GAMETRADE DISTRIBUZIONE
AMIGO
CARD-GAMES.IT



Visita il sito **www.card-games.it**, scopri i negozi che svolgono attività di gioco organizzato, incontra altri giocatori e partecipa ai tornei! Crea gratuitamente il tuo PLAY ID per ottenere vantaggi!
Gioco prodotto da Amigo Spiel | Distribuito da Gametrade Distribuzione | Via Maratta 20/a | 60123 Ancona (AN) | www.gametrade.it | info@gametrade.it

Contenuto: 60 carte Personaggio, 1 blocco note per i punti

witches

C'era una volta...

... una terra chiamata Nordania. Per quasi 100 anni fu governata da un re saggio, finché improvvisamente si ammalò. Fece convocare le sue quattro figlie e fece giurare loro di governare il regno con saggezza, preservandone la pace e l'unità. Le quattro figlie erano potenti streghe. Tre di esse andarono subito d'accordo, poiché tra i loro cuori esisteva una magica armonia. La quarta figlia, invece, si chiuse in se stessa e iniziò a sviluppare i propri piani.
Scoppiò una lunga guerra per il potere in Nordania e tutte le diverse razze del regno furono costrette a parteciparvi. Fu possibile ritrovare l'unità solo grazie all'intervento dei saggi stregoni. Molti secoli dopo, un gioco fu creato per rappresentare la battaglia delle quattro streghe.
Ora, il destino è nelle tue mani: con chi ti schiererai?

La Sfida

I giocatori cercano di evitare di prendere carte che danno punti fuoco. Le carte che danno punti fuoco recano questo simbolo: .
Se riesci a radunare tutte le carte fuoco grazie alle tue prese, puoi trasferire i punti fuoco agli altri giocatori. Annota i punti alla conclusione di ogni round. Appena un giocatore risulta avere 70 o più punti fuoco, il giocatore con meno punti fuoco vince la partita.

Preparazione del Gioco

Un giocatore prende il blocco note e annota i punti alla conclusione di ogni round, per tutta la partita. Quel giocatore mischia le carte e le distribuisce. Assicurarsi che tutte le carte del mazzo siano state distribuite.

Una volta ricevute le proprie carte, ogni giocatore deve passarne alcune coperte a uno degli altri giocatori.

In una **partita a tre giocatori**, ciascuno passa **quattro carte**. In **quattro** o **cinque giocatori**, ciascuno passa **tre carte** e in **sei giocatori**, ciascuno ne passa **due**.
Se siete **tre** o **cinque giocatori**, passate le carte alternativamente alla vostra sinistra o alla vostra destra all'inizio di ogni round.

Se siete **quattro** o **sei giocatori**, passate le carte alla vostra sinistra all'inizio del primo round, alla vostra destra all'inizio del secondo round e al giocatore opposto a voi all'inizio del terzo round. Ripetere questa sequenza passando nuovamente le carte a sinistra all'inizio del quarto round.

Una volta che tutti i giocatori hanno ricevuto le proprie carte con cui comporre la propria mano finale, il giocatore alla sinistra del giocatore che ha distribuito le carte gioca la prima carta della prima presa. Il gioco procede in senso orario.

Effettuare le Prese

Che cos'è una presa?
Ogni giocatore gioca una carta dalla propria mano. Queste carte assieme formano la "presa". **Si giocano tante prese quante sono le carte nella propria mano.**

Il giocatore che inizia o "comanda" una presa può giocare una qualsiasi carta dalla sua mano. Gli altri giocatori devono "corrispondere" (a eccezione degli stregoni, vedere sotto). Se un giocatore non può corrispondere, egli può giocare una carta di qualunque colore.

Che cosa significa "corrispondere"?
Significa che è necessario giocare una carta dello stesso colore della prima carta della presa.

La carta più alta dello stesso colore della prima carta vince la presa. Il giocatore che l'ha giocata prende tutte le carte della presa e le piazza coperte di fronte a sé.
Le carte che non corrispondono al colore della prima carta non possono vincere la presa, anche se hanno un valore maggiore di altre carte del loro stesso colore.

Il giocatore che ha vinto la presa comanda la presa successiva. Dopo l'ultima presa, quando tutte le carte sono state giocate, termina il round. Contare i propri punti e annotarli.

Carte Personaggio

Ci sono quattro differenti colori:

Simbolo	Razza	Colore	Scenario
	Goblin	Rosso	Paesaggio Vulcanico
	Pigmei	Verde	Foresta Pluviale
	Mongoli	Giallo	Deserto
	Indiani	Blu	Montagne Burrascose

La carta più alta di ogni colore ha valore "14", quella più bassa ha valore "1".

Stregoni



• Ci sono quattro stregoni, ciascuno recante uno "0" bianco. Essi non hanno colore e il loro valore è inferiore a qualsiasi "1".
• Uno stregone non è soggetto alla regola che obbliga a "corrispondere".
Puoi giocare gli stregoni in qualsiasi momento, perfino se hai in mano una carta del colore corrispondente da giocare durante la presa.
• Se uno stregone viene giocato come prima carta di una presa, la prima carta di un qualsiasi colore che viene giocata successivamente stabilisce quale colore comanda quella presa.
• L'unico caso in cui uno stregone può vincere una presa è se risultano esserci solo stregoni in quella presa. In quel caso, il giocatore che ha giocato il primo stregone vince la presa.

Carte Fuoco

Ogni carta fuoco che un giocatore ottiene da una presa assegna a quel giocatore un punto fuoco (a eccezione della Strega del Fuoco).



Esempio A: *Mario ha tre carte fuoco ottenute dalle prese che ha effettuato. Non c'è una Strega del Fuoco tra di esse quindi ottiene 3 punti fuoco.*

Le Streghe e la Regina Pigmea

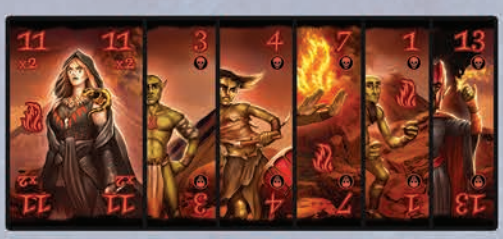
Le streghe che hanno valore "11" e la Regina Pigmea che ha valore "12" hanno poteri speciali.

Strega del Fuoco *Strega dell'Acqua* *Strega dell'Aria* *Strega della Terra* *Regina Pigmea*



x2 5 -5 10

• La **Strega del Fuoco** raddoppia i punti fuoco ottenuti dalle carte fuoco **fino a un massimo di 15 punti**, ma non fa ottenere alcun punto da sola.

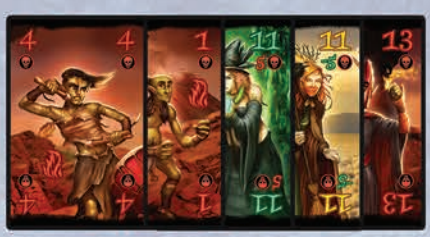


Esempio B: *Alessia ha sei carte fuoco. Una di esse è la Strega del Fuoco. Alessia ottiene 2 x 5 = 10 punti fuoco*



Esempio C: *Giovanni ha dieci carte fuoco ottenute dalle prese che ha effettuato. Una di queste è la Strega del Fuoco. Giovanni ottiene 15 punti fuoco, il massimo che può ottenere.*

• La **Strega dell'Acqua** fa ottenere cinque punti fuoco.
• La **Regina Pigmea** fa ottenere dieci punti fuoco.
• La **Strega della Terra** diminuisce i punti fuoco fino a un massimo di cinque. Con l'aiuto della Strega della Terra, puoi diminuire i tuoi punti fuoco a zero.



Esempio D: *Alessia ha tre carte fuoco. La Strega del Fuoco non è tra queste, ma ci sono la Strega dell'Acqua e la Strega della Terra. Alessia ottiene 3 + 5 – 5 = 3 punti fuoco.*



Esempio E: *Giovanni ha tre carte fuoco, tra cui la Strega del Fuoco, e ha anche la Strega della Terra. Giovanni ottiene 2 x 2 =4, 4 – 5 = 0 punti fuoco.*

• Se un giocatore ha una **Strega dell'Aria** ottenuta dalle prese che ha effettuato, i punti della Strega dell'Acqua e/o della Regina Pigmea vengono azzerati. Le tre carte non devono necessariamente essere state ottenute dalla stessa presa. Esse possono essere state ottenute in prese differenti effettuate dallo stesso giocatore nel corso del round.

Magie di Fuoco

Ci sono tre magie di fuoco che hanno effetto quando un giocatore ha tutte le **14 carte fuoco** assieme alla **Strega dell'Acqua** e/o alla **Regina Pigmea** ottenute dalle prese che ha effettuato. In questo caso, gli altri giocatori ottengono i punti fuoco corrispondenti e il giocatore che ha preso tutte le carte fuoco non ne ottiene nessuno.
La **Magia d'Acqua**: tutte le carte fuoco (massimo 15 punti) e la Strega dell'Acqua (5 punti) pari a un totale di **20 punti fuoco**.
La **Magia Pigmea**: tutte le carte fuoco (massimo 15 punti) e la Regina Pigmea (10 punti) pari a un totale di **25 punti fuoco**.
La **Grande Magia di Fuoco**: tutte le carte fuoco (massimo 15 punti), la Strega dell'Acqua (5 punti) e la Regina Pigmea (10 punti) pari a un totale di **30 punti fuoco**.

Attenzione: se un giocatore riesce a lanciare una magia di fuoco, tutte le Streghe e la Regina Pigmea ottenute dagli altri giocatori tramite le loro prese perdono i loro poteri.

Esempio F: *alla fine del round, Umberto ha preso tutte le 14 carte fuoco e la Regina Pigmea, quindi può lanciare la Magia Pigmea. Umberto ottiene 0 punti fuoco ma gli altri giocatori ne ottengono 25. La Strega dell'Aria e la Strega della Terra ottenute dalle prese effettuate da Alessia e la Strega dell'Acqua di Giovanni perdono i loro poteri speciali e non hanno impatto alcuno sul risultato.*

Caso Speciale: se un giocatore riuscendo a lanciare una magia di fuoco facesse finire la partita, quel giocatore potrebbe scegliere di sottrarre i punti fuoco di quella magia dal proprio punteggio invece di aggiungerli al punteggio di ogni altro giocatore se ciò impedisse a uno degli altri giocatori di vincere la partita.

Fine della Partita

La partita termina quando un giocatore risulta avere 70 o più punti fuoco. Il giocatore con meno punti fuoco vince la partita. Si può anche impostare una soglia di punti fuoco differente per far terminare la partita o giocare semplicemente un numero prestabilito di round, se si preferisce.

Variante Strega della Terra

La Strega della Terra consente a un giocatore di sottrarre esattamente cinque punti dai punti fuoco che verrebbero ottenuti nel corso del round, diminuendo i punti fuoco delle carte fuoco, della Strega dell'Aria e della Regina Pigmea. Se hai ottenuto meno di cinque punti dalle tue prese nel corso di un round potrai invece applicare tale riduzione ai tuoi punti fuoco già annotati in precedenza (non è comunque possibile ridurre il proprio punteggio a meno di zero e annotare un numero negativo).