

## GLI INGREDIENTI



L'ultimo (o gli ultimi) giocatore guadagna due punti.



Perdi un punto.



Tutti i giocatori tranne il primo (o i primi) fanno un punto.



Sposta il tuo Cappello da Strega nella casella punteggio subito prima del Cappello da Strega che ti precede.



Fai un punto.



Avanza di un numero di punti pari alla tua posizione in classifica. Se sei il primo avanza di un punto, se sei il secondo avanza di 2 punti.



Realizzato e Distribuito Internazionalmente da: **Red Glove Edizioni & Distribuzioni**  
Via Passo Volpe, 94 - 54033 Carrara (MS) - [www.redglove.eu](http://www.redglove.eu)  
Revisione: Marco Valtriani **Impaginazione:** Margherita Cagnola

# MAGIKABOOM

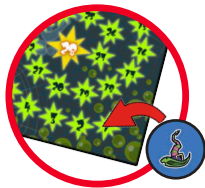


**Benvenuti alla gara più pazza degli ultimi secoli!  
Mettete gli ingredienti all'interno del calderone uno alla volta: più ingredienti di uno stesso tipo butterete e più potente sarà la pozione! Peccato che, nella fretta, tendono a cascare nel calderone ingredienti di tutti i tipi. Attenti: più gli ingredienti si mescolano e più aumenta la possibilità di... ESPLOSIONI!  
Pronti a gareggiare?**

# MAGIKABOOM

## PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un Cappello da Strega e lo posiziona sul numero 1 della plancetta segna punti. Si gioca a turno, in senso orario. Il giocatore più giovane prende i dadi e inizia a giocare!



## COME SI GIOCA

Quando è il tuo turno, prendi la scatola di MagiKaboom e i 6 dadi: questi dadi costituiscono la tua *riserva*.

Prendi 2 dadi dalla tua riserva e lanciali, ottenendo due ingredienti. Scegli uno dei due ingredienti e mettilo nella scatola.

Con l'ingrediente che è rimasto fuori, puoi:

- Prenderlo, metterlo nella scatola e calcolare il punteggio, terminando il tuo turno **oppure**
- Scegliere di applicare i suoi effetti (vedi gli effetti sul retro di questo regolamento), aggiungere un dado dalla *riserva* al dado rimasto e tirarli entrambi, ripetendo la scelta. Puoi scegliere di rilanciare dadi solo se ne hai ancora disponibili nella tua *riserva*.

Devi stare molto attento ad aggiungere dadi e a ritirarli perché le

pozioni fatte male possono sempre esplodere! Se, dopo aver tirato i dadi, ci sono almeno 4 ingredienti diversi o più di 4 ingredienti uguali tra quelli contenuti nella scatola e quelli che hai tirato, la pozione esplose. In questo caso tutti i tuoi avversari otterranno 2 punti e tu sarai costretto a passare il turno, senza guadagnare alcun punto.

## CALCOLARE IL PUNTEGGIO

Scegli un ingrediente tra quelli contenuti nella scatola, conta quanti dadi hanno quel simbolo e fai avanzare il tuo cappello da strega sul tabelloncino.

2 dadi	1 punto
3 dadi	3 punti
4 dadi	6 punti

**ESEMPIO:** È il turno di Federico che prende due dadi e li lancia, ottenendo un fantasma e un corvo. Decide di tenere il fantasma, riponendolo nella scatola e di continuare a tirare. Applica gli effetti del corvo, guadagnando un punto, prende un dado alla sua riserva e lo lancia insieme all'altro, ottenendo una zucca e un cristallo. Decide di tenere la zucca, mettendola nella scatola, e applicare gli effetti del cristallo. Siccome è secondo in classifica, guadagna 2 punti. Decide di continuare e tira altri due dadi ottenendo due fantasmi! A questo punto, ripone entrambi i fantasmi nella scatola e decide di fermarsi, ottenendo 3 punti. Se al posto dei due fantasmi avesse ottenuto cristallo e teschio, la pozione sarebbe esplosa.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando un giocatore raggiunge (o supera) i 28 punti. Quel giocatore sarà eletto strega dell'anno! In caso di pareggio, entrambi i giocatori saranno vincitori!