



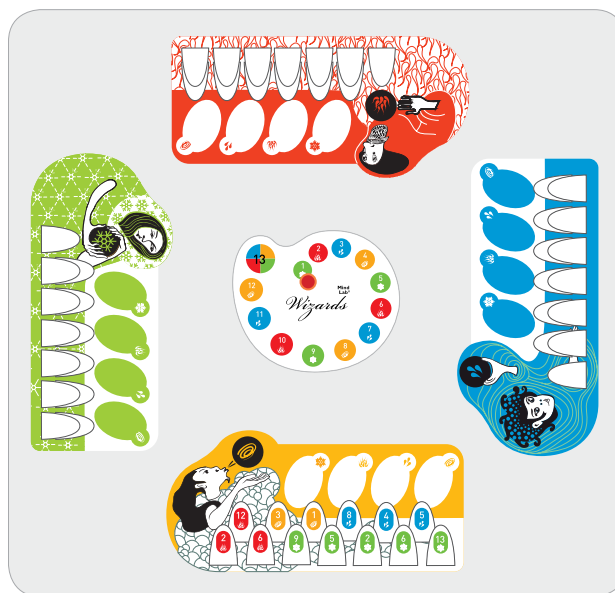
Imparare le regole del gioco 'Maghi'

» Scopo del gioco:

Vincere il maggior numero di giri.

» Preparazione:

1. Ciascun giocatore sceglie un mago rappresentato da uno dei quattro simboli e prende la relativa tabellina.
2. I 52 pezzi vengono posizionati al centro del tavolo, rivolti verso il basso e in un singolo strato, e vengono mescolati.
3. Ciascun giocatore prende 13 pezzi e li posiziona sulla tabellina, nascondendoli dalla vista degli altri giocatori.
4. L'indicatore dei giri viene posizionato al centro del tavolo, con l'indicatore sul numero 1.



» Svolgimento del gioco:

- » Questo è un gioco per quattro giocatori.
 - » Il gioco consiste di 13 giri.
 - » L'indicatore dei giri aiuta i giocatori a tenere conto del numero dei giri rimasti, oltre a mostrare il simbolo di ogni giro.
 - » La sequenza di simboli che appare sull'indicatore dei giri corrisponde a quelli degli ovali nelle tabelline.
 - » Il primo giro ha il simbolo del Ghiaccio, il secondo quello del Fuoco e così via. Notate che il quinto giro ritorna al simbolo del Ghiaccio e segue la stessa sequenza di giri tre volte. Il giro finale (il 13°) è il Gran Finale che conclude la partita (spiegato di seguito).
 - » Il vincitore di ciascun giro è il giocatore che ha raccolto il maggior numero di punti in quel giro. I punti di ciascun giro rappresentano il valore combinato di tutti i pezzi che il giocatore ha posizionato sull'ovale con il simbolo di quel giro.
- Il vincitore di ciascun giro è il giocatore che ha raccolto il maggior numero di punti in quel giro. I punti di ciascun giro rappresentano il valore combinato di tutti i pezzi che il giocatore ha posizionato sull'ovale con il simbolo di quel giro. Per esempio: nel primo giro, il Ghiaccio, i giocatori ottengono i punti relativi ai pezzi posizionati sull'ovale del Ghiaccio. Il vincitore del giro è il giocatore con il maggior punteggio relativo ai pezzi posizionati sull'ovale del Ghiaccio.

» Giocata di un giro:

Il gioco si svolge in senso orario. Il giocatore più giovane inizia il primo giro. Nei giri successivi inizia a giocare il vincitore del giro precedente. Ad ogni giro, il giocatore ha le seguenti opzioni di mossa:

1. Posizionare un pezzo, rivolto verso il basso, su qualunque ovale della tabellina del giocatore.

NOTA: l'ovale scelto non deve essere per forza quello rappresentante il simbolo del giro in corso. Potrebbero crearsi situazioni in cui un giocatore ha più di un pezzo posizionato in uno o più ovali.

2. Dichiarare "passo" e rinunciare a giocare un pezzo in quel giro.

» Calcolo dei punti di un giro:

- » I punti di ciascun giro rappresentano il valore combinato di tutti i pezzi che il giocatore ha posizionato sull'ovale con il simbolo di quel giro.
- » I giocatori ricevono punti per i pezzi con il simbolo di quel giro (pezzi-Fuoco nel giro del Fuoco) e anche per i pezzi che il simbolo di un mago nei giri con altri simboli (per esempio, pezzi-Fuoco posizionati dal Mago del Fuoco in qualsiasi altro ovale).



» Situazione di pareggio:

- » Nel caso il punteggio di due o più giocatori al termine di un giro sia lo stesso, lo spareggio deve avvenire come segue:
- Ciascun giocatore con lo stesso punteggio posiziona un ulteriore pezzo rivolto verso il basso nell'ovale relativo al suo giro. Una volta che tutti i pezzi sono stati posizionati, i pezzi vengono girati verso l'alto e il valore più alto determina il vincitore del giro. Se si verifica un altro pareggio, il processo viene ripetuto.
- Se uno dei giocatori con lo stesso punteggio non ha alcun pezzo rimasto da giocare (ovvero con il simbolo di questo giro o il simbolo del Mago), quel giocatore esce dal giro. Se nessuno dei giocatori con lo stesso punteggio dispone di un pezzo da usare per lo spareggio, il ricalcolo dei punti viene fatto includendo solo i pezzi esposti in questo giro che hanno il simbolo corrispondente (ovvero escludendo i pezzi-Mago).

» Il Gran Finale (13° giro)

- » I punti di questo giro vengono semplicemente sommati al valore dei pezzi di ciascun giocatore, a prescindere dal simbolo. Se il Gran Finale finisce con un pareggio, nessun giocatore sarà proclamato vincitore del giro e i pezzi di questo giro saranno esclusi dal punteggio totale.

» Fine del gioco

- » Dopo il tredicesimo giro, il giocatore con il punteggio più alto sarà proclamato vincitore. Nell'esempio seguente il giocatore del Fuoco ha vinto cinque giri ed è il vincitore della partita.
- » Se due o più giocatori hanno vinto lo stesso numero di giri verrà calcolato il valore totale dei pezzi e il giocatore con il punteggio più alto sarà proclamato vincitore.