

# BELLUM MAGIA

 Frédéric Guérard  
Sylvain Aublin

## Obiettivo del gioco

Diventare il più ricco tra tutti i signori del male!

## Preparazione

**Distribuzione dei castelli e dei goblin:** i giocatori scelgono la propria plancia Castello. Se non c'è accordo tra i giocatori, mischia le plance Castello e distribuiscine una a ogni giocatore. Quindi mescola le carte Goblin e distribuiscine 2 a ogni giocatore.

Le carte Goblin rimanenti vengono rimesse nella scatola e non saranno più utilizzate durante questa partita. Quindi, ogni giocatore mette ogni carta Goblin:

- ◆ a sinistra del proprio castello, se desidera migliorare le sue capacità di produzione ed esplorazione,
- ◆ a destra del proprio castello, se desidera migliorare le sue capacità di attacco.

Questi miglioramenti si effettuano facendo scivolare la carta sotto la plancia, in modo che siano visibili solo le capacità del goblin:

*In questo esempio, il giocatore ha scelto di mettere un goblin a sinistra e l'altro goblin a destra del castello. Ma si possono anche mettere entrambi i goblin a sinistra oppure a destra: a te la scelta!*

## Introduzione

Ogni giocatore incarna un signore del male. Recluta delle creature, dai semplici goblin ai terrificanti draghi, e assegna loro un compito nel tuo regno: alcuni dovranno raccogliere risorse ed esplorare i dintorni, altri si uniranno al tuo esercito per attaccare il regno degli umani e gli altri giocatori. Raccogli serigni pieni di tesori e diventa il signore del male più ricco e più potente di tutti i tempi!



## Materiale di gioco

- ◆ 5 plance Castello
- ◆ 25 carte Luogo
  - ◆ 1 carta Taverna
  - ◆ 7 carte Fattoria
  - ◆ 7 carte Villaggio
  - ◆ 10 carte Città
- ◆ 76 carte Creatura
  - ◆ 10 carte Goblin
  - ◆ 46 carte Creatura malvagia
  - ◆ 20 carte Creatura super malvagia
- ◆ 50 gettoni Scrigno
  - ◆ 20 gettoni Scrigno di legno
  - ◆ 20 gettoni Scrigno di metallo
  - ◆ 10 gettoni Scrigno dorato
- ◆ 1 gettoni Scrigno dorato
- ◆ 45 gettoni Bonus
  - ◆ 20 gettoni Scudo
  - ◆ 17 gettoni Rilancio
  - ◆ 8 gettoni Rilancio
- ◆ 1 contenitore di gettoni Risorse
- ◆ 60 gettoni Risorse
  - ◆ 30 gettoni Cibo
  - ◆ 20 gettoni Glifi
  - ◆ 10 gettoni Barili
- ◆ 1 dado

## Il regno degli umani:

Il regno degli umani va costruito in base al numero di giocatori:

- ◆ 2 giocatori: pesca a caso 3 carte Fattoria, 3 carte Villaggio e le 10 carte Città.
- ◆ 3 giocatori: pesca a caso 4 carte Fattoria, 4 carte Villaggio e le 10 carte città.
- ◆ 4 giocatori: pesca a caso 6 carte Fattoria, 6 carte Villaggio e le 10 carte Città.
- ◆ 5 giocatori: pesca tutte le carte Regno.

Le carte non utilizzate vengono rimesse nella scatola.

Metti la carta Taverna a faccia in su al centro del tavolo.

Prendi le carte Regno preparate al punto precedente e mischia separatamente i diversi tipi di luogo.

Costruisci un solo mazzo con le carte a faccia in giù mettendo le carte Città in basso, poi le carte Villaggio al centro e infine le carte Fattoria in alto.

Metti questo mazzo a sinistra della carta Taverna. Quindi scopri tante carte Regno quanti sono i giocatori e allineale a faccia in su a destra della taverna.

**Mazzi delle creature:** mischia separatamente le Creature malvagie e le creature Super malvagie per formare due mazzi distinti che metterai a faccia in giù sopra al regno degli umani.

Scopri le prime 2 carte di ognuno dei due mazzi e allineale sopra al rispettivo mazzo.

**Scrigni:** mischia i gettoni Scrigno separatamente, secondo la loro natura: Scrigni di legno, Scrigni di metallo e Scrigni dorati.

Quindi impilali per tipo. Il loro valore deve essere nascosto.

**Gettoni:** metti i due contenitori di gettoni (bonus e risorse) in modo che siano accessibili dai giocatori.



x6

x6

x10





 **Incantesimo di confusione:** se il Capitano possiede un incantesimo di confusione, può usarlo per confondere gli altri giocatori e rilanciare il dado. Solo il Capitano può utilizzare un incantesimo di confusione. Per farlo, gira il gettone Incantesimo sulla faccia barrata. L'incantesimo di confusione diventa inattivo durante quel turno, ma il giocatore potrà utilizzarlo nuovamente durante una giornata successiva in cui sarà Capitano. Un giocatore può avere più incantesimi di confusione davanti a sé e, se lo desidera, può anche utilizzarli tutti nella stessa giornata.

 **Giro di bevute:** qualunque giocatore può pagare un giro di bevute spendendo 1 barile per forzare il rilancio del dado. Il barile viene rimesso nel contenitore comune. Non c'è limite al numero di giri di bevute che è possibile pagare nella stessa giornata.

*Ad esempio, se durante la fase di scelta dell'orda attiva il dado indica un 2, l'orda attiva sarà la linea 2 per tutta la giornata e per tutti i signori del male (sia sulla parte sinistra che sulla parte destra del castello).*

## 2) Raccolta di risorse

Ogni signore del male prende dal contenitore il cibo e i glifi recuperati dall'orda attiva del suo castello (parte sinistra) e li mette davanti al suo castello.

Lo spazio davanti al castello di un giocatore è la sua riserva personale di risorse e scrigni. Ogni giocatore deve poter contare facilmente il numero di scrigni che possiedono gli altri giocatori (MA non il loro valore) e avere una panoramica delle loro risorse.

## 3) Ritorno degli esploratori

Ogni giocatore conta le **carte Tesoro**  portate dall'orda attiva del suo castello (parte sinistra). Il giocatore con più carte Tesoro vince immediatamente uno **scrigno di metallo** , che prende dalla pila corrispondente e mette davanti al suo castello. Se più giocatori hanno lo stesso numero di carte Tesoro, ognuno di essi prende uno **scrigno di legno**  al posto di uno scrigno di metallo. Se nessuno possiede carte Tesoro, è possibile saltare questa fase.

**Nota:** quando si prendono dei gettoni Scrigno, è possibile consultarli segretamente, ma devono essere messi a faccia in giù per non mostrarli agli altri giocatori.

## 4) Attacco

In base all'ordine di gioco (partendo dal Capitano e procedendo in senso orario), ogni giocatore può sferrare 1 attacco, scegliendo tra le seguenti possibilità:

- ◆ Attacco al regno degli umani
- ◆ Attacco al castello di un altro giocatore

### Attacco al regno degli umani:

  Ogni luogo ha una capacità difensiva, rappresentata dal valore dello scudo. Per poter **attaccare uno dei luoghi visibili**, è necessario che l'orda attiva (parte destra) possieda almeno un numero di spade pari al valore dello scudo del luogo.

*Ad esempio, per attaccare il luogo a lato, occorre possedere almeno 3 spade.*

Quando un luogo è attaccato, il giocatore recupera il bottino indicato nella parte inferiore della carta del luogo. Prende le risorse e gli scrigni corrispondenti dalla riserva e li mette davanti al suo castello. Quindi la carta Luogo viene scartata.

  **Scudi e spade magiche:** alcuni luoghi sono protetti da scudi magici. Questo tipo di scudo può essere vinto solo dalle spade magiche, che si ottengono grazie a certe creature. Come per gli scudi classici, per vincere è necessario che l'orda attiva possieda un numero di spade magiche almeno pari al valore dello scudo magico. Le spade magiche possono anche sostituire le spade classiche.

**Nota:** per attaccare un luogo protetto dai due tipi di scudo simultaneamente, il giocatore deve eguagliare o superare la somma dei due valori.

*Esempio: per vincere questa carta occorre almeno: 1 spada magica e 6 spade normali o magiche (la combinazione dei due tipi di spade è ammessa).*

**Attacco al castello di un altro giocatore:** al posto di attaccare un luogo, è possibile attaccare il castello di un giocatore.

Le regole sono identiche a quelle degli attacchi ai luoghi. Il castello di ogni giocatore ha una capacità difensiva che corrisponde alla somma dello scudo stampato sulla plancia Castello e dei gettoni Scudo aggiunti al castello. Le spade dell'attaccante devono almeno eguagliare questo totale difensivo.



Valgono anche le regole degli scudi e delle spade magiche.

Tuttavia, è possibile guadagnare un bottino solo se nell'orda attiva ci sono dei ladri  (parte destra del castello). Ogni ladro permette di rubare 1 scrigno a scelta al giocatore attaccato. È possibile rubare più scrigni in un colpo solo, se si dispone di più ladri. Senza ladri non è possibile attaccare un castello nemico.

Quando rubi degli scrigni a un altro giocatore, prendili dalla riserva davanti al suo Castello, senza guardare il loro valore, e mettili davanti al tuo Castello.

Dopo averli presi, puoi guardare il valore.

*Esempio: la tua linea attiva è la linea 2. Decidi di attaccare il castello di un giocatore che ha uno scudo di valore 2. Poiché le tue 2 spade battono il valore del suo scudo, l'attacco riesce. Grazie al tuo ladro, puoi rubare uno scrigno a quel giocatore. Il giocatore derubato riceve un gettone Scudo.*

Al termine della fase d'attacco, se uno o più giocatori possiedono 10 scrigni o più, la partita termina immediatamente: vedere "Fine della partita".

**Importante:** ogni volta che un giocatore viene derubato di uno o più scrigni, ottiene un gettone Scudo di valore 1 che aggiunge alla difesa del suo castello. Attenzione: anche se gli vengono rubati più scrigni, riceve un solo gettone Scudo.



## 5) Reclutamento delle creature

Ogni giocatore può reclutare delle creature spendendo il cibo e i glifi. Non c'è alcun limite al numero di creature che un giocatore può reclutare a ogni turno, purché sia in grado di pagare il costo di reclutamento. Il costo di reclutamento dipende dalla creatura da reclutare. È stampato sul retro dei 2 mazzi Creature:

- ◆ Reclutare una Creatura malvagia costa 2 cibi,
- ◆ Reclutare una Creatura super malvagia costa 1 glifo + 4 cibi **OPPURE** 3 glifi

Quando recluti una creatura, metti le risorse richieste nella riserva comune, quindi prendi una delle due creature scoperte che corrispondono alle risorse che hai speso. Una volta reclutata la creatura, scopri immediatamente una nuova creatura dal mazzo corrispondente per sostituirla. Quindi, metti la nuova creatura a sinistra o a destra del castello, facendo scivolare la carta sotto le carte già presenti, in modo che siano visibili solo le capacità della creatura.



Alcune creature, quando sono reclutate, fanno anche guadagnare dei gettoni Bonus. Questi gettoni Bonus sono visibili sotto la figura della creatura.

Se recluti una creatura con un gettone Bonus rappresentato sulla carta, prendi il gettone corrispondente dalla riserva e mettilo sulla tua plancia Castello. Questi gettoni Bonus consentono di aumentare la capacità difensiva del castello (scudi) o di guadagnare Incantesimi di confusione (che permettono di rilanciare il dado quando si è il Capitano). I gettoni Bonus sono permanenti e non possono essere persi.



## Fine della partita

Se un giocatore possiede 10 scrigni o più dopo la fase di attacco, la partita finisce. I giocatori sommano il valore dei loro Tesori e il più ricco vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore che possiede più scrigni. In caso di ulteriore parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.

## 6) Fine del turno

Sostituisci le carte regno scartate con le carte successive del mazzo. Devono esserci sempre tante carte Luogo visibili quanti sono i giocatori, oltre alla carta Taverna. Quindi il Capitano dà il dado al giocatore alla sua sinistra, che diventa il nuovo Capitano. Inizia così un nuovo turno di gioco.