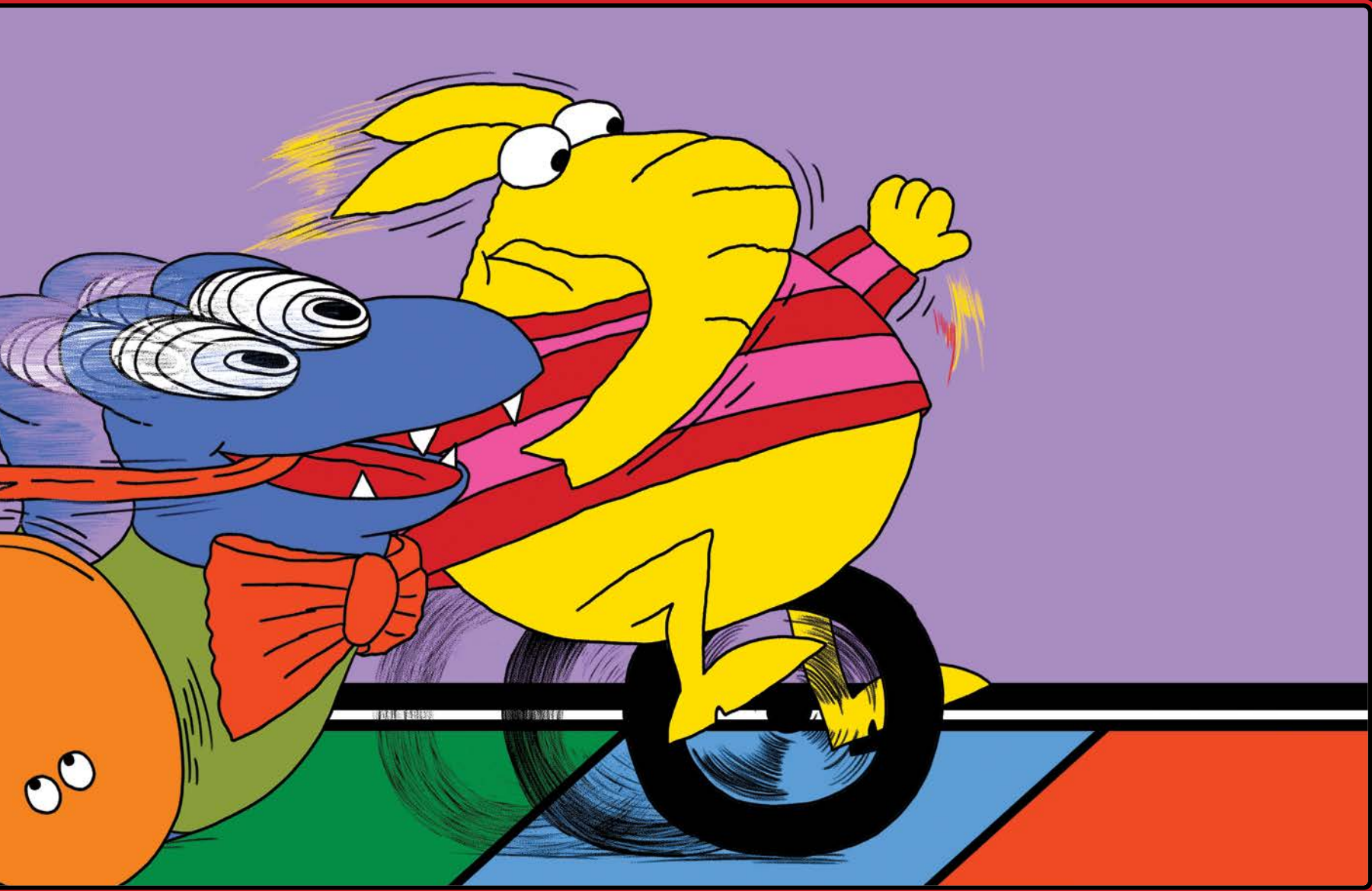
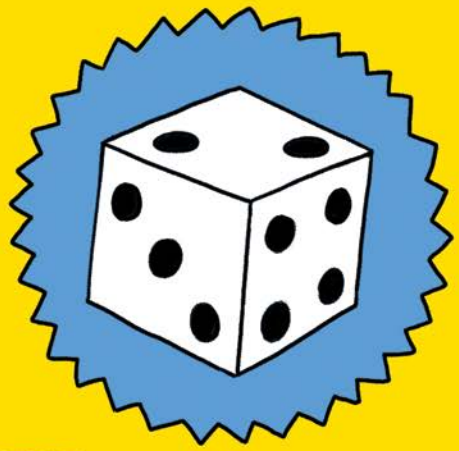
MAGICO ATLETA

Scansiona e guarda il video delle regole

Magico Atleta ***è un gioco in cui si gareggia nel caos più totale!***

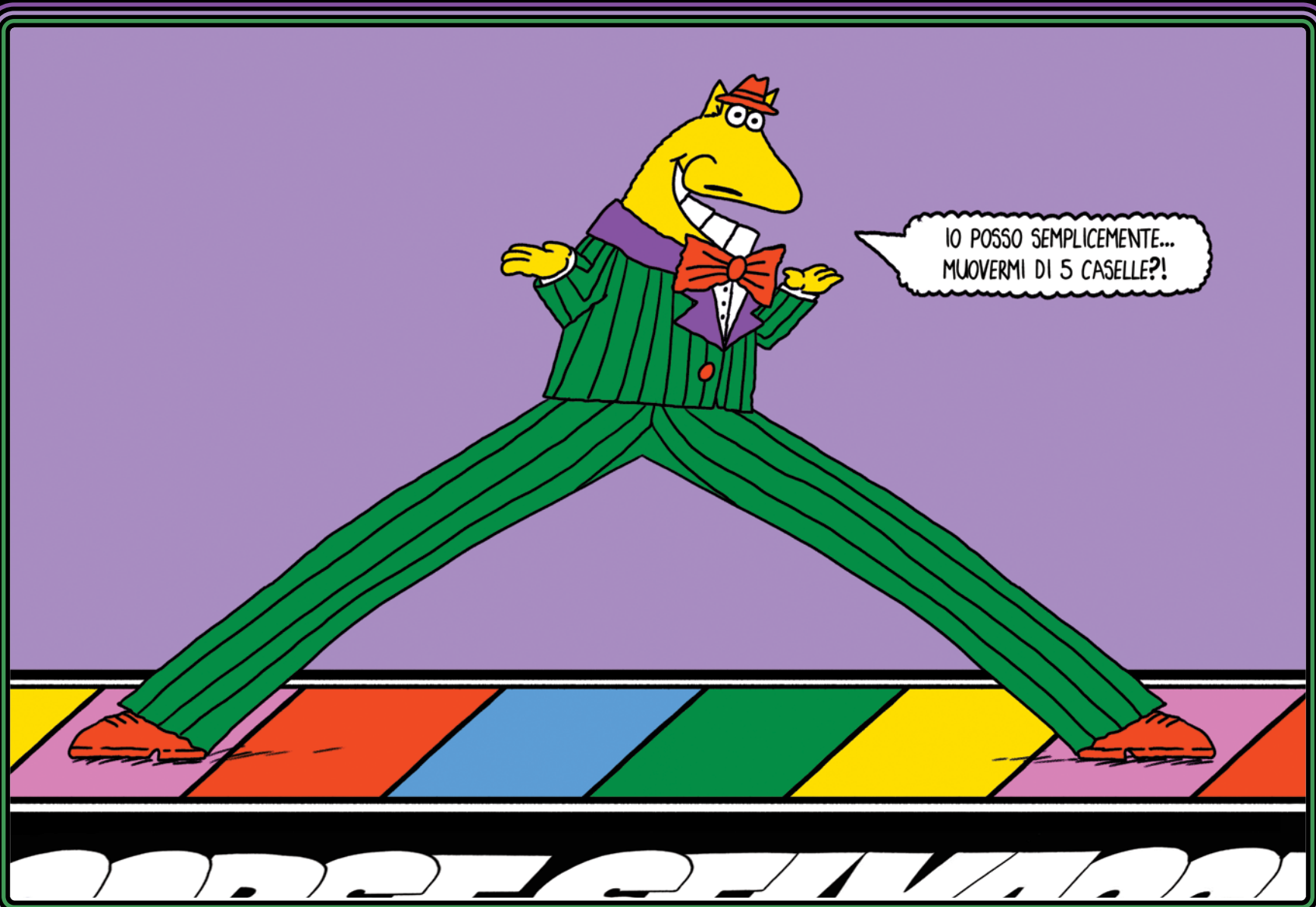


Tirate un dado e muovete il vostro atleta di quel numero di caselle.



Tutti gli atleti hanno però abilità bizzarre e rivoluzionarie.

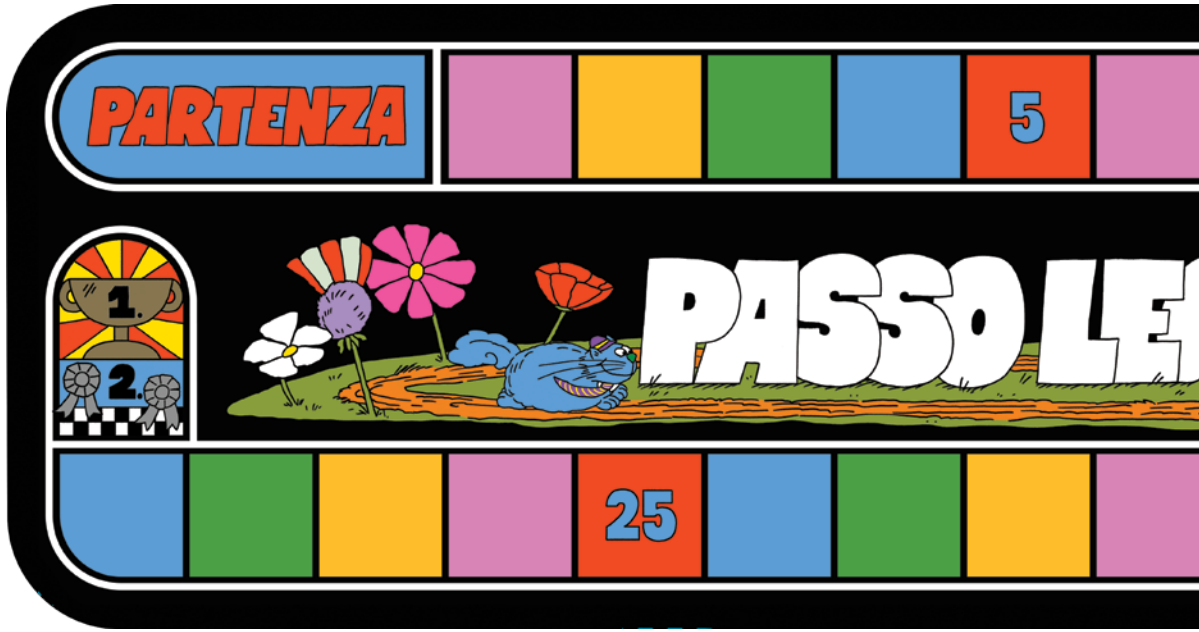
IO CALCIO ALL'INDIETRO
GLI ATLETI CHE SORPASSO


IO POSSO SEMPLICEMENTE...
MUOVERMI DI 5 CASELLE?!

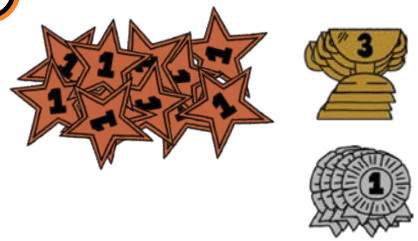
Gareggiate 4 volte, dopodiché chi ha ottenuto il maggior numero di punti vince!
1
2
1
1

5
4
3

01



02



03

04

PREPARAZIONE

01 Collocate il circuito al centro del tavolo, con il lato Passo Leggero rivolto verso l'alto.

02 Svuotate il sacchetto dei segnalini punto. Impilate i segnalini trofeo d'oro e i segnalini coccarda d'argento in ordine, il più grande sul fondo.

03 Mescolate il mazzo atleti e tenetelo a portata di mano.

04 Svuotate il sacchetto degli atleti.

05 Date un dado a ogni giocatore.

RECLUTARE LA VOSTRA SQUADRA

Per iniziare, ogni giocatore deve formare una squadra di 4 atleti che utilizzerà per l'intera partita, un atleta per ogni gara.

Girate il doppio delle carte atleta rispetto al numero dei giocatori e disponetele in fila al centro del tavolo.

3 GIOCATORI → GIRATE 6 CARTE
4 GIOCATORI → GIRATE 8 CARTE
5 GIOCATORI → GIRATE 10 CARTE
6 GIOCATORI → GIRATE 12 CARTE

★ *Gareggiano solo 2 giocatori? Vedere a pagina 28.*

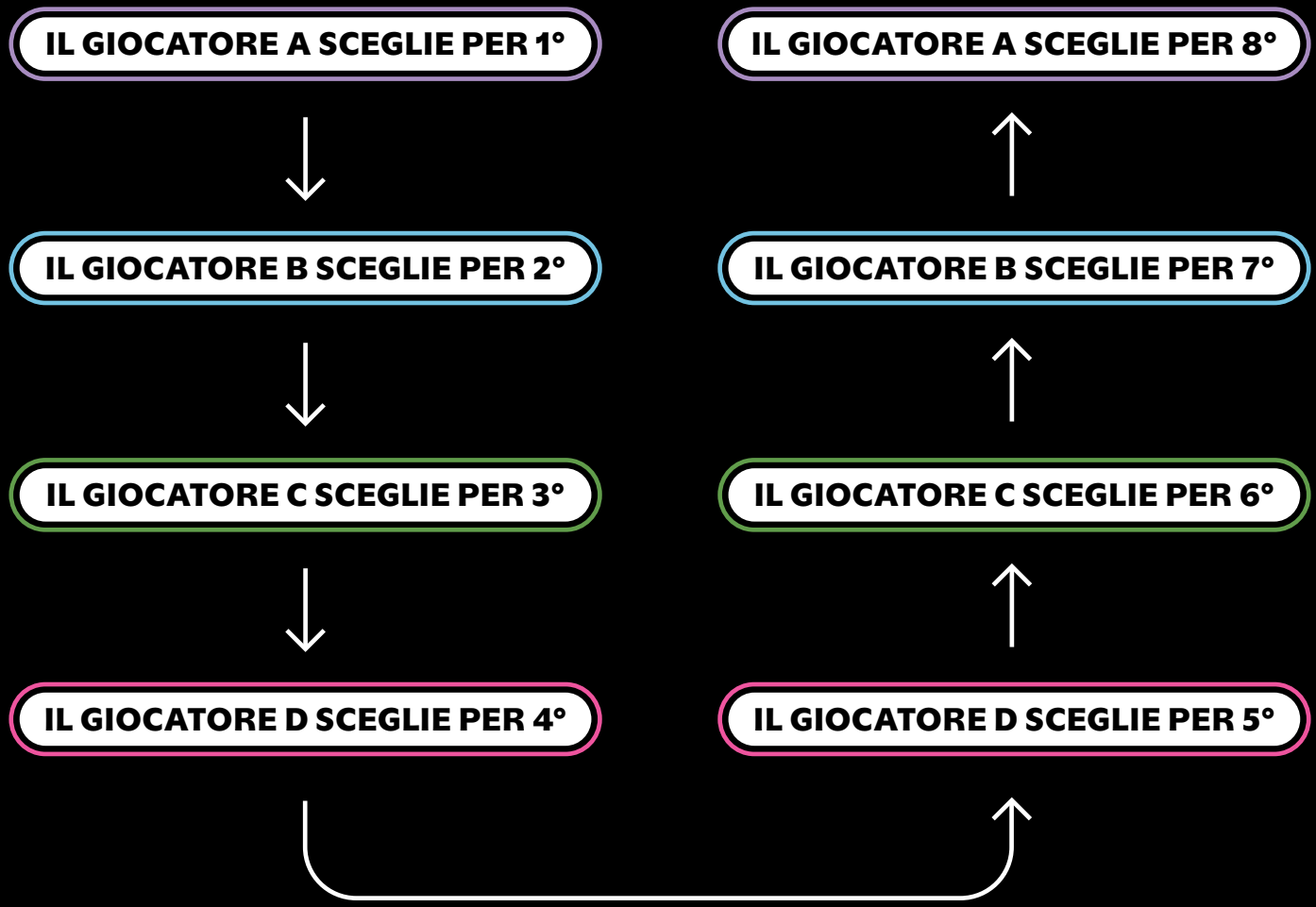
Ora tirate i dadi! Ognuno tira il proprio dado. Chi ottiene il punteggio più alto sceglie per primo! In caso di parità, sceglie per primo il secondo giocatore con il punteggio più alto. Se tutti ottengono lo stesso punteggio, ripetete il tiro.

Procedendo in senso orario, ognuno sceglie un atleta. Quando anche l'ultimo giocatore ha fatto la sua scelta, invertite l'ordine: l'ultimo giocatore sceglie un secondo atleta e procedete così, in senso antiorario, fino a quando ogni giocatore non possiede 2 atleti.

Esatto, è un draft a serpentina!

Ripetete questo processo, iniziando dal giocatore a sinistra del primo giocatore. Esatto, è un altro draft a serpentina! Ora tutti possiedono 4 atleti in totale e siete pronti a gareggiare.

(Se tutto questo sistema di draft vi sembra un po' troppo complicato, o se ci sono tanti nuovi giocatori al tavolo, per la prima partita distribuite semplicemente 4 atleti casuali a testa e imparate strada facendo. Oppure distribuitene 6 e ogni giocatore ne sceglie 4. In alternativa, provate comunque a fare il draft, ma usate gli atleti invece delle carte e lasciate che le persone scelgano d'istinto!)


IL GIOCATORE A SCEGLIE PER 1°
IL GIOCATORE B SCEGLIE PER 2°
IL GIOCATORE C SCEGLIE PER 3°
IL GIOCATORE D SCEGLIE PER 4°
IL GIOCATORE D SCEGLIE PER 5°
IL GIOCATORE C SCEGLIE PER 6°
IL GIOCATORE B SCEGLIE PER 7°
IL GIOCATORE A SCEGLIE PER 8°

GAREGGIARE!

Prima di iniziare, tirate i dadi esattamente come avete fatto per il draft degli atleti. Chi vince parte per primo. Tutti i giocatori scelgono una carta atleta dalla propria mano e la rivelano contemporaneamente. Ogni atleta può essere utilizzato una sola volta; le gare successive valgono più punti, quindi potreste voler conservare i vostri atleti migliori per la fine. Tutti prendono il loro segnalino atleta dalla pila e lo collocano sulla casella di Partenza.

Le gare sono semplici: i giocatori, a turno, tirano i propri dadi, muovono i rispettivi atleti e osservano il caos che si scatena quando si attivano le abilità!

Nel vostro turno, tirate il dado e muovetevi di quel numero di caselle sul circuito. Questo è il vostro **movimento principale**. È un concetto talmente importante che l'abbiamo sottolineato e scritto in grassetto. Molte abilità si attivano specificatamente col movimento principale, quindi fate attenzione a questa dicitura, poiché gli atleti possono muoversi in molti altri modi oltre che con i loro **movimenti principali**.

Dopo che un giocatore ha terminato il proprio turno, procede il giocatore successivo in senso orario. Continuate fino a quando due atleti non tagliano il traguardo. Il primo che taglia il traguardo conquista il 1° posto e, quando il secondo taglia il traguardo conquistando il 2° posto, la gara termina immediatamente.

Se la descrizione di un'abilità indica che la POTETE utilizzare, è facoltativa. Tutte le altre abilità sono obbligatorie!

L'abilità di un atleta può avere effetto quando un giocatore sceglie di utilizzarla, quando si verifica un evento che la innesca o semplicemente in modo passivo. Se più abilità devono avere effetto contemporaneamente, si attivano in quest'ordine:

CASELLE DEL CIRCUITO → **GIOCATORE ATTIVO** → **ALTRI GIOCATORI** (procedendo in senso orario)

ESEMPIO

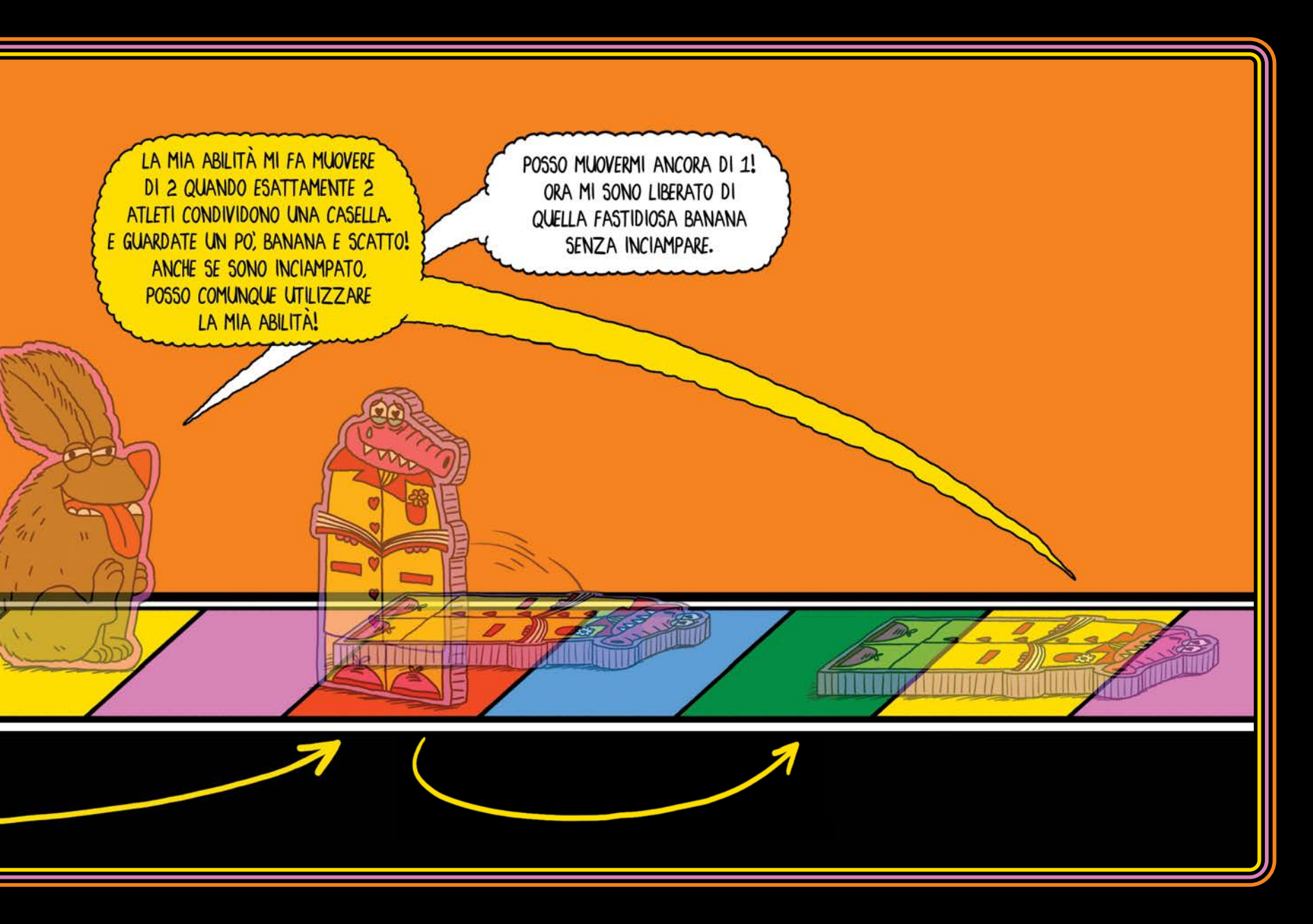
È il turno di Romantico, che per il suo movimento principale ottiene un 5. Mentre si muove di 5 caselle, supera Scatto e Banana.

L'abilità di Banana è quella di far inciampare qualsiasi atleta che lo supera, quindi, dopo che Romantico ha completato il suo movimento principale, inciampa! Ciò significa che salterà il suo prossimo movimento principale.

Scatto è entusiasta, perché la sua abilità gli permette di muoversi di 1 quando qualcuno utilizza un'abilità. Quindi si muove di 1 e si ferma sulla stessa casella di Banana.

Ora è Romantico a essere entusiasta perché, grazie alla sua abilità, quando esattamente 2 atleti si fermano su una casella può muoversi di 2. Anche se è inciampato, può comunque utilizzare la sua abilità.

Poiché viene innescata un'altra abilità, Scatto ovviamente si muove di un'altra casella.


LA MIA ABILITÀ MI FA MUOVERE DI 2 QUANDO ESATTAMENTE 2 ATLETI CONDIVIDONO UNA CASELLA. E GUARDATE UN PO', BANANA E SCATTO! ANCHE SE SONO INCIAMPATO, POSSO COMUNQUE UTILIZZARE LA MIA ABILITÀ!
POSSO MUOVERMI ANCORA DI 1! ORA MI SONO LIBERATO DI QUELLA FASTIDIOSA BANANA SENZA INCIAMPARE.

DOPO LA GARA

Non appena l'atleta al secondo posto taglia il traguardo, la gara termina! L'atleta al 1° posto prende il segnalino d'oro in cima alla pila. L'atleta al 2° posto prende quello d'argento in cima alla pila. Poi...

01 **Prendete tutte le carte e i segnalini atleta utilizzati in gara e rimuoveteli dal gioco.**

02 **Girate il circuito dall'altro lato (gareggerete su ogni circuito due volte per partita: Leggero, Selvaggio, Leggero, Selvaggio).**

★ *Se preferite, potete gareggiare tutti su un unico circuito oppure alternarli a vostro piacimento. Decidete prima di iniziare il gioco in modo da poter elaborare una strategia adeguata.*

03 **Tutti rivelano simultaneamente una nuova carta atleta e collocano quel segnalino atleta sulla casella di Partenza. Il giocatore il cui atleta era posizionato più lontano nell'ultima gara (oppure il primo a essere stato eliminato) inizia per primo nella gara successiva.**

PUNTEGGIO FINALE

Alla fine della quarta gara, la partita termina.
Chi ha ottenuto il maggior numero di punti vince!

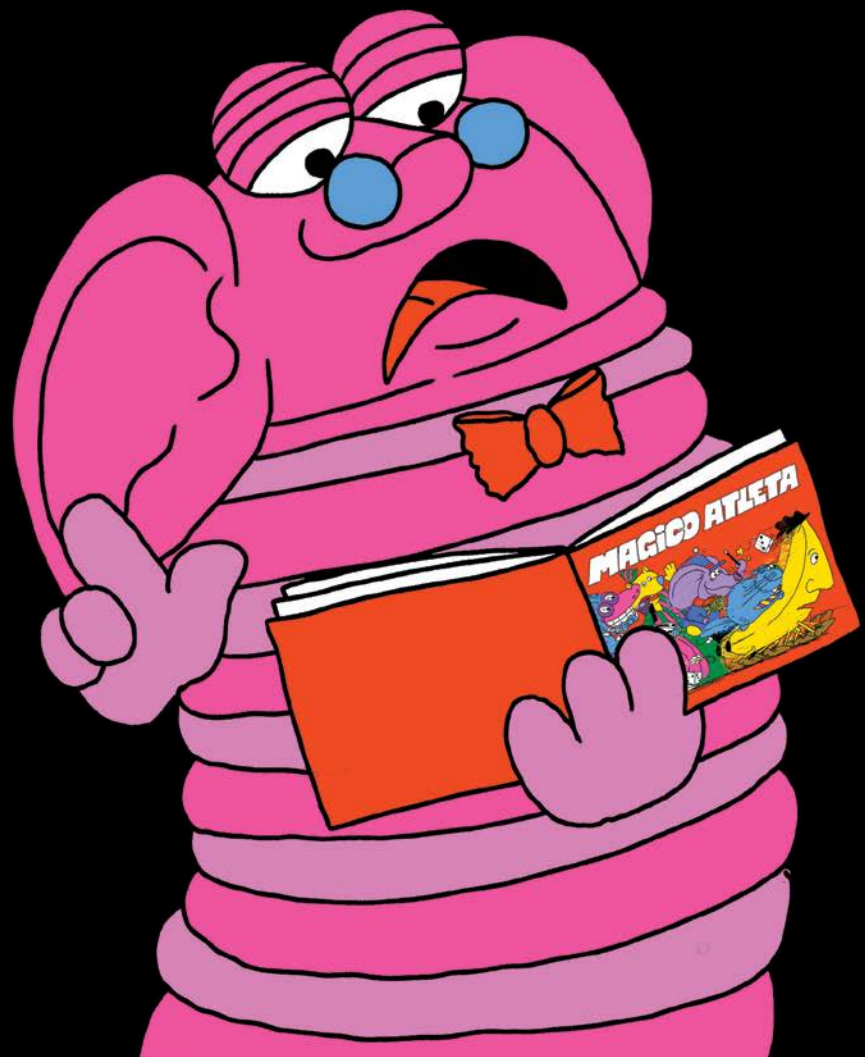
In caso di parità, c'è parità: festeggiate insieme!

DETTAGLI PRATICI

Magico Atleta è un gioco semplice, ma le interazioni possono diventare frenetiche! È utile conoscere alcuni concetti chiave. Ma non preoccupatevi: la maggior parte di questi verrà naturale man mano che giocate.

A destra troverete una breve guida: termini importanti, cosa succede sul circuito e come funzionano alcuni atleti. Se accade qualcosa di inaspettato, controllate qui o semplicemente state al gioco. Accettate il caos e le discussioni in merito alle regole: fa tutto parte del divertimento!

Solitamente, chi possiede il gioco può fare da arbitro, con moderazione. E se vi trovate completamente bloccati, tirate i dadi per decidere chi ha ragione.



TERMINI

Davanti/Dietro:

Gli atleti sono davanti a un altro atleta se si sono fermati su una casella più vicina al traguardo. Gli atleti sono dietro a un altro atleta se si sono fermati su una casella più vicina alla casella di Partenza. Se gli atleti condividono una casella, non sono né davanti né dietro l'uno rispetto all'altro.

Da solo:

Quando un atleta non sta condividendo la propria casella.

Ultimo posto:

L'atleta, o gli atleti, attualmente più vicini alla casella di Partenza.

In testa:

L'atleta, o gli atleti, attualmente più vicini al traguardo. Gli atleti che hanno già tagliato il traguardo non sono considerati.

Movimento principale:

L'azione che potete sempre eseguire nel vostro turno, durante la quale tirate il dado e vi muovete di quel numero di caselle.

Muoversi:

Quando un atleta cambia caselle grazie al suo **movimento principale**, alla sua abilità o a qualsiasi altra situazione che utilizzi specificatamente il termine "muovere". Se un atleta avesse bisogno di "muoversi di 0", ciò non conta come movimento ai fini dell'attivazione di altre abilità basate sul movimento.

Sorpassare:

Quando un atleta inizia un movimento dietro a un altro atleta e lo conclude davanti a lui (oppure, se si sta muovendo all'indietro, inizia davanti e finisce dietro!).

Condividere una casella:

Gli atleti condividono una casella con un altro atleta quando entrambi sono fermi su quella casella nello stesso momento. In altre parole, se gli atleti occupano momentaneamente la stessa casella durante movimenti, teletrasporti, ecc., quello non conta!

Casella:

I riquadri che iniziano con la casella di Partenza e terminano con il traguardo. La casella di Partenza conta come una casella! Tutto ciò che si trova oltre il traguardo non conta.

Fermarsi su una casella:

I giocatori si fermano su una casella dopo aver completato il loro movimento su di essa oppure dopo esservi arrivati in altri modi, per esempio tramite l'abilità di teletrasporto di Infradito.

Inciampare:

Un atleta che inciampa salta il suo prossimo **movimento principale**! Non tirate nemmeno il dado, tuttavia le vostre abilità possono comunque attivarsi e potete comunque muovervi in altri modi. Quando inciampate, completate il vostro movimento, poi sdraiate il vostro segnalino atleta a faccia in giù. Al vostro prossimo movimento principale, rimettete il segnalino in posizione verticale per indicare che vi siete ripresi. E ricordate: inciampare non fa terminare prematuramente il vostro movimento attuale!

Teletrasportarsi:

Quando un atleta si teletrasporta, collocate il suo segnalino sulla nuova casella, ma non consideratelo come un "movimento" ai fini dell'attivazione delle abilità, del sorpasso degli altri atleti, ecc.

INFORMAZIONI SUL CIRCUITO

Frecce:

Quando vi fermate su una casella con una freccia, muovetevi del numero di caselle e nella direzione indicati dalla freccia. Questo conta come un movimento separato rispetto al modo in cui siete arrivati lì, e, se v'interessa, non fa mai parte del vostro movimento principale.

Inciampo:

Quando vi fermate su una casella con la scritta INCIAMPO, inciampate!

Stella:

Quando vi fermate su una casella con una stella, prendete un segnalino di bronzo di valore 1.

DETTAGLI PRATICI

1. Se per qualsiasi ragione ripetete il tiro, considerate il numero ottenuto in precedenza come se non vi fosse mai uscito. Anche l'azione di ripetere il tiro di per sé potrebbe comunque innescare abilità come quella di Scatto.

2. Le abilità che si riferiscono al fermarsi insieme su una stessa casella non vengono innescate se gli atleti arrivano nello stesso momento.

3. Le abilità che si attivano in un momento specifico, come "All'inizio del mio turno", si attivano solo una volta per turno.

4. Le abilità di un atleta si disattivano dopo che ha terminato o ha abbandonato una gara, a meno che non sia specificato diversamente.

5. Se vi imbattete in un loop infinito, risolvetelo una volta sola nell'ordine corretto e poi fermatevi. Alcune abilità possono interagire molte volte, ma non sono un loop, come Scatto e Pesce Scroccone. Se entrate in un loop in cui nessuno riesce a muoversi o a terminare la gara, questa termina immediatamente: nessuno ottiene i punti rimanenti, a meno che non abbia già tagliato il traguardo.

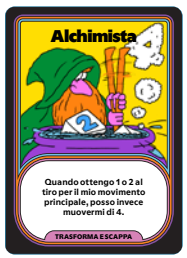
6. Se rimane un solo atleta, la gara termina immediatamente e quell'atleta ottiene il primo o il secondo posto, a seconda dei casi.

7. Se più abilità modificano il valore di un movimento, come Scienziato Razzo e Poltiglia, risolveteli in ordine di turno.

8. In caso ci siano giocatori in parità per il primo o l'ultimo posto, se un'abilità sta per bersagliarli (vedi, ad esempio, Siamese), sarà il giocatore con quell'abilità a scegliere quale bersagliare.

9. Quando gareggiate con più atleti, disponeteli davanti a voi nell'ordine in cui volete che svolgano i turni, procedendo in senso orario.

INFORMAZIONI SUGLI ATLETI



Alchimista

All'eterna ricerca dell'antico segreto per trasformare Questo in Quello.

Banana

Non più commestibile di me o di te.

Centauro

Parla poco, scalcia molto.

Un atleta non può essere scalciato più indietro della casella di Partenza.

Anima(le) della Festa

Mettete un cappello a un animale e accade questo.

Se Bebè Enorme festeggia sulla mia stessa casella, tutti quelli che si trovano su quella casella vengono spostati indietro di 1.

Bebè Enorme

Ha 30 anni.

Sono un caso unico: quando gli altri atleti vengono spostati dietro di me a causa della mia abilità, ciò non conta come movimento; invece, è come se si fossero fermati su quella casella. Se mi fermo sulla casella di Banana e lo faccio spostare all'indietro, è come se lo avessi superato e io inciampo.

Cheerleader

Una creatura traboccante di energia.

Se c'è più di un atleta all'ultimo posto, si muovono tutti. Ma io avanzo solo di 1 in più, indipendentemente dal numero di atleti all'ultimo posto.

Se tifo per me stesso, quelli sono due movimenti separati: mi muovo di 2 e poi di 1.

Baba Yaga

Questo immobile sta andando a ruba.

Se condivido una casella con il Duellante, possiamo duellare, ma il Duellante inciamperà comunque.

L'Ipnotizzatore può lanciare il suo incantesimo su di me, ma inciamperà comunque.

B.O.C.C.A.

Buco Orale Che Consuma Alimenti.

Coach

Credere in te stesso è ancora più importante quando sei una specie di lucertola.

Anch'io traggo vantaggio dalla mia abilità!

Dadologo

Ha scelto la sua carriera tirando un d20.

Se qualcun altro ripete il tiro, mi muovo prima che quell'atleta si muova.

Duellante

Quando possiedi una spada, tutto sembra un duello.

Posso duellare più di una volta per turno, anche quando non si tratta del mio. Per dichiarare subito un duello, ho soltanto bisogno di condividere una casella in quel momento.

Non posso interrompere le azioni in corso, per esempio tra un tiro e un movimento.

Genio

Eppure, incapace in materia d'amore.

Se gareggio contro Skipper e prevedo un 1, Skipper ruba il prossimo turno, dal momento che la sua abilità s'innesca dopo la mia.

Quando gioco con più atleti, se la mia previsione è corretta, ottengo un turno extra, ma non gli altri atleti che hanno giocato con me.

Dirigibile

Costruito per volare, nato per esplodere.

Gambe

Ha anche le braccia, ma a chi importa.

La mia abilità conta come movimento principale, quindi può essere potenziata da Poltiglia oppure posso ottenere il bonus velocità da Coach.

Infradito

Sempre alla ricerca della sua gemella perduta.

La mia abilità è il teletrasporto: non conta come movimento e non tiro il dado.

Non occupo mai la stessa casella di un atleta con cui mi scambio di posto. Ci scambiamo simultaneamente.

Disturbatore

È una critica costruttiva.

La mia abilità ha effetto anche sugli atleti che si stanno riprendendo dall'essere inciampati.

Gemello

Non è imparentato con nessuno, è solo identico a chiunque.

Dovresti comunque utilizzare il mio segnalino atleta!

Ottengo comunque eventuali abilità che s'innescano "prima della gara".

Ipnotizzatore

Ha inserito lui stesso questa falsa biografia.

INFORMAZIONI SUGLI ATLETI

Lacchè

Se sei felice, lo è anche lui.

Effettuo il mio movimento prima degli altri atleti. Qualora avesse importanza.

Mago

Può anche lanciare palle di fuoco.

Devo utilizzare il risultato del mio ultimo tiro, qualunque esso sia.

Pesce Scroccone

Soffre di sindrome dell'abbandono.

Se inizio a muovermi con un atleta, non mi posso fermare fino a quando quell'atleta non completa il suo movimento. Posso tagliare il traguardo utilizzando la mia abilità. Arrivo sulla casella nello stesso momento, ma al fine di tagliare il traguardo e innescare le abilità, l'atleta con cui mi muovo risolve per primo.

Lepre

L'unica cosa che non può superare è l'arroganza.

Mente Superiore

L'unico piano che non riesce a mettere in atto è far rimettere insieme i suoi genitori.

Se faccio una previsione corretta su me stesso, posso vincere sia il primo che il secondo posto.

Poltiglia

Un po' appiccicosa.

Il mio viscidume riduce il numero di caselle di cui gli altri atleti si devono muovere, non il numero ottenuto al tiro. Quindi non trasforma un 6 in un 5, ma l'atleta si muove di 5 caselle anziché di 6, non impedendo a Lacché di svolgere il suo compito.

Lombrimetro

Dategli un centimetro e si prenderà un centimetro.

Se un altro atleta ottiene 1 al tiro e anche Skipper è sul circuito insieme a me, striscio in avanti di 1 e poi è il turno di Skipper.

Perdente Adorabile

Il primo della classe all'Accademia dei Perdenti.
Che non è una bella cosa.

Precisino

Ha controllato questo regolamento senza chiederlo a nessuno.

Ciò include qualsiasi movimento derivante da movimenti principali, abilità, ecc. Per esempio, se il Duellante vince un duello sull'ultima casella prima del traguardo, non lo taglia.

Romantico

L'ultimo della sua specie.

Se due atleti si muovono insieme, contemporaneamente, come con Anima(le) della Festa o Pesce Scroccone, la mia abilità non si innesca.

Scienziato Razzo

Nel tempo libero fa il neurochirurgo.

Tiro il dado, POI decido se esplodere.

Skipper

Il timone è finto, va semplicemente avanti come tutti gli altri.

Dopo che ho giocato io, l'ordine di turno prosegue alla mia sinistra (a meno che io non ottenga un 1 al tiro e giochi di nuovo!).

Rospo Saltatore

Spesso visto da sotto.

Sì, anche se mi sto muovendo all'indietro.

Siamese

Molto simile a un altro gatto diverso.

Ho costantemente l'abilità dell'atleta in testa, non solo durante il mio turno. Se dovesse esserci qualcosa di contradditorio tra me e l'atleta che sto copiando, l'abilità di quell'atleta ha la priorità. Non copio mai le abilità che si innescano "prima della mia gara". Se ci sono atleti in testa in parità, non posso cambiare la mia abilità nel bel mezzo di un'azione.

Terzo Incomodo

Alla ricerca della sua anima gemella.

Posso comunque utilizzare il mio movimento principale dopo essermi teletrasportato.

Scatto

Permesso, un attimo che passo io.

Quando Poltiglia è sul tabellone, avanzo di 1 per ogni -1 che influisce sul movimento principale di un atleta. Con Dadologo, mi muovo per ogni tiro ripetuto. Con Rospo Saltatore, mi muovo per ogni casella saltata. Se salta 2 caselle consecutive occupate, mi muovo due volte di 1. Avanzo di 1 per ogni tiro ripetuto del Mago, anche se non viene utilizzato.

Sisifo

Resta umile, continua a darsi da fare.

Se ottengo più di quattro 6 al tiro, continuo a perdere punti, supponendo che io ne abbia.

Dopo essermi teletrasportato, non posso utilizzare il mio movimento principale.

Uovo

Dovreste vedere la gallina.

Dovreste comunque usare il mio segnalino atleta!

Ottengo comunque eventuali abilità che s'innescano "prima della gara".

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Le regole sono le stesse, eccetto...

Reclutare:

Formate una fila di 8 carte atleta a faccia in su prendendole dal mazzo e draftate a serpentina (i giocatori A e B seguiranno quest'ordine di scelta: ABBAABBA). Ripetete questo procedimento con altre 8 carte atleta prese dal mazzo, in ordine inverso, fino a quando entrambi i giocatori non hanno ottenuto 8 atleti (16 in totale, considerando quelli di entrambi).

Preparazione:

Entrambi i giocatori scelgono simultaneamente 2 atleti diversi per gara; quindi, saranno presenti 4 atleti sulla casella di Partenza del circuito. Ogni giocatore prende anche due dadi da utilizzare per i propri atleti.

Gareggiare:

Quando un giocatore gioca, svolge i turni con entrambi i propri atleti, procedendo in senso orario (decidete l'ordine nel momento in cui li rivelate). Deve solo accertarsi di completare il turno del primo atleta prima di passare al turno del secondo. Se avete abilità di atleti che s'innescano quando "altri atleti" fanno qualcosa, questo coinvolge il vostro secondo atleta.

Dopo la prima gara, il giocatore che ha ricevuto il minor numero di punti nell'ultima gara va per primo. Se i giocatori sono in parità, tirate i dadi!

VARIANTE DOPPIO ATLETA PER 3 GIOCATORI

Le regole sono le stesse, eccetto...

Reclutare:

Formate una linea di 6 carte atleta a faccia in su prendendole dal mazzo e draftate a serpentina, come di norma. Ripetete questo procedimento per 4 volte, alternando chi sceglie per primo. Dopodiché tutti dovrebbero avere 8 atleti.

Preparazione:

Tutti i giocatori scelgono simultaneamente 2 atleti diversi per gara; quindi, saranno presenti 6 atleti sulla casella di Partenza del circuito. Ogni giocatore prende anche due dadi da utilizzare per i propri atleti.

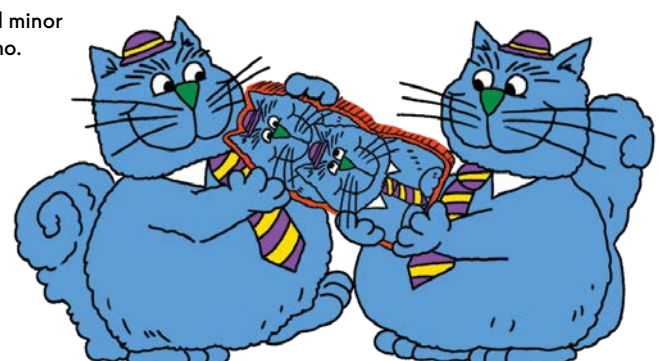
Gareggiare:

Quando un giocatore gioca, svolge i turni con entrambi i propri atleti, procedendo in senso orario (decidete l'ordine nel momento in cui li rivelate). Deve solo accertarsi di completare il turno del primo atleta prima di passare al turno del secondo. Se avete abilità di atleti che s'innescano quando "altri atleti" fanno qualcosa, questo coinvolge il vostro secondo atleta.

Dopo la prima gara, il giocatore che ha ricevuto il minor numero di punti nell'ultima gara procede per primo. Se i giocatori sono in parità, tirate i dadi!

CONSIDERAZIONI FINALI

Ora questo gioco è vostro! Ci sono atleti che non vi piacciono? Non usateli. Avete un'idea per un nuovo atleta? Testatela! Non preoccupatevi di rompere il gioco: è stato progettato apposta per essere mandato in frantumi.
Buon divertimento!



CONTENUTO E RICONOSCIMENTI

Contenuto

- 1 circuito a due lati
- 36 atleti
- 36 carte atleta
- 6 dadi
- 4 segnalini oro 1° posto
- 4 segnalini argento 2° posto
- 9 segnalini bronzo da 3 punti
- 16 segnalini bronzo da 1 punto
- 1 regolamento

Vi manca qualcosa?
Scrivete a asmodee.com/contact

Riconoscimenti

Design del Gioco Originale: Takashi Ishida
Design del Gioco Aggiornato: Richard Garfield
Direttore Creativo: Alex Hague
Illustrazioni: Angela Kirkwood
Progetto Grafico: Elizabeth Goodspeed, Janet Delavan
Design e Sviluppo Aggiuntivo: Skaff Elias, James Nathan Spencer, Justin Vickers
Capo Scrittore: Sophie Abromowitz
Fabbricato da: CMYK
Stampato da: Strom MFG
Ringraziamenti: Maisy Hatchard, Bryan Bornmueller, Ted Werner e la community di playtester di *Magico Atleta*

Edizione Italiana Asmodee
Traduzione: Sara Conato
Revisione: Sara Conato, Silvia Paganelli
Adattamento Grafico: Mario Brunelli, Giacomo Pellini
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Scansiona e guarda
il video delle regole