



ISIDORE

SCHOOL OF MAGIC



Preparazione

1. Posizionate il tabellone di gioco al centro del tavolo. Ogni giocatore prende una plancia Studente, voltandola sul lato Strega o Stregone come preferisce, e posiziona la pedina Studente corrispondente su Isidore, in alto a sinistra sul tabellone. Questo è il vostro punto di partenza.
2. Ogni giocatore può scegliere 1 tessera Incantesimo iniziale (Fuoco, Roccia o Acqua) e posizionarla sulla propria plancia Studente a faccia in giù.
3. Posizionate a fianco del tabellone di gioco tutti i segnalini Ingrediente e Pepita in delle pile a faccia in giù. Fate attenzione a non mescolare i segnalini Ingrediente con i segnalini Pepita.
4. Posizionate 1 segnalino Ingrediente a faccia in su nei due spazi del Market (Mercato) di Villaggio Azzurro e Faro di Calandria. Posizionate 1 segnalino Ingrediente a faccia in giù nei tre spazi della Foresta Verde.
5. Posizionate 1 segnalino Pepita a faccia in giù nei tre spazi delle Miniere Montuose.
6. Componete 3 pile separate per le tessere Incantesimo, divise per tipologia (Fuoco, Roccia e Acqua) e mescolatele separatamente. Posizionate queste 3 pile a faccia in su a fianco del tabellone di gioco, in modo da poter vedere quali Ingredienti sono necessari per ottenere l'Incantesimo in cima a ciascuna pila.
7. Posizionate le tessere Duello a fianco del tabellone.
8. Prendete un numero di Tesori pari al numero di giocatori e posizionatele a fianco delle creature magiche corrispondenti: i Denti a fianco del Drago di Fuoco, le Gemme a fianco del Gigante di Roccia e le Lacrime a fianco della Ninfa d'Acqua.
9. Posizionate il Diploma a fianco del tabellone di gioco, vicino a Isidore.
10. Posizionate il segnalino promemoria Ordine degli elementi a fianco del tabellone di gioco, in modo che sia ben visibile a tutti i giocatori.

L'Avventura Comincia!

Tutti gli Studenti iniziano la propria avventura alla scuola Isidore. Il giocatore più giovane inizia per primo lanciando il dado e muovendo il proprio Studente. Potete sempre scegliere di muovere il vostro Studente di un numero di spazi inferiore rispetto al risultato del dado (minimo 1). Per esempio, se il giocatore ottiene un 3, può scegliere di

muovere in avanti il proprio Studente di 1, 2 o 3 spazi. Potrete interagire solamente con lo spazio in cui il vostro Studente si ferma. Attenzione: le strade di Calandria sono molto strette, dovrete dunque muovervi seguendo un'unica direzione lungo il percorso del tabellone di gioco, seguendo le frecce e procedendo sempre in senso orario. Se il dado mostra le "stelle magiche" (★) avrete la possibilità di spostarvi magicamente in qualsiasi spazio di Calandria, compreso restare nello spazio in cui vi trovate...

Raccogliere e Commerciare Ingredienti

Nel corso della partita potrete raccogliere, comprare o scambiare gli Ingredienti nei vari luoghi del reame di Calandria. Questi Ingredienti vi serviranno per completare gli Incantesimi di Fuoco, Roccia e Acqua.



Nella **Foresta Verde** gli Ingredienti crescono naturalmente: Bacche, Erbe Aromatiche e Funghi. Tutto ciò che vi serve per completare gli Incantesimi! Quando vi fermate nella Foresta Verde potete raccogliere 1 segnalino Ingrediente presente in uno dei tre spazi, senza guardarlo. Posizionate l'Ingrediente raccolto a faccia in su sulla vostra plancia Studente, in modo che anche gli altri giocatori vedano cosa avete raccolto. Rifornite nuovamente la Foresta Verde con 1 segnalino Ingrediente preso dalla riserva, posizionandolo a faccia in giù.



Nelle **Miniere Montuose** potete estrarre e raccogliere Pepite di Oro e Argento. Questi preziosi segnalini vengono utilizzati per acquistare gli Ingredienti dai Mercati di Villaggio Azzurro e al Faro di Calandria. Quando vi fermate alle Miniere Montuose potete raccogliere 1 segnalino Pepita presente in uno dei tre spazi, senza guardarlo. Posizionate il segnalino Pepita raccolto a faccia in su sulla vostra plancia Studente, in modo che anche gli altri giocatori vedano cosa avete raccolto. Rifornite nuovamente le Miniere Montuose con 1 segnalino Pepita preso dalla riserva, posizionandolo a faccia in giù.



Nel Villaggio Azzurro e al Faro di Calandria è presente un Mercato dove i residenti mettono in vendita le proprie merci. In questo Mercato potete acquistare o scambiare Ingredienti.



Villaggio Azzurro



Faro di Calandria

Ciascuno spazio del Mercato indica il tipo di Pepita necessaria per acquistare quell'Ingrediente. Se per acquistare un Ingrediente viene indicato l'Oro, dovete spendere l'Oro, se invece è indicato l'Argento, dovete spendere l'Argento. Scartate il segnalino Pepita nella riserva e posizionate l'Ingrediente a faccia in su sulla vostra plancia Studente. Se volete, potete scambiare 2 qualsiasi dei vostri Ingredienti per ottenerne 1 dal Mercato. Potete acquistare o scambiare entrambi gli Ingredienti presenti al Mercato nel vostro turno. Dopodiché, rifornite nuovamente il Mercato con uno o due segnalini Ingrediente presi dalla riserva, posizionandoli a faccia in su.

Completare gli Incantesimi

Dopo aver raccolto gli Ingredienti necessari per completare un Incantesimo, tornate alla Isidore. Solo nella scuola di Isidore è possibile utilizzare gli Ingredienti per completare un Incantesimo. Esistono 3 diversi tipi di Incantesimo: Fuoco, Roccia e Acqua.

Le tessere Incantesimo in cima alle rispettive pile di Incantesimi indicano quali Ingredienti sono necessari per completare i 3 diversi Incantesimi. Se vi trovate alla Isidore e possedete tutti gli Ingredienti necessari, potete completare un Incantesimo prendendo la tessera e posizionandola a faccia in giù sulla vostra plancia Studente, in modo che gli altri giocatori non vedano quali Incantesimi avete completato. Scartate gli Ingredienti utilizzati nella riserva. Durante il vostro turno potete completare più Incantesimi contemporaneamente utilizzando gli Ingredienti necessari, tuttavia non potete avere più di un Incantesimo dello stesso elemento sulla vostra plancia Studente (1 Fuoco, 1 Roccia e 1 Acqua).

Se completate l'Incantesimo di un particolare elemento, avete padroneggiato quell'elemento! I 3 Incantesimi sono molto importanti poiché vi serviranno per duellare con le creature magiche di Calandria.



Raccogliere Tesori

Tre antiche creature magiche abitano agli angoli di Calandria: il Drago di Fuoco, il Gigante di Roccia e la Ninfa d'Acqua. Ciascuno di loro custodisce un prezioso Tesoro di cui avrete bisogno per completare i vostri studi. Potrete ottenere i Tesori di queste magiche creature solamente battendole in Duello.



Il Drago di Fuoco

Nessuno sa se il Drago di Fuoco sia maschio o femmina, hanno tutti tremendamente paura di avvicinarsi a questa feroce bestia sputa fuoco! Una cosa è certa, questa creatura protegge il suo Tesoro con la forza di un vulcano! Tutti alla Isidore sanno che il Dente di un Drago di Fuoco in polvere possiede potenti proprietà curative.



Il Gigante di Roccia

Gli smeraldi donano eterna ricchezza a chiunque li possieda. Tuttavia, per riuscire a ottenere tale Gemma del Gigante di Roccia è necessario sconfiggerlo in Duello! Purtroppo per voi, il Gigante di Roccia si infuria piuttosto facilmente e non ha per niente voglia di condividere con voi il suo prezioso Tesoro.



La Ninfa d'Acqua

Non chiamate mai "sirena" una Ninfa d'Acqua se non volete che il suo splendido sorriso svanisca rapidamente! Il suo pianto è micidiale, questa creatura riesce ad attirare gli ignari marinai con i suoi lamenti. Se riuscirete ad aggiungere una Lacrima di Ninfa d'Acqua al vostro Incantesimo, vi sarete sistemati per tutta la vita.

Duellare con una Creatura Magica

Le creature magiche sono estremamente potenti e hanno sempre accesso alle 3 diverse tessere Duello (Fuoco, Roccia e Acqua) per contrastare i vostri Incantesimi. Per sfidare a Duello una creatura magica dovrete fermarvi nel luogo dove si nascondono ed essere in possesso di almeno 2 tessere Incantesimo. Inoltre:



Per affrontare il Drago di Fuoco serve l'Incantesimo di Fuoco. Dovrete dunque avere a disposizione l'Incantesimo di Fuoco e almeno un altro Incantesimo.

Per affrontare il Gigante di Roccia serve l'Incantesimo di Roccia. Dovrete dunque avere a disposizione l'Incantesimo di Roccia e almeno un altro Incantesimo.

Per affrontare la Ninfa d'Acqua serve l'Incantesimo di Acqua. Dovrete dunque avere a disposizione l'Incantesimo di Acqua e almeno un altro Incantesimo.

Il Duello ha inizio!

Il giocatore alla sinistra di colui che sta sfidando la creatura magica ha il privilegio di usare le tessere Duello della creatura contro lo sfidante: prende dunque le 3 tessere Duello e si prepara alla sfida magica. Il Duello si svolge come una classica sfida di morra cinese (Sasso-Carta-Forbice) in 3 scontri, con i giocatori che scelgono segretamente una delle proprie tessere Incantesimo/Duello e la giocano contemporaneamente al centro del tavolo dopo aver recitato la formula magica I-SI-DORE (invece del classico 1-2-3). Il vincitore di ogni scontro è stabilito come segue:

- Fuoco batte Roccia (il Fuoco fonde la Roccia);
- Roccia batte Acqua (la Roccia assorbe l'Acqua);
- Acqua batte Fuoco (l'Acqua spegne il Fuoco);
- se i giocatori giocano una tessera con lo stesso elemento, lo scontro finisce in pareggio.



Dopo ogni scontro recuperate la tessera giocata. Il primo giocatore a vincere 2 scontri ottiene la vittoria del Duello.

Suggerimento: potrebbe non essere una buona idea duellare con una creatura magica senza avere tutti e 3 gli Incantesimi. Potreste tuttavia essere fortunati e sconfiggere comunque la creatura magica, ottenendo così il suo Tesoro.

Se lo sfidante vince il Duello, la creatura magica gli dona uno dei suoi Tesori. Posizionalo sulla vostra plancia Studente e prendetene cura, non potrete più duellare contro la stessa creatura. Fate attenzione però, se la creatura magica vince il Duello vi farà scartare in fondo alla pila corrispondente una delle vostre tessere Incantesimo. Dovrete dunque completare nuovamente l'Incantesimo per poterlo utilizzare!

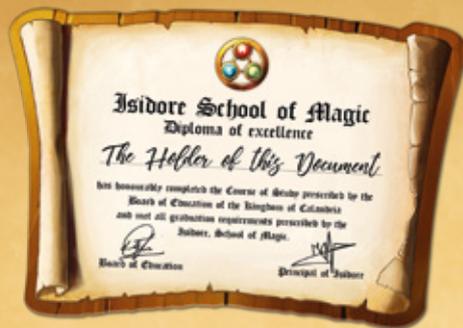
Se il Drago di Fuoco vi sconfigge, scartate l'Incantesimo di Fuoco.

Se il Gigante di Roccia vi sconfigge, scartate l'Incantesimo di Terra.

Se la Ninfa d'Acqua vi sconfigge, scartate l'Incantesimo di Acqua.

Fine della Partita

Il primo giocatore che riuscirà a ottenere tutti e 3 i Tesori e tornare alla Isidore, riceverà il Diploma della prestigiosa scuola di magia Isidore e vincerà così la partita!



Variante per Giocatori Esperti

Questa variante permette ai giocatori con più esperienza di poter competere ad armi pari con coloro che per la prima volta si cimentano in questo gioco. Qualunque giocatore può decidere di iniziare la partita come *Studente Anziano* per ottenere le seguenti eccezioni alle regole:

- gli *Studenti Anziani* iniziano la partita senza nessuna tessera *Incantesimo*, dovranno dunque faticare più degli altri nei *Duelli* delle prime fasi di gioco;
- gli *Studenti Anziani* possono sfidarsi tra loro (vedi "*Duelli tra Studenti Anziani*").

Duelli tra Studenti Anziani

Se uno *Studente Anziano* si ferma nello spazio in cui si trova un altro *Studente Anziano*, può, se lo desidera, sfidarlo a *Duello*. Se sono presenti più *Studenti Anziani*, il giocatore sfidante sceglie con chi duellare.

Il *Duello* tra *Studenti* funziona come il *Duello* contro le creature magiche, ad eccezione che il *Duello* tra *Studenti* viene risolto **in 1 solo scontro**.

- Se il giocatore sfidante vince il *Duello*, scambia 1 *Ingrediente* con il giocatore sfidato. Non è possibile scambiare *Pepite*, *Tesori* o tessere *Incantesimo*.
- Se il giocatore sfidato vince il *Duello*, sceglie se scambiare o meno 1 *Ingrediente* con il giocatore sfidante. Non è possibile scambiare *Pepite*, *Tesori* o tessere *Incantesimo*.
- Se lo scontro finisce in pareggio, non succede niente.

Il turno del giocatore sfidante finisce immediatamente dopo il *Duello*. Non può dunque interagire in alcun modo con lo spazio in cui si trova. Entrambi i giocatori mantengono le proprie tessere *Incantesimo*.

Suggerimento: è possibile che un giocatore non sia in grado di vincere un *Duello*, magari non ha nessuna tessera *Incantesimo*, oppure non ne ha che riescano a battere gli *Incantesimi* dell'avversario. Per questo motivo è importante provare a ricordare quali *Incantesimi* hanno già completato i vostri avversari prima di sfidarli a *Duello*! Un giocatore sprovvisto di tessere *Incantesimo* perde automaticamente il *Duello*.



Regolamento italiano a cura di GateOnGames:

www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

Impaginazione: Margherita Cagnola

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Revisione: Giulia Licciardello, Sollenda Cacini

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it: www.dungeondice.it
GateOnGames e DungeonDice.it sono un'idea di Zerosem S.R.L.
Via per Camaiore, 2 - 55064 - San Martino in Freddana (LU) - Italia

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.

GOO
GATEONGAMES



Questo regolamento è stato editato da GateOnGames. Alcuni termini potrebbero differire da quelli che trovate sul retro della scatola perché adattati per fornirvi una più chiara spiegazione del gioco.

**Vuoi rimanere
aggiornato
sul regolamento?**





62401

Jumbodiset
GROUP