

Ritagliare lungo i bordi e piegare fino a raggiungere le dimensioni di una carta



La Maestra Alchimista del regno di Evenfall ha indetto una contesa che deciderà chi saranno le sue nuove allieve. I team di alchimiste si contendono il titolo catturando le anime di forti nemici, evocandole al momento giusto in battaglia, e plasmandole in potenti magie. Sarete voi le prossime allieve dell'accademia?

Contenuto: scatola, foglio delle istruzioni, 54 carte (16 Carte Eroina, 30 Carte Nemico, 16 Carte Ricette). Occorrono 5 dadi a sei facce e 24 segnalini.

GIOCATORE SINGOLO

Preparazione

- A** - Mescola le 16 Carte Eroina a formare il Mazzo Eroine e piazzalo a faccia in giù, poi pesca 4 carte e schierale nell'Area Team a faccia in su.
- B** - Prendi una Carta Ricette e piazzala col la faccia che reca il simbolo del Sole in su.
- C** - Tieni pronti i dadi e 3 segnalini.
- D** - Mescola le 30 Carte Nemico a formare il Mazzo Nemici e piazzalo a faccia in giù, poi pesca 4 carte e schierale nell'Area Nemici a faccia in su.
- E** - Tieni il posto per gli scarti di entrambi i mazzi.
- F** - Tieni il posto per l'Area Armata, dove metterai le Carte Nemico che catturerai.

Fasi. Un turno di gioco è composto da **5 fasi** da giocare in ordine. Terminata l'ultima, ricomincia dalla prima.

[1] Lancio. Lancia **4d6** con lo scopo di ottenere i risultati mostrati sulla parte inferiore di una Carta Nemico. Dopo il lancio puoi effettuare una volta un Rilancio, ritirando un qualsiasi numero di dadi. Il Rilancio non è obbligatorio.

Quando nella parte inferiore di una Carta Nemico sono riportati simboli Sole o Luna, significa che occorrono altrettanti risultati uguali tra loro. Ad es., significa che occorrono due 3 e due numeri qualsiasi uguali tra loro (anche altri due 3), e significa che servono due qualsiasi coppie di numeri uguali.

[2] Modifica. Puoi usare le Carte Eroina, le Carte Nemico precedentemente catturate e le ricette realizzate per modificare il risultato dei dadi, al fine di catturare una Carta Nemico dall'Area Nemici. Non sei obbligato a modificare il risultato dei dadi. Puoi alternare a piacere l'uso di Carte Nemico catturate, Carte Eroina e ricette.

Carte Eroina: usa a piacere un qualsiasi numero di Carte Eroina per modificare i risultati dei dadi, usando il potere del simbolo in alto a destra, secondo la tabella in alto a destra. Puoi usare più Carte Eroina sullo stesso dado. Una volta usata, una Carta Eroina viene ruotata di circa 30 gradi in senso orario e va a Riposo. Le Carte Eroina a Riposo non possono essere usate.

Carte Nemico catturate: usa a piacere un qualsiasi numero di Carte Nemico che hai precedentemente catturato e messo nell'Area Armata per modificare i risultati dei dadi, usandone il potere del simbolo in alto a destra, secondo la tabella in alto a destra. Puoi usare più Carte Nemico sullo stesso dado. Una volta usata, una Carta Nemico viene scartata.

- Fuoco:** somma 1 a un dado.
- Acqua:** sottrai 1 da un dado.
- Aria:** rilancia un qualsiasi numero di dadi.
- Terra:** capovolgi un dado (diventa 7 - il suo valore).
- Quintessenza:** somma o sottrai 1 a un dado.

Ricette: applica l'effetto della ricetta già realizzata che utilizzi, poi rimuovi da essa il segnalino. Gli effetti delle ricette sono spiegati nella fase Alchimia.

[3] Cattura. Confronta i risultati dei tuoi dadi con i simboli dei dadi nella parte bassa delle Carte Nemico schierate nell'Area Nemici.

Se i tuoi dadi mostrano i risultati di una o più Carte Nemico, scegline una e catturala, piazzandola a faccia in su nella tua Area Armata. Da questo momento potrai usare la carta catturata per modificare i dadi nella fase Modifica o per realizzare ricette nella fase Alchimia.

Inoltre, scegli una Carta Eroina a Riposo che reca in basso a sinistra lo stesso elemento della Carta Nemico catturata: drizza quella Carta Eroina che torna Pronta.

Se non puoi catturare alcuna Carta Nemico dall'Area Nemici, allora una delle tue eroine viene sconfitta: rimuovi una Carta Eroina dall'Area Team e mettila negli scarti. Se non hai più Carte Eroina nell'Area Team, la partita termina con la tua sconfitta.

Se hai catturato l'ultima Carta dell'Area Nemici e non ci sono più carte nel Mazzo Nemici, hai vinto! Calcola il punteggio.

Lancio critico: se riesci a catturare una Carta Nemico solamente col primo lancio, senza usare il Rilancio nè nessun altro modificatore, puoi pescare una Carta Eroina dal Mazzo Eroine e schierarla Pronta nell'Area Team, a patto che tu non abbia già 4 Carte Eroina. In alternativa, puoi drizzare una Carta Eroina a Riposo e renderla nuovamente Pronta.

scarti

Carte Eroina

scarti

Carte Nemico

A

D

C

B

Fulgore

Kitsune

Phoenix

Okubi

Area Nemici

Lucille

Miranda

Selene






Alyssa





Area Team





Area Armata

Ritagliare lungo i bordi e piegare fino a raggiungere le dimensioni di una carta

[4] Alchimia. Se vuoi, puoi scartare le Carte Nemico catturate dalla tua Area Armata i cui simboli in alto a destra corrispondono agli ingredienti necessari a realizzare un oggetto della Carta Ricetta Sole. Se lo fai, poni un segnalino sulla ricetta realizzata. Non puoi avere più di una ricetta dello stesso tipo realizzata nello stesso momento. Le ricette della Carta Ricetta Sole sono:

     **Pietra Filosofale:** ottieni un quinto dado. Per il resto della partita, invece di lanciare 4d6, lanci 5d6. Il segnalino rimane per il resto della partita.

    **Magia Selvaggia:** posiziona un dado sul numero che vuoi, poi usa una volta il potere di tutte le Carte Eroina della tua Area Team, anche di quelle a Riposo. Poi rimuovi il segnalino.

    **Stivali Alati:** quando dovresti eliminare una Carta Eroina sconfitta, invece conservala, poi tutte le Carte Eroina tornano Pronte. Poi rimuovi il segnalino.

[5] Pesca. Se nell'Area Nemici ci sono meno di 4 Carte Nemico e se il Mazzo Nemici ha ancora carte, pesca dal Mazzo Nemici e schiera nell'Area Nemici le Carte Nemico che servono per arrivare a 4 carte. Se nell'Area Nemici ci sono già 4 Carte Nemico, salta questa fase.

Punteggio. Al termine di una partita giocata come Giocatore Singolo, i tuoi punti sono pari alla somma delle Carte Nemico presenti nella tua Area Armata più 2 punti per ogni Carta Eroina presente nella tua Area Team. Somma 4 ulteriori punti se non hai realizzato la ricetta Pietra Filosofale. Il punteggio massimo è 42.

MULTIGIOCATORE

Se si desidera giocare una partita cooperativa, un qualsiasi numero di giocatori può alternarsi nel giocare un turno ciascuno usando le regole per il Giocatore Singolo. Tuttavia, la sfida più divertente ha luogo quando i giocatori si affrontano!

Preparazione

Ogni giocatore, fino a un massimo di 4, esegue la stessa preparazione descritta nelle regole per il Giocatore Singolo, ma in aggiunta prende anche una Carta Ricette Luna e tiene pronti 6 segnalini.

L'Area Nemici e i mazzi sono in comune, ma ognuno ha la propria Area Team, Area Armata e Area Punti.

La partita si svolge in due parti: Raccolta e Battaglia.

Raccolta. In senso orario a partire da un giocatore sorteggiato, ogni giocatore esegue a turno la sequenza delle cinque fasi come descritto nelle regole per il Giocatore Singolo. In questa prima parte della partita, ogni giocatore cerca di accumulare Carte Nemico e realizzare ricette per potenziarsi in vista della Battaglia.

Ci sono due sole differenze rispetto a una partita a Giocatore Singolo:

Carta Ricetta Luna: ogni giocatore ha la possibilità di realizzare le tre nuove ricette presenti sulla Carta Ricetta Luna, spendibili solamente nella Battaglia.

Cicatrici: perdere l'ultima Carta Eroina non elimina un giocatore dalla partita. Egli conserva l'ultima Carta Eroina sconfitta a faccia in giù nella sua Area Punti: è una Cicatrice che gli costerà una penalità nel punteggio finale. Se, grazie a un lancio critico, il giocatore dovesse pescare una Carta Eroina, la schiererà nell'Area Team. Se dovesse nuovamente perdere l'ultima Carta Eroina dall'Area Team, accumulerà una ulteriore Cicatrice.

Battaglia. Quando non ci sono più carte nel Mazzo Nemici e viene catturata l'ultima Carta Nemico dall'Area Nemici, si passa alla Battaglia.

Ogni giocatore conserva l'Area Team, l'Area Armata ed entrambe le Carte Ricetta così come sono. Il Mazzo Nemici non c'è più, e si conserva sul tavolo ciò che eventualmente rimane del Mazzo Eroine.

Ogni giocatore prende una delle sue Carte Nemico dall'Area Nemici e la mette in Avanguardia.





In senso orario a partire da un giocatore sorteggiato, il giocatore di turno cerca di catturare una delle Carte Nemico che gli altri giocatori hanno schierato in Avanguardia. Per farlo, usa le normali modalità di cattura: lancio e Rilancio, uso delle sue Carte Nemico dalla Area Armata, uso delle sue Carte Eroina dalla sua Area Team, uso delle ricette precedentemente realizzate.





In aggiunta, può usare il potere delle sue carte in Avanguardia una volta per turno; se ha più carte in Avanguardia, può usarne ciascun potere una volta per turno.





Se il giocatore di turno riesce a catturare una Carta Nemico da un'Avanguardia avversaria, la mette nella propria Area Punti. Se non ci riesce, sceglie una sua Carta Eroina che viene sconfitta e scartata come di consueto. Anche durante la Battaglia, perdere l'ultima Carta Eroina non fa terminare la partita al giocatore ma gli causa una Cicatrice.

Quando un giocatore non ha più Carte Nemico nella propria Avanguardia, sceglie immediatamente una Carta Nemico dalla sua Area Armata e la schiera in Avanguardia. Se un giocatore resta senza Carte Nemico nella sua Area Armata e nella sua Avanguardia, continua comunque a giocare.

Durante la Battaglia i giocatori non possono più realizzare nuove ricette, ma possono spendere quelle precedentemente realizzate, tra cui anche quelle della Carta Ricetta Luna, che sono:


    **Tetra Spirito:** usa questa ricetta all'inizio del tuo turno. Schiera in avanguardia tre Carte Nemico in più, poi rimuovi il segnalino. In seguito, non rimpiazzare le carte sconfitte della tua Avanguardia: quando non ne ce ne saranno più, ne rimetterai una come di consueto.

    **Illusione:** quando una tua Carta Nemico in Avanguardia viene catturata da un avversario, lasciala in Avanguardia e dagli invece una Carta Nemico dalla tua Area Armata. In alternativa, puoi usare Illusione all'inizio del tuo turno per costringere un avversario a sostituire una Carta Nemico della sua Avanguardia con una a sua scelta presa dalla sua Area Armata. Dopo aver usato Illusione, rimuovi il segnalino.

    **Sigillo:** quando un avversario ha appena eseguito il primo tiro, usa Sigillo per negargli il Reroll e la possibilità di modificare il tiro. Rimuovi il segnalino.

Fine della partita. La partita termina quando un solo giocatore ha ancora carte nella sua Avanguardia.

Punteggio. Ogni giocatore calcola il suo punteggio. Chi ha più punti vince. Chi ha lo stesso punteggio è in parità.

- + 5 punti al giocatore rimasto con carte in Avanguardia;
- + 1 punto per ogni Carta Nemico nell'Area Punti;
- + 1 punto per ogni quartetto di Carte Nemico nell'Area Punti coi quattro diversi simboli degli elementi;
- + 1 punto per ogni Carta Nemico nell'Area Punti che reca il simbolo della Quintessenza 
- 3 punti per ogni Cicatrice nell'Area Punti.

