

Regolamento

SpellBook



CONTENUTO

- 1 Sacca Vortice
- 105 segnalini Materia (in 7 colori)
- 1 tessera Altare
- 1 segnalino Primo Giocatore
- 4 plance Famiglio (1 per giocatore)
- 4 mazzi Incantesimo (1 per giocatore) da 21 carte ognuno. Ogni mazzo è composto da 3 set di 7 carte.
- 4 carte riassuntive (1 per giocatore)
- 1 contenitore degli scarti (da assemblare prima di giocare)
- questo regolamento

Carte Incantesimo



- A Titolo:** Il nome dell'Incantesimo.
- B Set:** Indica a quale dei 3 set (◇ / ◇◇ / ◇◇◇) appartiene la carta (utilizzato durante le prime partite).
- C Colore:** Indica il colore del segnalino Materia utilizzato per imparare l'Incantesimo.
- D Effetto di Livello 3:** Indica l'effetto dell'Incantesimo quando viene imparato spendendo 3 segnalini Materia.
- E Effetto di Livello 4:** Indica l'effetto dell'Incantesimo quando viene imparato spendendo 4 segnalini Materia.
- F Effetto di Livello 5:** Indica l'effetto dell'Incantesimo quando viene imparato spendendo 5 segnalini Materia.
- G Punti:** Indica il numero di punti conferiti dall'Incantesimo alla fine della partita, in base al suo livello.
- H Simbolo Azione:** Quando presente, indica la fase durante la quale può essere usata l'azione dell'Incantesimo.

Il retro di ogni carta Incantesimo presenta 2 caratteristiche:

- I** Il Famiglio, che identifica a quale giocatore appartiene la carta.
- J** Il colore della carta (ci sono 3 carte per ognuno dei 7 colori).



Materia

I segnalini Materia sono utilizzati come "valuta" per imparare gli Incantesimi. Possono anche essere riposti sulla plancia Famiglio di un giocatore per ottenere punti a fine partita. I 105 segnalini Materia sono divisi in 7 colori (15 per ogni colore) come segue:



Ogni segnalino Materia ha anche una runa incisa su di esso. Alcuni Incantesimi fanno anche riferimento a determinate rune per ciò che riguarda i loro effetti (vedere Appendice, pagine 10-14). Nel gioco ci sono 3 diversi tipi di rune: . Ogni colore di Materia ha 5 segnalini che mostrano ciascun tipo di runa.

Prima Partita

Per la prima partita, ogni giocatore colloca il set di 7 carte Incantesimo con il simbolo ✧ davanti a sé, accanto alla carta riassuntiva. La disposizione esatta delle carte non è importante.



Partite Future

Per familiarizzare con il gioco, è consigliabile utilizzare il set ✧ diverse volte. Una volta che avete preso dimestichezza con questo set, procedete utilizzando il set ✧✧ per alcune partite, poi passate al set ✧✧✧. Una volta acquisita padronanza con tutti e 3 i set (e con tutti i 21 Incantesimi al loro interno), siete pronti a giocare la partita classica.



Partita Classica

Per giocare la partita classica, avrete a disposizione 1 Incantesimo di ogni colore. Per ciascuno dei 7 colori, il primo giocatore mescola le 3 carte di quel colore e ne pesca 1 casualmente. Ogni altro giocatore prende la stessa carta dal proprio mazzo.

La carta scelta viene collocata davanti a sé, mentre le altre 2 carte di quel colore vengono rimesse nella scatola, non verranno utilizzate. Ripetete questo processo per ogni colore.



Importante: Invece di pescare Incantesimi casualmente, i giocatori possono decidere di comune accordo una specifica combinazione di carte. Qualunque sia il metodo scelto, ogni giocatore dovrebbe avere le stesse 7 carte Incantesimo, 1 per ogni colore.

TURNO DI GIOCO

A partire dal primo giocatore, ogni giocatore completa il proprio turno (Giorno) prima di passare al giocatore successivo. Un Giorno è diviso in 3 fasi:  Mattino,  Mezzogiorno e  Sera. Durante ogni fase, il giocatore può effettuare 1 sola azione. Alla fine del proprio Giorno, il giocatore rifornisce l'Altare e la partita prosegue in senso orario con il giocatore successivo. Questa sequenza continua fino al termine della partita (vedere pagina 9).

Importante: I giocatori sono limitati a effettuare 1 sola azione in ogni fase. Effettuare un'azione in una fase è sempre facoltativo e qualsiasi fase può essere saltata (o per scelta oppure perché non può essere effettuata nessuna azione).

Ogni fase ha 1 o 2 azioni principali che i giocatori possono effettuare all'inizio della partita. Man mano che i giocatori imparano gli Incantesimi (vedere Sera, pagina 6), possono diventare disponibili ulteriori opzioni di azione.

Limite della Riserva

La riserva di ogni giocatore è limitata a un massimo di 9 segnalini Materia, limite che non può mai essere superato in alcun momento durante la partita. I segnalini Materia nella riserva possono essere riposti (vedere Mezzogiorno, pagina 6), spesi per imparare un Incantesimo (vedere Sera, pagina 6) oppure scartati quando si utilizza la capacità di un Incantesimo.

Quando si pescano o si prendono più segnalini Materia, fatelo pescandone o prendendone 1 alla volta.

Nota: Questo limite può far sì che un'azione venga completata solo parzialmente. Per esempio, se utilizzate la capacità di un Incantesimo che vi permette di pescare 4 segnalini Materia dalla Sacca e possedete già 6 segnalini Materia, ne pescherete solo 3.

Mattino

All'inizio della partita, durante la fase del Mattino, i giocatori hanno a disposizione solo 2 azioni principali:

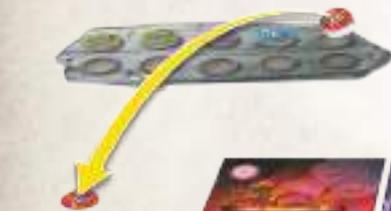
Prendere 1 segnalino Materia:

Il giocatore sceglie 1 segnalino Materia dall'Altare e lo aggiunge alla propria riserva.



Pescare 2 segnalini Materia:

Il giocatore pesca 2 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla propria riserva.



Esempio: Come azione del Mattino, Sara decide di prendere 1 segnalino Materia.

Prende il segnalino Materia rosso dall'Altare e lo aggiunge alla sua riserva. La sua azione del Mattino è completata, procede quindi con la fase del Mezzogiorno.

Mezzogiorno



All'inizio della partita, durante la fase del Mezzogiorno, i giocatori hanno a disposizione solo 1 azione principale:

Riporre 1 segnalino Materia: Il giocatore prende 1 segnalino Materia dalla propria riserva e lo ripone sulla prima casella disponibile della sua plancia Famiglio (la casella con il valore più basso ancora visibile).

Nota: Il numero 18 non è una casella, ma corrisponde al valore in punti alla fine della partita, se la plancia Famiglio viene riempita (vedere pagina 9).

Nota: Se un'azione vi permetterebbe di riporre più segnalini Materia di quante siano le caselle rimanenti sulla plancia Famiglio, la Materia in eccesso rimane dove si trova e non viene né riposta né scartata.

Esempio: Come azione del Mezzogiorno, Giacomo sceglie di riporre 1 segnalino Materia. Sceglie il segnalino Materia giallo dalla sua riserva e lo ripone sulla prima casella disponibile della sua plancia Famiglio. Avendo completato la sua azione del Mezzogiorno, procede quindi con la fase della Sera.



Sera



All'inizio della partita, durante la fase della Sera, i giocatori hanno a disposizione solo 1 azione principale:

Imparare 1 Incantesimo: Il giocatore spende segnalini Materia dalla propria riserva per imparare un nuovo Incantesimo. Questi segnalini Materia devono essere dello stesso colore dell'Incantesimo che il giocatore vuole imparare. 1 dei segnalini Materia spesi viene collocato sulla carta Incantesimo, sulla casella che corrisponde alla quantità di segnalini Materia spesa dal giocatore. (Per esempio, se vengono spesi 3 segnalini Materia, 1 viene collocato sulla casella in basso della carta Incantesimo, rendendo questo un Incantesimo di livello 3.) Gli altri segnalini Materia vengono scartati nel **contenitore degli scarti**.

Quando effettua questa azione, il giocatore può spendere 3 segnalini Materia di un qualsiasi colore che abbiano tutti la stessa runa. Fare ciò conta come un segnalino **Materia jolly** che fornisce 1 segnalino Materia aggiuntivo del colore speso. Il giocatore può ripetere questo procedimento per generare diversi segnalini Materia jolly, ma deve spendere almeno 1 segnalino Materia che corrisponda all'effettivo colore dell'Incantesimo per poterlo collocare sulla carta.



Esempio: I segnalini Materia verde, rosso e nero condividono la stessa runa. Il giocatore potrebbe spendere questi 3 segnalini Materia per ottenere 1 segnalino Materia jolly, che può combinare con gli altri 4 segnalini Materia gialli per imparare un Incantesimo giallo di livello 5.

Importante: Un Incantesimo può essere imparato una volta sola. Quindi, un giocatore che impara un Incantesimo al livello 3 non può usare l'azione Imparare 1 Incantesimo successivamente per migliorarlo e portarlo a un livello superiore.

INCANTESIMI

Quando un giocatore impara un Incantesimo che include un simbolo fase nell'angolo in alto a sinistra (☀️ Mattino, ☀️ Mezzogiorno o 🌙 Sera), un'altra azione nella fase raffigurata diventa disponibile, dal Giorno successivo in poi. Quando un giocatore utilizza un Incantesimo come azione, può scegliere di utilizzare l'effetto **per il livello dell'Incantesimo o per qualsiasi livello inferiore.**

Nota: La capacità di utilizzare l'effetto di un livello inferiore non si applica alle carte che non hanno un simbolo fase.

Gli Incantesimi che non hanno un simbolo fase avranno un effetto permanente o un effetto istantaneo, oppure forniranno punti alla fine della partita.

- ☀️ **Effetti Istantanei:** Se l'effetto di un Incantesimo ha il simbolo ⚡️, l'effetto si applica immediatamente quando il giocatore impara l'Incantesimo. Dopodiché, non fornirà alcun effetto ulteriore (a parte i punti a fine partita).
- ☀️ **Effetti Permanenti:** Se l'effetto di un Incantesimo ha il simbolo ∞, l'effetto si applica per il resto della partita, ogni volta che le condizioni elencate vengono soddisfatte **durante il Giorno del giocatore.** (Per ulteriori dettagli vedere Appendice, pagine 10-14.)

Esempio: Come azione della Sera, Aurora decide di imparare l'Incantesimo Sacrificio. Ha 4 segnalini Materia rossa: colloca 1 segnalino Materia rosso sulla carta Sacrificio al livello 4 e scarta i rimanenti 3.

Il Giorno successivo, Aurora utilizza l'Incantesimo Sacrificio come sua singola azione del Mattino. Dato che ha imparato l'Incantesimo al livello 4, può utilizzare l'effetto di livello 4 o di livello 3.



Esempio: Come azione della Sera, Luca decide di imparare l'Incantesimo Abbondanza. Ha 4 segnalini Materia gialli e vuole imparare l'Incantesimo al livello 5, quindi scarta 3 segnalini Materia aggiuntivi che mostrano la runa ⚡️. Colloca 1 segnalino Materia giallo sulla carta Abbondanza al livello 5 e scarta i segnalini rimanenti.

Dato che l'Incantesimo ha il simbolo ⚡️, risolve immediatamente l'effetto e pesca 4 segnalini Materia dalla Sacca, aggiungendoli alla sua riserva.

ALTARE

Dopo aver completato (o saltato) la fase della Sera, il giocatore rifornisce l'Altare.

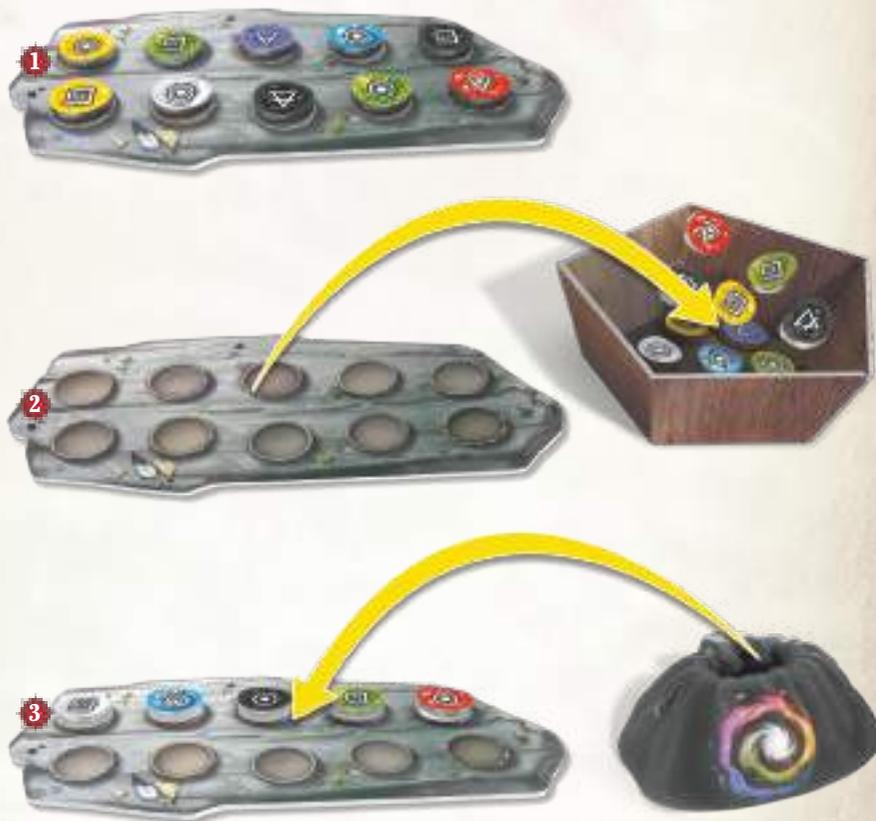
- Se sull'Altare ci sono meno di 5 segnalini Materia: Il giocatore pesca dalla Sacca finché non vengono occupate 5 caselle.
- Se sull'Altare ci sono 5-9 segnalini Materia: Il giocatore pesca 1 segnalino Materia dalla Sacca e lo colloca su una casella non occupata dell'Altare.
- Se sull'Altare ci sono 10 segnalini Materia o più: Il giocatore scarta tutti i segnalini Materia dall'Altare, pesca 5 segnalini Materia dalla Sacca e li colloca sull'Altare.

Esempio: Al termine del suo Giorno, Luca rifornisce l'Altare.

Dato che è pieno **1**, non può aggiungere alcun segnalino Materia su di esso.

Di conseguenza, Luca scarta tutti i segnalini Materia **2** e pesca 5 segnalini Materia dalla Sacca, che poi colloca sull'Altare **3**.

La partita quindi prosegue con il giocatore successivo in senso orario, che effettua il proprio turno.



Sacca Esaurita

Se la Sacca è vuota quando un giocatore deve pescare segnalini Materia (per effettuare un'azione o rifornire l'Altare), tutti i segnalini scartati in precedenza vengono rimessi nella Sacca; la partita riprende pescando qualsiasi segnalino Materia che deve ancora essere pescato.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando un qualsiasi giocatore soddisfa 1 o più dei seguenti requisiti:

- Impara il suo 7° e ultimo Incantesimo.
- Riempie l'ultima casella disponibile (16) sulla sua plancia Famiglio.

Continuate a giocare finché tutti i giocatori hanno effettuato lo stesso numero di turni (il giocatore alla destra del primo giocatore effettuerà l'ultimo turno della partita). Poi, ognuno calcola il proprio punteggio.

- Per ogni Incantesimo imparato, i giocatori ottengono il numero di punti indicato sulla casella del livello occupato dal segnalino Materia.
- I giocatori ottengono il numero di punti indicato dal valore più basso visibile sulla plancia Famiglio.

Nota: Alcuni Incantesimi valgono punti variabili (?) (vedere Appendice, pagine 10-14).

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di parità, il giocatore in parità che ha imparato il maggior numero di Incantesimi vince. Se la parità persiste tra gli stessi giocatori, il giocatore in parità con il maggior numero di segnalini Materia nella sua riserva vince. Nell'improbabile eventualità che i giocatori siano ancora in parità, condividono la vittoria.

Esempio: È la fine della partita.

Sara calcola i suoi punti. Ottiene:

- 2 punti per Sacrificio (livello 4),
- 5 punti per Levitazione (livello 5),
- 1 punto per Purificazione (livello 3),
- 0 punti per Offerta (non imparato),
- 4 punti per Viaggio Temporale (livello 4),
- 0 punti per Trasmutazione (non imparato),
- 7 punti per Abbondanza (livello 5).



Ottiene anche 7 punti per la sua plancia Famiglio (dato che 7 è il valore visibile più basso).
In tutto ottiene **26 punti**.

Glossario dei Termini

- **“Prendi x”**: Prendi il numero indicato di segnalini Materia dall'Altare.
- **“Pesca x”**: Pesca il numero indicato di segnalini Materia dalla Sacca.
- **“Riponi x”**: Riponi il numero indicato di segnalini Materia dalla tua riserva sulla tua plancia Famiglio (a meno che la capacità non indichi diversamente).
- **“Scarta x”**: Scarta il numero indicato di segnalini Materia dalla tua riserva.
- **“Aumenta di 1 livello un Incantesimo”**: Muovi il segnalino Materia su quell'Incantesimo e mettilo sul livello superiore successivo. Un Incantesimo al livello 5 non può aumentare di livello.
- **“Scambia x”**: Prendi 1 segnalino Materia da un luogo specifico e sostituiscilo con 1 segnalino Materia qualsiasi nella tua riserva. Usa questa azione il numero di volte indicato.
- **Simbolo freccia** (←): Il segnalino a cui fa riferimento la capacità deve corrispondere alla runa collocata sulla carta Incantesimo.



INCANTESIMI ROSSI



SACRIFICIO (Mattino ☀)

- Livello 5:** Il giocatore scarta 1 segnalino Materia dalla sua riserva, poi pesca 4 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva. Vale 3 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore scarta 1 segnalino Materia dalla sua riserva, poi pesca 4 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva. Vale 2 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore scarta 1 segnalino Materia dalla sua riserva, poi pesca 4 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva. Vale 1 punto alla fine della partita.

Nota: I livelli superiori non permettono al giocatore di pescare segnalini Materia aggiuntivi, ma piuttosto gli forniscono più alternative per innescare l'effetto.



ERUZIONE (Mattino ☀)

- Livello 5:** Il giocatore pesca dalla Sacca finché non ha 6 segnalini Materia nella sua riserva. Vale 4 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore pesca dalla Sacca finché non ha 5 segnalini Materia nella sua riserva. Vale 3 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore pesca dalla Sacca finché non ha 4 segnalini Materia nella sua riserva. Vale 2 punti alla fine della partita.

Nota: L'Incantesimo non ha effetto se la riserva di segnalini Materia del giocatore contiene già il numero di segnalini Materia indicato o se ne contiene di più. Per esempio, se il giocatore ha già 6 segnalini Materia nella sua riserva, il giocatore non può utilizzare questo Incantesimo per ottenere più Materia.

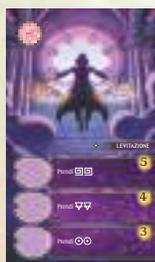


INCENDIO (Mattino ☀)

- Livello 5:** Il giocatore pesca 4 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva. Tutti gli altri giocatori prendono 1 segnalino Materia dall'Altare. Vale 5 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore pesca 4 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva. Tutti gli altri giocatori prendono 1 segnalino Materia dall'Altare. Vale 2 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore pesca 4 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva. Tutti gli altri giocatori prendono 1 segnalino Materia dall'Altare. Vale 0 punti alla fine della partita.

Nota: A partire dal giocatore alla sinistra del giocatore che sta effettuando l'azione e procedendo in senso orario, ogni altro giocatore **deve** prendere 1 segnalino Materia dall'Altare, a meno che l'Altare non sia vuoto oppure che il giocatore non possieda già 9 segnalini Materia nella sua riserva.

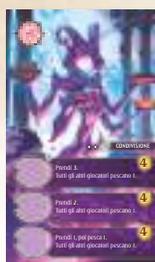
INCANTESIMI VIOLA



LEVITAZIONE (Mattino ☀)

- Livello 5:** Il giocatore prende 2 segnalini Materia dall'Altare e li aggiunge alla sua riserva. Vale 5 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore prende 2 segnalini Materia dall'Altare e li aggiunge alla sua riserva. Vale 4 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore prende 2 segnalini Materia dall'Altare e li aggiunge alla sua riserva. Vale 3 punti alla fine della partita.

Nota: Non è permesso prendere 2 rune diverse. Per esempio, un giocatore che impara l'Incantesimo Levitazione al livello 4, può prendere 2 oppure 2 , ma non può prendere 1 e 1 .



CONDIVISIONE (Mattino ☀)

- Livello 5:** Il giocatore prende 3 segnalini Materia dall'Altare. Tutti gli altri giocatori pescano 1 segnalino Materia dalla Sacca. Vale 4 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore prende 2 segnalini Materia dall'Altare. Tutti gli altri giocatori pescano 1 segnalino Materia dalla Sacca. Vale 4 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore prende 1 segnalino Materia dall'Altare, poi pesca 1 segnalino Materia dalla Sacca. Tutti gli altri giocatori pescano 1 segnalino Materia dalla Sacca. Vale 4 punti alla fine della partita.

Nota: Al livello 3, prendere 1 segnalino Materia deve essere effettuato prima di pescare 1 segnalino Materia. Poi, a partire dal giocatore alla sinistra del giocatore che sta effettuando l'azione e procedendo in senso orario, ogni altro giocatore **deve** pescare 1 segnalino Materia dalla Sacca, a meno che non possieda già 9 segnalini Materia nella sua riserva.



DIVINAZIONE (Mattino ☀️)

- Livello 5:** Il giocatore pesca 2 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge all'Altare, poi prende 2 segnalini Materia dall'Altare e li aggiunge alla sua riserva. Vale 4 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore pesca 2 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge all'Altare, poi prende fino a 2 segnalini Materia dello stesso colore dall'Altare e li aggiunge alla sua riserva. Vale 3 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore pesca 2 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge all'Altare, poi prende 2 segnalini Materia dall'Altare e li aggiunge alla sua riserva prima di scartare 1 segnalino Materia. Vale 2 punti alla fine della partita.

Nota: Il giocatore può aggiungere segnalini Materia all'Altare anche se il suo limite di 10 caselle viene superato, dato che questo limite viene controllato solo alla fine del Giorno del giocatore.

INCANTESIMI VERDI



PURIFICAZIONE (Mezzogiorno ☀️)

- Livello 5:** Il giocatore scambia 3 segnalini Materia dalla sua riserva con 3 segnalini Materia dall'Altare. Vale 3 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore scambia 2 segnalini Materia dalla sua riserva con 2 segnalini Materia dall'Altare. Vale 2 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore scambia 1 segnalino Materia dalla sua riserva con 1 segnalino Materia dall'Altare. Vale 1 punto alla fine della partita.

Nota: Il giocatore deve scambiare un egual numero di segnalini Materia; non può, per esempio, collocare 2 segnalini Materia sull'Altare e prenderne da lì solo 1. Tuttavia, il giocatore può effettuare lo scambio anche se la sua riserva ha raggiunto il limite di 9 segnalini Materia.



GUARIGIONE (Mezzogiorno ☀️)

- Livello 5:** Il giocatore pesca 3 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva; poi, scarta 3 segnalini Materia dalla sua riserva. Vale 5 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore pesca 2 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva; poi, scarta 2 segnalini Materia dalla sua riserva. Vale 4 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore pesca 1 segnalino Materia dalla Sacca e lo aggiunge alla sua riserva; poi, scarta 1 segnalino Materia dalla sua riserva. Vale 3 punti alla fine della partita.

Nota: Pescare deve essere effettuato prima di scartare. Quando pescano, i giocatori devono rispettare il limite di 9 segnalini Materia nella riserva. Per questo, è possibile che un giocatore finisca per scartare più segnalini Materia di quelli che ha pescato.

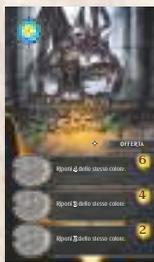


CRESCITA (Sera 🌙)

- Livello 5:** Il giocatore prende 3 segnalini Materia dall'Altare e li ripone sulla sua plancia Famiglio nelle prime 3 caselle disponibili. Poi, muove in basso il segnalino Materia sul livello 4 della sua carta Crescita. Vale 6 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore prende 2 segnalini Materia dall'Altare e li ripone sulla sua plancia Famiglio nelle prime 2 caselle disponibili. Poi, muove in basso il segnalino Materia sul livello 3 della sua carta Crescita. Vale 4 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore scambia 1 segnalino Materia dalla sua riserva con 1 segnalino Materia dalla sua plancia Famiglio. Non muove il segnalino Materia presente sulla carta. Vale 3 punti alla fine della partita.

*Nota: I punti conferiti alla fine della partita vengono determinati dalla posizione **finale** del segnalino Materia sulla carta Incantesimo. Se il segnalino si trova a un livello superiore, il giocatore può usare l'azione al livello 3 senza diminuire il livello dell'Incantesimo di 1.*

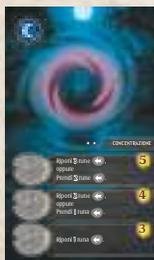
INCANTESIMI NERI



OFFERTA (Mezzogiorno)

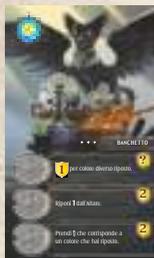
- Livello 5:** Il giocatore prende 4 segnalini Materia dello stesso colore dalla sua riserva e li ripone sulla sua plancia Famiglio nelle prime 4 caselle disponibili. Vale 6 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore prende 3 segnalini Materia dello stesso colore dalla sua riserva e li ripone sulla sua plancia Famiglio nelle prime 3 caselle disponibili. Vale 4 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore prende 2 segnalini Materia dello stesso colore dalla sua riserva e li ripone sulla sua plancia Famiglio nelle prime 2 caselle disponibili. Vale 2 punti alla fine della partita.

Nota: Solo il colore del segnalino Materia è importante, non la runa.



CONCENTRAZIONE (Sera)

- Livello 5:** Il giocatore prende 3 segnalini Materia dalla sua riserva, le cui rune corrispondono a quella collocata sull'Incantesimo, e li ripone sulla sua plancia Famiglio nelle prime 3 caselle disponibili; OPPURE il giocatore prende 2 segnalini Materia dall'Altare, le cui rune corrispondono a quella collocata sull'Incantesimo, e li aggiunge alla sua riserva. Vale 5 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore prende 2 segnalini Materia dalla sua riserva, le cui rune corrispondono a quella collocata sull'Incantesimo, e li ripone sulla sua plancia Famiglio nelle prime 2 caselle disponibili; OPPURE il giocatore prende 1 segnalino Materia dall'Altare, la cui runa corrisponde a quella collocata sull'Incantesimo, e lo aggiunge alla sua riserva. Vale 4 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore prende 1 segnalino Materia dalla sua riserva, la cui runa corrisponde a quella collocata sull'Incantesimo, e lo ripone sulla sua plancia Famiglio nella prima casella disponibile. Vale 3 punti alla fine della partita.



BANCHETTO (Mezzogiorno)

- Livello 5:** Alla fine della partita, il giocatore ottiene 1 punto per ogni segnalino Materia di colore diverso riposto sulla sua plancia Famiglio, in aggiunta ai punti conferiti dalla plancia Famiglio stessa. Questo livello non ha un'azione del Mezzogiorno.
- Livello 4:** Il giocatore prende 1 segnalino Materia dall'Altare e lo ripone sulla sua plancia Famiglio nella prima casella disponibile. Vale 2 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore prende 1 segnalino Materia dall'Altare, il cui colore corrisponde a uno dei segnalini Materia sulla sua plancia Famiglio, e lo aggiunge alla sua riserva. Vale 2 punti alla fine della partita.

Promemoria: Gli effetti dei livelli inferiori sono sempre accessibili.

INCANTESIMI BIANCHI



VIAGGIO TEMPORALE (Sera)

- Livello 5:** Il giocatore scarta 1 segnalino Materia dalla sua riserva, poi aumenta di 1 il livello di un Incantesimo diverso da Viaggio Temporale. Vale 6 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore scarta 1 segnalino Materia dalla sua riserva, poi aumenta di 1 il livello di un Incantesimo diverso da Viaggio Temporale. Vale 4 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore scarta 1 segnalino Materia dalla sua riserva, poi aumenta di 1 il livello di un Incantesimo diverso da Viaggio Temporale. Vale 2 punti alla fine della partita.

Nota: Lo stesso Incantesimo può essere aumentato di livello più volte. Il livello dell'Incantesimo Crescita può essere aumentato per permettere al suo effetto di essere riutilizzato. Gli effetti istantanei non vengono innescati quando il livello dell'Incantesimo viene aumentato, dato che vengono innescati solo dall'azione Imparare 1 Incantesimo. Il valore in punti di un Incantesimo dipende dal livello finale dell'Incantesimo alla fine della partita.



TEMPESTA (Sera)

- Livello 5:** Il giocatore scarta un qualsiasi numero di segnalini Materia dall'Altare e li sostituisce con un egual numero di segnalini Materia pescati dalla Sacca. Poi, prende 3 segnalini Materia, che aggiunge alla sua riserva. Infine, muove in basso il suo segnalino Materia sul livello 4 della sua carta Tempesta. Vale 8 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore scarta un qualsiasi numero di segnalini Materia dall'Altare e li sostituisce con un egual numero di segnalini Materia pescati dalla Sacca. Poi, prende 3 segnalini Materia, che aggiunge alla sua riserva. Infine, muove in basso il suo segnalino Materia sul livello 3 della sua carta Tempesta. Vale 6 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Nessun effetto. Vale 4 punti alla fine della partita.

Nota: I punti conferiti da questo Incantesimo alla fine della partita vengono determinati dalla posizione finale del segnalino Materia sulla carta.



CLONE (Mezzogiorno)

- Livello 5:** Il giocatore scarta 1 segnalino Materia dalla sua riserva, la cui runa corrisponde a quella collocata sull'Incantesimo. Poi, sceglie un Incantesimo imparato da un altro giocatore che mostra un'azione del Mattino e applica il suo effetto come se l'avesse imparato lui stesso. Vale 6 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore sceglie un Incantesimo imparato da un altro giocatore che mostra un'azione della Sera e applica il suo effetto come se l'avesse imparato lui stesso. Vale 5 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Il giocatore sceglie un Incantesimo imparato da un altro giocatore che mostra un'azione del Mezzogiorno e applica il suo effetto come se l'avesse imparato lui stesso. Vale 4 punti alla fine della partita.

Nota: Questo Incantesimo può essere utilizzato per copiare le azioni principali di un altro giocatore (es. Pescare 2 segnalini Materia). Se il giocatore copia l'Incantesimo Crescita di un altro giocatore, il livello dell'Incantesimo Clone verrà diminuito. Questo Incantesimo non può essere utilizzato per copiare i propri Incantesimi (a meno che un altro giocatore non li abbia imparati anche lui), un Incantesimo con un effetto istantaneo o permanente, oppure un altro Incantesimo Clone.

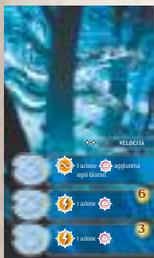
INCANTESIMI BLU



TRASMutAZIONE (Sera)

- Livello 5:** Il giocatore può Imparare 1 Incantesimo, ma invece di spendere set di 3 rune identiche come segnalini Materia jolly, può spendere 2 rune che corrispondono alla runa su questa carta, ognuna con il valore di 1 segnalino Materia jolly. Vale 4 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Il giocatore può Imparare 1 Incantesimo, ma invece di spendere set di 3 rune identiche come segnalini Materia jolly, può spendere 1 runa che corrisponde alla runa su questa carta, con il valore di 1 segnalino Materia jolly. Vale 4 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** Nessun effetto. Vale 4 punti alla fine della partita.

Nota: La runa mostrata sul segnalino Materia collocato sull'Incantesimo determina quale runa può essere utilizzata come segnalino Materia jolly quando si effettua questa azione. Quando viene usata, l'azione di questo Incantesimo sostituisce l'azione principale Imparare 1 Incantesimo; questo significa che se il giocatore utilizza questo Incantesimo, non può creare un segnalino Materia jolly aggiuntivo utilizzando 3 rune identiche. L'azione principale è comunque disponibile all'uso, ma non può essere combinata con questo Incantesimo.



VELOCITÀ

- Livello 5:** (Permanente) Ogni Giorno, il giocatore può effettuare 1 azione del Mattino aggiuntiva, per un totale di 2 azioni del Mattino disponibili per lui. Vale 0 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** (Istantaneo) Quando impara questo Incantesimo, il giocatore effettua immediatamente 1 azione del Mattino disponibile per lui. Vale 6 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** (Istantaneo) Quando impara questo Incantesimo, il giocatore effettua immediatamente 1 azione del Mattino disponibile per lui. Vale 3 punti alla fine della partita.

Nota: Il giocatore può effettuare la stessa azione del Mattino 2 volte quando utilizza l'effetto di livello 5. Le azioni del Mattino principali (Pescare 2 OPPURE Prendere 1) sono sempre disponibili per essere effettuate.



MIRAGGIO

- Livello 5:** (Permanente) Durante il suo Giorno, ogni volta che il giocatore prende 1 segnalino Materia dall'Altare (non dalla Sacca) la cui runa corrisponde a quella collocata sull'Incantesimo, pesca 2 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva. Vale 6 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** (Permanente) Durante il suo Giorno, ogni volta che il giocatore prende 1 segnalino Materia dall'Altare (non dalla Sacca) la cui runa corrisponde a quella collocata sull'Incantesimo, pesca 2 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva. Vale 3 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** (Permanente) Durante il suo Giorno, ogni volta che il giocatore prende 1 segnalino Materia dall'Altare (non dalla Sacca) la cui runa corrisponde a quella collocata sull'Incantesimo, pesca 1 segnalino Materia dalla Sacca e lo aggiunge alla sua riserva. Vale 2 punti alla fine della partita.

Nota: L'effetto di questo Incantesimo può verificarsi più volte durante il Giorno di un giocatore e persino durante una singola azione. Tuttavia, questo effetto non si applica durante i turni degli altri giocatori (come accade con l'Incantesimo Incendio).

INCANTESIMI GIALLI

Questi Incantesimi innescano effetti che permettono ai giocatori di aumentare il loro punteggio.



ABBONDANZA

- Livello 5:** (Istantaneo) Quando impara l'Incantesimo, il giocatore pesca immediatamente 4 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva. Vale 7 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** (Istantaneo) Quando impara l'Incantesimo, il giocatore pesca immediatamente 3 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva. Vale 5 punti alla fine della partita.
- Livello 3:** (Istantaneo) Quando impara l'Incantesimo, il giocatore pesca immediatamente 2 segnalini Materia dalla Sacca e li aggiunge alla sua riserva. Vale 3 punti alla fine della partita.

Nota: L'effetto Istantaneo può essere applicato solo quando si impara l'Incantesimo. Deve essere risolto immediatamente e non può essere conservato per essere utilizzato successivamente oppure essere utilizzato di nuovo.



CONOSCENZA

- Livello 5:** Alla fine della partita, il giocatore ottiene 2 punti per ogni Incantesimo imparato (diverso da Conoscenza), in aggiunta ai punti forniti da quegli Incantesimi.
- Livello 4:** Alla fine della partita, il giocatore ottiene 2 punti per ogni Incantesimo imparato (diverso da Conoscenza) al livello 4 o al livello 5, e 1 punto per ogni Incantesimo imparato a un livello inferiore; ciò in aggiunta ai punti forniti da quegli Incantesimi.
- Livello 3:** Alla fine della partita, il giocatore ottiene 1 punto per ogni Incantesimo imparato (diverso da Conoscenza), in aggiunta ai punti forniti da quegli Incantesimi.

Nota: I punti ottenuti per l'effetto di livello 4 dipendono dal livello finale degli altri Incantesimi alla fine della partita.



COMUNIONE

- Livello 5:** (Permanente) Quando impara un Incantesimo (incluso questo), il giocatore ripone 2 dei segnalini Materia scartati sulle prime 2 caselle disponibili sulla sua plancia Famiglio. Vale 0 punti alla fine della partita.
- Livello 4:** Alla fine della partita, il giocatore ottiene 1 punto per ogni segnalino Materia riposto sulla sua plancia Famiglio, la cui runa corrisponde a quella collocata sull'Incantesimo, in aggiunta ai punti conferiti dalla plancia Famiglio stessa.
- Livello 3:** (Istantaneo) Quando impara l'Incantesimo, il giocatore prende 3 segnalini Materia dall'Altare e li ripone sulle prime 3 caselle disponibili sulla sua plancia Famiglio. Vale 0 punti alla fine della partita.

Promemoria: Il giocatore ottiene solo i punti che corrispondono al livello finale dell'Incantesimo alla fine della partita. Quindi, se l'Incantesimo è al livello 3 o al livello 5, non ottiene alcun punto per questo Incantesimo. Questo Incantesimo fa ottenere punti solo al livello 4.

PHIL WALKER-HARDING



“Ho sempre amato i giochi da tavolo e mi sento molto fortunato ad averli ideati per quindici anni. Il mio obiettivo è creare giochi facili da imparare e che riuniscano al tavolo persone di tutte le età e provenienza per vivere esperienze ricche di significato. Vivo a Sydney, in Australia, con mia moglie Meredith e il nostro gatto Remy. Il progetto di *SpellBook* è nato dalla mia passione per i giochi di raccolta di set in stile ramino. Volevo creare un gioco in cui ogni set creato conferisse una capacità speciale per il resto della partita, e più grande è il set, migliore è la capacità. L'apprendimento degli incantesimi sembrava un tema appropriato, ed è stato portato in vita dallo straordinario lavoro di sviluppo del team Space Cowboys. Spero che vi piaccia imparare un po' di magia!”

CYRILLE BERTIN



Armato di due lauree in design e comunicazione visiva, nel 1999 è entrato a far parte degli stregoni di Magic Cauldron (un'agenzia di web design) nella regione di Nantes. Alla fine del 2003 ha intrapreso un'avventura indipendente e ha lavorato per l'industria del web e della pubblicità, partecipando a collettivi e mostre. Appassionato di stregoneria ludica fin dalla tenera età, si è entusiasmato molto nell'illustrare il suo primo gioco, *Négoces*, nel 2006, seguito da *When I Dream*, *Team Team* e il decimo scenario di *Unlock!*. Durante tutto quel tempo, si è tenuto impegnato colorando fumetti (*Domes*, *Sky-Doll*, *Billy Brouillard*, *Earthworm*, ecc.), riempiendo il più possibile il suo calendario nel caso avesse dovuto prendersi una pausa (non sia mai!).



MODALITÀ IN SOLITARIO

La partita viene giocata usando le regole standard, con le seguenti modifiche:

- ❖ **Preparazione:** Il giocatore prende una seconda plancia Famiglio e ne utilizza il retro per tenere traccia dei punti del suo avversario. Colloca 7 segnalini Materia sull'Altare (invece di 5).
- ❖ **Altare:** Alla fine del suo Giorno e prima di rifornire l'Altare, il giocatore prende 1 segnalino Materia a sua scelta dall'Altare e lo colloca sulla prima casella disponibile della plancia del suo avversario. Poi, rifornisce l'Altare fino a 7 segnalini Materia. Se la casella dove ha collocato i segnalini Materia presenta il simbolo , il giocatore scarta tutti i segnalini Materia dall'Altare e pesca 7 segnalini Materia dalla Sacca, poi li colloca sull'Altare.
- ❖ **Fine della Partita:** La partita termina come di norma (quando il giocatore ha imparato il suo ultimo Incantesimo oppure quando la sua plancia Famiglio è piena). Termina il suo Giorno (e colloca 1 ultimo segnalino Materia sulla plancia dell'avversario). In aggiunta, la partita termina se l'ultima casella dell'avversario () viene riempita. Il punteggio dell'avversario è pari al valore più basso visibile sul tracciato, più 1 punto per ogni segnalino Materia nella parte inferiore della plancia. Il giocatore calcola il suo punteggio come di norma e lo confronta con il punteggio dell'avversario. In caso di parità, non vincono né lui né l'avversario.
- ❖ **Regole Incantesimo Speciale:**
 - Incendio e Condivisione:** Quando il giocatore usa l'azione di uno di questi Incantesimi, deve prendere 1 segnalino Materia dall'Altare (Incendio) oppure pescare 1 segnalino Materia dalla Sacca (Condivisione) e collocarlo sulla parte inferiore della plancia dell'avversario. I segnalini collocati in quest'area conferiranno all'avversario virtuale 1 punto alla fine della partita.
 - Clone:** Quando il giocatore usa l'azione di questo Incantesimo, può copiare l'effetto di livello 4 di un Incantesimo che non ha ancora imparato.
- ❖ **Difficoltà Aumentata:** All'inizio della partita, i giocatori esperti possono scegliere di pescare da 1 a 3 segnalini Materia dalla Sacca e collocarli sulla parte inferiore della plancia dell'avversario.



Regole Dimenticate di Frequente

- ❖ La riserva di un giocatore è strettamente limitata a 9 segnalini Materia in qualsiasi momento.
- ❖ L'azione primaria Riporre 1 segnalino Materia viene effettuata a Mezzogiorno. I giocatori devono quindi decidere di riporre prima di imparare un Incantesimo (Sera).
- ❖ Trasformare 3 segnalini Materia che mostrano una runa identica in 1 segnalino Materia jolly può essere effettuato solo quando il giocatore impara un Incantesimo. Non può essere effettuato per alcun altro effetto.
- ❖ L'effetto  viene applicato solo quando il giocatore impara l'Incantesimo e deve essere applicato immediatamente.
- ❖ Per gli Incantesimi imparati che mostrano un simbolo fase ( Mattino,  Mezzogiorno o  Sera), il giocatore può utilizzare l'effetto al livello imparato o a un qualsiasi livello inferiore.
- ❖ Per gli Incantesimi che non hanno un simbolo fase, può essere applicato solo l'effetto del livello imparato (non potete utilizzare gli effetti di livello inferiore di questi Incantesimi).



Questo prodotto è stato realizzato con la massima cura. Tuttavia, se riscontrate problemi con il gioco, contattate il nostro Customer Service al sito www.asmodee.it.

SpellBook è un gioco pubblicato da SPACE Cowboys – Asmodee Group

47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – Francia – © 2023 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.

Revisionato da Scott Lewis. Ulteriori informazioni su SpellBook e SPACE Cowboys su

www.spacecowboys.fr/our-board-games,  SpaceCowboysUS /  SpaceCowboys1 /  space_cowboys_officiel.

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

