



zambogames.it/magikidz



REGOLE DEL GIOCO

Benvenuti in questo mondo fantastico dove i piccoli e grandi MAGI possono sfidarsi usando la loro concentrazione per chiamare in gioco le proprie creature. Questo gioco è ideato per giocare in due, ma se trovi altri amici con dei mazzi a disposizione si può giocare in più persone. Per poter giocare ogni maghetto deve scegliere ed avere il proprio mazzo a disposizione.

CONTENUTO

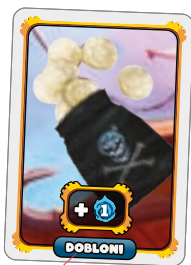
Ogni mazzo è composto da 32 carte:

- 10x Carte concentrazione
- 16x Carte creatura
- 2x Carte equipaggiamento
- 2x Carte potere
- 1x Carta punti vita
- 1x Carta regole

LE CARTE

CARTA CONCENTRAZIONE

Queste carte forniscono punti concentrazione, fondamentali per poter evocare (inserire nel gioco) le altre carte necessarie alla sfida che si vuole affrontare. Sono caratterizzate dal simbolo +



COLORE CONCENTRAZIONE



CARTA CREATURA

Le carte creatura servono per attaccare o difendersi nella sfida con i propri avversari.

SIMBOLO CREATURA

PUNTI ATTACCO



PUNTI CONCENTRAZIONE NECESSARI

PUNTI DIFESA

EVENTUALI EXTRA POTERI



CARTA EQUIPAGGIAMENTO

Queste carte possono aumentare difesa o attacco di una creatura già in gioco. Se questa creatura viene sconfitta, anche l'equipaggiamento viene scartato.

QUESTA CARTA DEVE ESSERE LEGATA A UNA CARTA CREATURA



CARTA POTERE / POTERI

I poteri hanno effetto immediato e non possono essere contrastati. Questi possono fare recuperare punti vita (+♥) o togliere punti vita agli avversari (-♥). I poteri possono essere nelle carte creatura (Extra poteri) o nelle carte potere con effetto immediato; quest'ultime vengono inserite nel mazzo degli scarti una volta utilizzate.



CARTA PUNTI VITA

La carta punti vita serve per tenere aggiornato il livello di salute di ogni giocatore. Si può scorrere la carta Regole sulla carta punti vita per visualizzare il punteggio attuale.



Attenzione
non adatto a
bambini di età
inferiore ai 36 mesi



COME SI GIOCA

Ogni maghetto ha a sua disposizione 10 punti vita e il suo obiettivo è quello di rimanere l'unico maghetto evocatore in gioco. Per far ciò deve concentrarsi e utilizzare le proprie carte per danneggiare gli altri maghetti. Per cominciare ogni giocatore prende il proprio mazzo, lo mescola e pesca 5 carte. Se tra queste non è presente alcuna carta concentrazione ripete l'operazione. Inizia la partita il maghetto più giovane! Ogni turno è composto da diverse fasi:

1. Pesca una carta dal tuo mazzo
2. Se hai una carta concentrazione puoi metterla in gioco davanti a te in posizione verticale (una sola a turno).
3. Puoi **evocare** creature, poteri o equipaggiamenti (inserirli in gioco) occupando i punti concentrazione giocati in precedenza (il costo totale è la quantità di  sulla carta, in alto). Ogni volta che usi una carta concentrazione ruotala in posizione orizzontale in modo tale da visualizzare i punti concentrazione già occupati. In questa fase puoi mettere in gioco tutte le carte per cui hai abbastanza punti concentrazione disponibili (in posizione verticale). I poteri hanno effetto immediato e non possono essere contrastati.
4. Puoi decidere se attaccare lo sfidante con tutte le creature in gioco o passare il turno.
5. Libera i punti concentrazione rimettendoli in posizione verticale.

ATTACCO/DIFESA E CONTEGGIO PUNTI

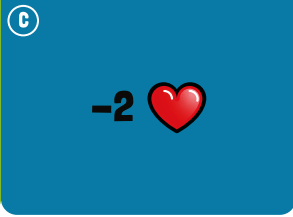
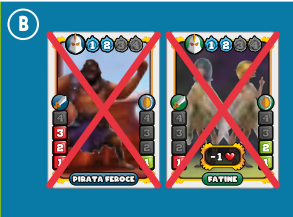
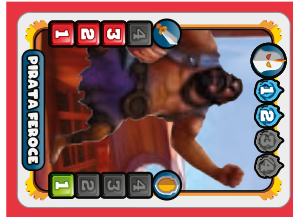
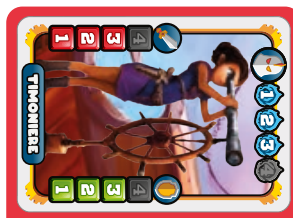
Nella fase di attacco puoi usare tutte le creature che hai in gioco contro un avversario, sfruttando i loro punti attacco. Il maghetto attaccato può decidere se e con quali creature in gioco difendersi. Ogni creatura che attacca può essere bloccata da un'unica creatura scelta dal difensore. Questa creatura in difesa contrattacca sempre la creatura che la ha attaccata.

- A** Se i punti di attacco sono maggiori o uguali ai punti di difesa della creatura che blocca, allora la creatura in difesa verrà persa e messa nel mazzo degli scarti.
- B** La creatura in difesa contrattacca: se i suoi punti di attacco sono maggiori o uguali ai punti di difesa, allora la creatura in attacco verrà persa e messa nel mazzo degli scarti.
- C** Se la creatura in attacco **non** viene difesa, i suoi punti attacco colpiranno direttamente i punti vita del maghetto.

ATTACCO

DIFESA

RISULTATO



Alla fine del turno se una carta creatura non ha punti difesa viene messa nel mazzo degli scarti.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando rimane un solo maghetto con punti vita attivi. Tutti i maghetti si devono congratulare per la sfida avvenuta e, rimescolando il proprio mazzo, possono tornare a sfidarsi con tutti i propri punti vita attivi.

VARIANTI PER ESPERTI

Segui tutte le novità sul sito zambogames.it



Seguici!



ZamBo