico" per la plancia personale

Nell'istante in cui invocate la carta potere "Tomo Magico" del gioco base, collocate l'estensione della riserva "Tomo Magico" sul fianco destro della vostra plancia personale. La vostra riserva di energia passa da 7 a 10. Le energie aggiuntive sono pertanto collocate sull'estensione della riserva anziché sulla carta potere "Tomo Magico".



Se il Tomo Magico non è più in gioco sotto il vostro controllo, rimuovete l'estensione della riserva.

## 1 Bilancia di Ishtar e Idolo del Famiglio

Le carte potere del gioco base *Bilancia di Ishtar* e *Idolo del Famiglio* sono state aggiornate in *Enchanted Kingdom* con una nuova formulazione. Sostituite pertanto le carte del gioco base con queste due carte aggiornate.



## Glossario complementare

### 1 Area di scarto:

- L'area di scarto è la zona in cui vengono collocate le vostre carte potere scartate dalla vostra mano o sacrificate durante la partita. Definite questa zona nell'area di gioco all'inizio della partita (ad esempio a fianco del mazzo di pesca).
- L'ordine di collocazione delle carte nell'area di scarto è molto importante. Fate attenzione a rispettarlo scrupolosamente.
- Le carte contenute nell'area di scarto sono posizionate a faccia in giù. Non è possibile guardare le carte nell'area di scarto durante la partita.
- Nel momento in cui il mazzo di pesca è vuoto (quindi dal momento in cui l'ultima carta viene pescata), si mescola la totalità delle carte contenute nell'area di scarto per formare un nuovo mazzo di pesca.

### 1 Rivelare una carta potere:

Una carta cosiddetta "rivelata" è una carta che può essere presa in visione dalla totalità dei giocatori.

### 1 Guardare una carta potere:

Solamente il giocatore che ha il diritto di guardare una carta potere può prendere visione di quest'ultima.



## Descrizione delle carte e precisazioni



### Le carte potere



#### 1/20 **Cuore di Argos**

- Anche se attivi più carte potere nel turno, non ottieni che una sola energia di terra alla fine del round.



#### 2/20 **Corno dell'Abbondanza**

- Fintanto che possiedi delle energie, ne devi scartare una alla fine del round.
- Le energie posizionate sull'Amuleto dell'Acqua subiscono l'effetto del Corno dell'Abbondanza.
- Se non possiedi alcuna energia, il Corno dell'Abbondanza non ha alcun effetto.
- Le energie posizionate sul Calderone Insaziabile, il Gioiello degli Antichi e il Monolito delle Fate non subiscono gli effetti del Corno dell'Abbondanza.
- L'effetto del Corno dell'Abbondanza può essere applicato una sola volta per turno.



#### 3/20 **Monolito delle Fate**

- Almeno una energia deve essere rimessa nella riserva.
- Non puoi attivare il Monolito delle Fate se non contiene alcuna energia.
- Il Monolito delle Fate non ha un limite di capienza.
- Non puoi utilizzare le energie posizionate sul Monolito delle Fate in corso di partita, come ad esempio per invocare una delle tue carte potere.
- Le energie posizionate sul Monolito delle Fate non sono considerate facenti parte della tua riserva. Pertanto non subiscono gli effetti di carte come la Pozione dei Sogni, Rattus Ombra Notturna, Lewis Grisemine, il Trattato Maledetto di Arus, la Pozione della Vita, il Corno del Mendicante, l'Elementale dell'Aria, la Lanterna di Xidit, il Baule Meraviglioso ecc.
- Se il Monolito delle Fate è rimosso dalla partita nel momento in cui contiene delle energie, scarta queste energie.



#### 4/20 **Codice di Selenia**

- Un oggetto magico che ha solamente cristalli nel suo costo di invocazione non può essere ripreso nella tua mano grazie al Codice di Selenia.
- Se non possiedi oggetti magici in gioco, o unicamente degli oggetti magici con meno di una energia presente nel loro costo di invocazione, puoi comunque invocare il Codice di Selenia, ma non benefici del suo effetto.
- L'incantamento Spirito della Natura fa sì che la totalità degli oggetti magici in gioco possano essere ripresi nella tua mano grazie al Codice di Selenia.



5/20 **Pergamena di Ishtar**

- Se scegli di non tenere il primo oggetto magico corrispondente al tipo di energia nominata, sei obbligato a mettere nella tua mano il secondo oggetto magico rivelato in questo modo.
- Non puoi tornare sulla tua scelta se hai deciso di non tenere il primo oggetto magico rivelato corrispondente al tipo di energia nominata.
- Scarta tutte le altre carte rivelate per mezzo della Pergamena di Ishtar.
- Sei obbligato a nominare uno dei 4 tipi di energia possibili: acqua, aria, fuoco o terra. I cristalli non sono energie e non possono essere nominati.
- È possibile cambiare il tipo di energia nominata al momento del secondo utilizzo della Pergamena di Ishtar.



6/20 **Lanterna di Mesodae**

- La Lanterna di Mesodae non può essere messa in gioco tramite l'effetto di un'altra carta potere come la Pozione dei Sogni, il Calice Divino, la Sfera di Cristallo ecc.
- Fintanto che la Lanterna di Mesodae è in gioco in tuo possesso, colloca nella tua riserva di energia un segnalino "Diminuzione della riserva di energia".
- La Lanterna di Mesodae può beneficiare dell'effetto della Mano della Ricchezza ed essere invocata con un costo di invocazione ridotto.



7/20 **Statua di Eolis**

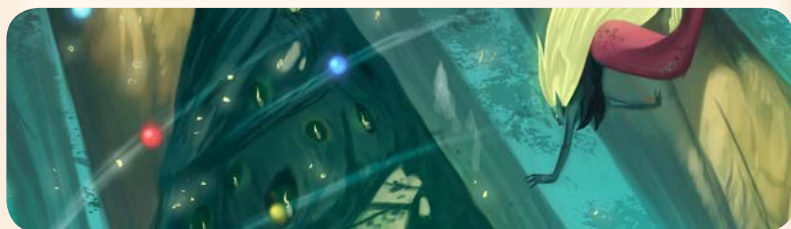
- Fintanto che la Statua di Eolis è in gioco in tuo possesso, colloca nella tua riserva di energia un segnalino "Diminuzione della riserva di energia".
- Se avviene un cambio di stagione durante il round, applica immediatamente uno degli effetti della Statua di Eolis.
- Se scegli di ricevere una energia, non puoi guardare la prima carta del mazzo di pesca.



8/20 **Retino per Famigli**

- Se scegli di non mettere nella tua mano il primo famigliao rivelato, sei obbligato a tenere e mettere nella tua mano il prossimo che verrà rivelato.
- Non puoi tornare sulla tua scelta se hai deciso di non tenere il primo famigliao rivelato.
- Scarta tutte le altre carte rivelate per mezzo del Retino per Famigli.





9/20 **Cristallizzatore di Io**

- Non ricevi 2 cristalli per energia cristallizzata, bensì 2 cristalli per avere cristallizzato una o più energie grazie al Cristallizzatore di Io.
- Puoi ricevere questi 2 cristalli una sola volta per round.
- Cristallizzare energie tramite altri sistemi diversi dal Cristallizzatore di Io non porta i 2 cristalli alla fine del round.



10/20 **Trono del Rinnovamento**

- Se non hai ancora utilizzato alcun bonus al momento dell'invocazione del Trono del Rinnovamento, il tuo cubetto del mago non arretra.
- Se non hai alcuna carta potere in mano da scartare al momento dell'invocazione del Trono del Rinnovamento, non puoi conseguentemente pescare nessuna carta potere, né arretrare di una casella il tuo cubetto del mago sul tracciato dei bonus.
- Sei obbligato a scartare una delle tue carte potere dalla mano se ne possiedi quando invochi il Trono del Rinnovamento.



11/20 **Pozione della Resurrezione**

- Se ci sono meno di 5 carte nell'area di scarto, puoi comunque applicare l'effetto della Pozione della Resurrezione.



12/20 **Gioiello degli Antichi**

- Le energie posizionate sull'Amuleto dell'Acqua possono essere utilizzate per attivare il Gioiello degli Antichi.
- Le energie posizionate sul Gioiello degli Antichi non subiscono gli effetti di altre carte potere e non possono essere utilizzate nel corso della partita.



13/20 **Scudo di Zira**

- L'effetto dello Scudo di Zira può essere applicato se l'effetto di una carta potere (una delle tue o una nemica) o di un incantamento ti obbliga a scartare o sacrificare una delle tue carte potere.
- Tutte le carte che necessitano di essere sacrificate per attivare il loro effetto (come le pozioni) funzionano con lo Scudo di Zira. Applica pertanto l'effetto di quella carta, dopodiché sacrifica lo Scudo di Zira al posto della carta.



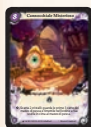
**14/20 Dado della Perseveranza**

- Dopo avere scelto il tuo dado delle stagioni e prima di effettuare le azioni relative, puoi decidere di ignorare le azioni del tuo dado e di effettuare, al loro posto, uno degli effetti a tua scelta del Dado della Perseveranza.
- Non puoi scegliere altri effetti se non uno dei tre disponibili.



**15/20 Amuleto del Tempo**

- "X" può anche essere uguale a 0. Ricevi comunque 2 energie in questo caso.



**16/20 Cannocchiale Misterioso**

- Nessuna nota.



**17/20 Falco di Argos**

- Nessuna nota.



**18/20 Raven l'Usurpatore**

- Se l'oggetto magico copiato possiede degli effetti di entrata in gioco, applica immediatamente questi effetti.
- Se l'oggetto magico possiede degli effetti di attivazione, Raven l'Usurpatore può essere attivato una volta per turno per utilizzare l'effetto di attivazione. Vengono copiati anche i costi di attivazione.
- Solamente gli effetti della carta bersaglio sono copiati; in nessun modo i suoi punti prestigio.



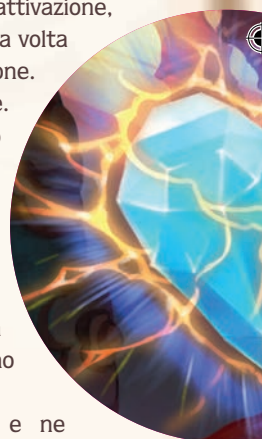
**19/20 Guardiano di Argos**

- I tuoi avversari sono obbligati ad applicare l'effetto che hai scelto.
- Se alcuni giocatori devono scartare una carta potere e non ne possiedono, allora il Guardiano di Argos non ha alcun effetto su di loro.
- Se alcuni giocatori devono scartare 4 energie e ne possiedono meno di 4, allora scartano tutte le loro energie.
- Le energie collocate sull'Amuleto dell'Acqua, il Calderone Insaziabile, il Gioiello degli Antichi o il Monolito delle Fate non subiscono l'effetto del Guardiano di Argos.



**20/20 Rattus Ombra Notturna**

- Se un avversario possiede meno di 2 energie, prendi l'energia di cui dispongono.
- Se un avversario non possiede alcuna energia nella propria riserva, non subisce l'effetto di Rattus Ombra Notturna.
- Le energie posizionate sull'Amuleto dell'Acqua, il Calderone Insaziabile, il Gioiello degli Antichi e il Monolito delle Fate non possono essere prese da Rattus Ombra Notturna.





## Le carte incantamento



Gli incantamenti con effetto sul preludio:



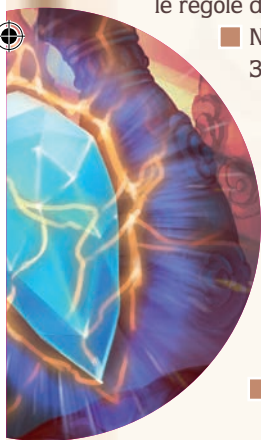
### 1 Costruzione Elementale:

- La Costruzione Elementale modifica la prima parte della fase del preludio.
- All'inizio del preludio, ogni giocatore riceve 18 carte potere.
- Ogni giocatore deve selezionare 9 carte tra le 18 che possiede. I giocatori non si passano i mazzi per scegliere le carte come avviene di norma nel preludio.
- Le carte rimanenti vengono rimesse nel mazzo di pesca che deve poi essere mescolato.
- A partire dalle 9 carte selezionate, ogni giocatore deve costruire 3 lotti di 3 carte, secondo le regole del gioco base.
- Il torneo si svolge normalmente.



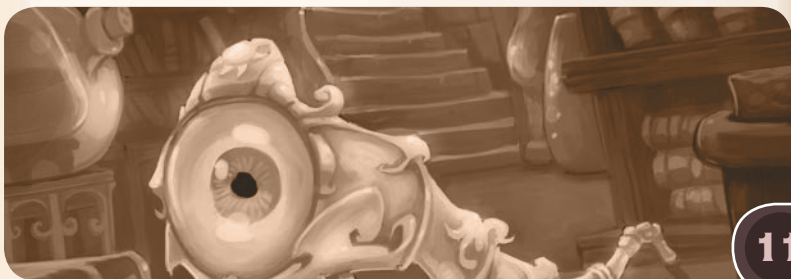
### 2 Esperienza Prolungata:

- L'Esperienza Prolungata modifica la fase del preludio.
- Al momento della prima parte del preludio, ogni giocatore riceve 12 carte anziché 9.
- Il resto della prima parte del preludio si svolge normalmente, secondo le regole del gioco base.
- Nella seconda parte del preludio, ogni giocatore costruisce 3 lotti da 4 carte anziché 3 lotti da 3 carte.
- Il torneo si svolge normalmente.



### 3 Selezione Naturale:

- La Selezione Naturale modifica la prima parte della fase del preludio.
- Al momento della prima parte del preludio, ogni giocatore riceve 11 carte anziché 9.
- Ogni giocatore guarda queste carte e ne sceglie una, però anziché conservarla per costruire i lotti, la deve scartare.
- Il resto del preludio si svolge normalmente per le 10 successive carte.
- Alla fine della fase, ogni giocatore deve scartare 1 delle proprie 10 carte potere che ha scelto in modo da non averne più di 9 in mano.
- La seconda parte del preludio si svolge normalmente.
- Il torneo si svolge normalmente.





**1** Gli incantamenti con effetto sul torneo:



**4** *Radici Intralcianti*

- Ogni giocatore può invocare al massimo una sola carta potere durante il proprio turno. Questa limitazione riguarda unicamente le carte invocate a partire dalla mano del giocatore.
- Il Calice Divino e la Sfera di Cristallo funzionano normalmente.
- La Pozione dei Sogni funziona normalmente, ma non la si può attivare nel turno in cui è entrata in gioco.



**5** *Spirito della Natura*

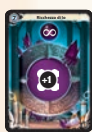
- Tutte le carte potere (oggetti magici e famigli) hanno il loro costo di invocazione aumentato di 1 energia a vostra scelta. Questa energia aggiuntiva deve essere pagata al momento dell'invocazione della carta potere.
- Questa energia aggiuntiva riguarda unicamente le carte potere invocate a partire dalla mano del giocatore.
- Le carte potere il cui costo di invocazione è composto unicamente da cristalli necessitano ugualmente di 1 energia aggiuntiva per poter essere invocate.
- Le carte potere che non hanno alcun costo di invocazione necessitano ora di 1 energia per poter essere invocate.
- L'effetto della Mano della Ricchezza può essere applicato su questa energia aggiuntiva.



**6** *Abbraccio di Argos*

- Ogni volta che un giocatore ottiene e conserva una o più carte nella propria mano (pescandola, per effetto di una carta potere, oppure ripresa nella propria mano per effetto di una carta potere in gioco), arretra il proprio cubetto del mago di 5 caselle sul sentiero dei cristalli. Se non ha cristalli a sufficienza per pagare questo costo, deve sacrificare o scartare una delle proprie carte potere.
- Un giocatore che ha 4 cristalli o meno si considera che non abbia cristalli a sufficienza. Quest'ultimo deve quindi sacrificare o scartare una delle proprie carte potere.
- Se un giocatore non ha cristalli a sufficienza, non ha alcuna carta potere invocata e non ha alcuna carta potere in mano, fatta eccezione per la carta appena ottenuta, deve obbligatoriamente scartare questa carta.
- Le carte ottenute grazie al cambio di anno non fanno perdere cristalli o carte ai giocatori.

- Per esempio se un giocatore invoca un Amuleto del Fuoco, deve pescare 4 carte Potere; tuttavia non perderà che 5 cristalli o sacrificherà solamente una carta potere, poiché di quelle carte ne ottiene effettivamente soltanto una.



## 7 Ricchezza di Io

- Per tutta la partita, ogni volta che un giocatore cristallizza una energia, avanza il proprio cubetto del mago di una casella sul sentiero dei cristalli, e questo in aggiunta ai cristalli ottenuti grazie alla cristallizzazione.
- La Ricchezza di Io è cumulabile con l'effetto della Sacca di Io o con il bonus di cristallizzazione.



## 8 Cultura di Olaf

- In aggiunta ai 4 bonus già esistenti, ogni giocatore può inoltre scegliere un quinto bonus: "pescare una carta potere".
- Per utilizzare questo bonus il giocatore avanza di una casella il proprio cubetto del mago sul tracciato dei bonus.
- Nel caso il giocatore utilizzi questo bonus, può scartare la carta pescata se non gli conviene tenerla.
- Il giocatore dispone sempre di 3 utilizzi di bonus durante la partita.



## 9 Siccità

- Ogniqualvolta l'indicatore di stagione arriva in estate (ovvero quando passa dalla casella 6 alla 7), il giocatore il cui cubetto del mago è più avanti sul sentiero dei cristalli deve sacrificare una delle proprie carte potere o diminuire la propria riserva di energia.
- Questo effetto può avere luogo solamente una volta per anno.
- Se il giocatore decide di diminuire la propria riserva di energia, colloca un segnalino "Diminuzione della riserva di energia" nella propria riserva, permanentemente.
- Se il giocatore non possiede alcuna carta potere da sacrificare, è obbligato a diminuire la propria riserva di energia di 1.
- In caso di pareggio, l'effetto della Siccità non si applica.

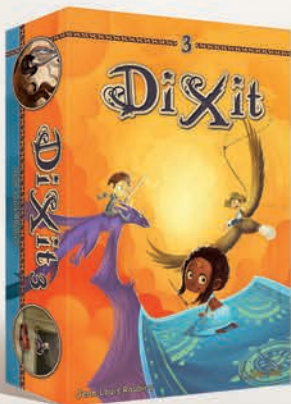


## 10 Visione del Destino

- Le due carte potere in cima al mazzo di pesca sono sempre rivelate e posizionate in fila a faccia in su, di fianco al mazzo.
- La carta più lontana dal mazzo è considerata come la prima carta da pescare mentre l'altra come la seconda.
- Durante il proprio turno, e dopo avere effettuato le azioni del dado delle stagioni, un giocatore può arretrare di 5 caselle il proprio cubetto del mago sul sentiero dei cristalli per mettere la prima carta da pescare (la più lontana delle carte visibili), nell'area di scarto.
- Se un giocatore non dispone di almeno 5 cristalli, non può utilizzare l'effetto della Visione del Destino.
- Questa azione può essere effettuata al massimo una sola volta durante il turno del giocatore.



# Dixit





# Xit





24 rue de la Tranchée  
86000 Poitiers - FRANCE

[www.libellud.com](http://www.libellud.com)