

ARCHMAGE ORIGINS



NELLA SCATOLA:

- 56 carte:
- 32 carte mago
- 16 carte mostro
- 4 carte blocca mostro
- 4 carte incantesimo
- 4 segnalini blocca mostro

2-4 giocatori
10-15 minuti
Età 8+

Nel tempo prima dell'Alba, i maghi di Sorcado erano bloccati in una costante lotta per il potere. Combattono per controllare mostri e creature. Alla fine, il mago con la più grande forza di combattimento fu dichiarato leader... ma quello era allora.

L'Alba sta arrivando. L'Arcimago sorgerà.

OBIETTIVO:

I giocatori, a turno, osservano e manipolano il campo dei mostri sbirciando le carte e spostando subdolamente i mostri. I giocatori posizionano strategicamente le loro carte mago per costringere i mostri a unirsi alla loro armata. Il mago che controlla il più potente esercito di mostri vince.

PREPARAZIONE:

- Mescolate le carte mostro e create il Reame disponendo le carte a faccia in giù in una griglia 4x4.
- Ogni giocatore prende un set di carte mago, compresa la carta blocca mostro e la carta incantesimo specifica del gruppo, a scelta tra

Demonologo, Negromante, Tecnomante e Elementalista.



Dopo aver preparato la griglia, ogni giocatore mescola le proprie carte mago, ne pesca una a caso e la gira. Il giocatore che gira il numero più alto gioca per ultimo. Tutti i giocatori riprendono in mano la propria carta mago.

GIOCO:

Nel vostro turno:

- Sbirciate due carte mostro sul campo, guardandole di nascosto una alla volta.
- Dopo aver sbirciato, potete scambiare di posto le due carte guardate (tenendole a faccia in giù) o lasciarle nelle loro posizioni originali.
- Piazzate una delle vostre carte mago a faccia in giù al di fuori del Reame accanto a una riga o a una colonna.
- Potete giocare la vostra carta blocca mostro o carta incantesimo.
 - Se giocate la carta blocca mostro, piazzate il vostro segnalino blocca mostro sopra una carta mostro.
- Il turno passa al giocatore successivo.

Note per sbirciare le carte:

- Potete sbirciare solo una delle due carte che ha guardato il giocatore precedente.

Note per la carta blocca mostro:

- Ciascuna carta blocca mostro può essere giocata una sola volta e poi viene rimossa dalla partita.
- Una carta può avere un solo segnalino blocca mostro sopra.
- Un segnalino blocca mostro impedisce che la carta venga sbirciata o spostata finché non viene rivelata durante il calcolo del punteggio, a meno che sia indicato altrimenti da una carta incantesimo. Per esempio, Porta Dimensionale consente a un giocatore di scambiare (ma non di guardare) due carte mostro.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO:

Dopo che i giocatori hanno piazzato tutte le loro carte mago, girate tutte le carte mostro e mago a faccia in su. Mostro per mostro, ogni giocatore somma la potenza delle proprie carte mago in quella riga e colonna.

Il giocatore con la potenza più alta cattura quella carta e la aggiunge alla sua armata.

Se c'è un pareggio, la carta mostro viene rimossa dalla partita.

Note per le carte mostro:

- Alcuni mostri, per essere catturati, richiedono di superare di un valore minimo la potenza del successivo mago più vicino.
- Alcuni mostri hanno bonus o penalità elencati sulla carta a seconda della classe del mago del giocatore (Demonologo, Tecnomante, Negromante o Elementalista).
- Il numero in alto a destra è la potenza del mostro.
- Se è presente questo simbolo, ricordatevi di verificare condizioni di vittoria specifiche quando tentate di catturare queste carte mostro.



I giocatori sommano la potenza totale dei mostri che hanno radunato. Se un giocatore non ha utilizzato la sua carta blocca mostro o incantesimo, ognuna vale un (1) punto per il giocatore che possiede ancora queste carte. Il giocatore con più punti vince. Se c'è un pareggio, giocate di nuovo!

Possedete anche **Dawn of the Archmage**? Potete usare le carte blocca mostro e incantesimo di questo gioco nella vostra copia di Dawn of the Archmage.



+1 al valore di questa creatura se catturata dall'Elementalista.



+1 al valore di questa creatura se catturata dal Demonologo.



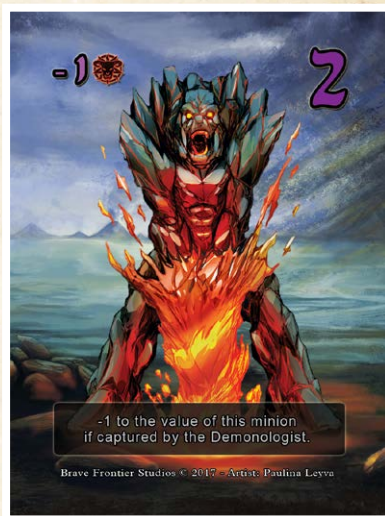
+1 al valore di questa creatura se catturata dal Tecnomante.



+1 al valore di questa creatura se catturata dal Negromante.



-1 al valore di questa creatura se catturata dal Negromante.



-1 al valore di questa creatura se catturata dal Demonologo.



Gertrude può essere catturata solo se il potere mistico del Mago vincitore è almeno tre (3) punti più alto del successivo potere totale.



Kurzol può essere catturato solo se il potere mistico del Mago vincitore è almeno due (2) punti più alto del successivo potere totale.



Lissiau può essere catturato solo se il potere mistico del Mago vincitore è almeno due (2) punti più alto del successivo potere totale.



-1 al valore di questa creatura se catturata dall'Elementalista.



-1 al valore di questa creatura se catturata dal Tecnomante.

RICONOSCIMENTI

Ideato da: Dave Killingsworth **Ideatori aggiunti:** Homer Hensley e Mark Montgomery
Illustratori: Joel Lopez, Andora Cidonia e Paulina Leyva **Grafica:** Moray Rhoda / They Did This! Illustration & Design
Editor delle Regole: Andrew Stackhouse e Calli Welsh **Traduzione delle Regole:** Giacomo Sottocasa e Fabio Piovesan

Ringraziamenti Speciali: Angie Killingsworth, Amanda Voss, Scott Sutherland, Chris Mettler e Sophie.