



Regolamento

Il Grande Libro della Sollia



Un gioco di Maxime Rambuurg
Illustrato da Naïade



Per generazioni, l'Elementary College ha plasmato aspiranti maghi come voi perché padroneggiassero l'arcano: acqua, fuoco, terra e aria... Ma il vostro primo anno è stato un po' deludente. Ad oggi, riuscite appena a far scoccare un scintilla grande pochi centimetri. Spendete gran parte del tempo a memorizzare libri di teoria invece che addestrarvi con veri incantesimi che vi faranno diventare quei maghi straordinari che siete destinati a diventare. Sapete già che i sotterranei della scuola nascondono la più grande collezione di libri di arti magiche del mondo intero. Gli incantesimi più potenti sono vietati agli occhi di apprendisti come voi. Vi sono voci che dicono che la biblioteca custodisca anche Il Grande Libro della Follia, un imponente tomo dai poteri misteriosi. Siete stati avvisati che aprire questo libro sia il più grande sbaglio che un mago possa fare... Ma sicuramente queste sono il tipo di minacce che i professori fanno per proteggere le migliori formule magiche da occhi diversi dai loro. Questa sera avete deciso che aprirete le porte della biblioteca proibita, così che possiate finalmente ottenere i poteri che vi spettano di diritto. Curiosi ed eccitati, sollevate la copertina di quel grande libro che troneggia al centro della stanza... In una esplosione di luce, il libro sembra prendere vita e le pagine cominciano a girarsi da sole. Immediatamente, vi rendete conto del vostro errore! Il Grande Libro della Follia in realtà è una prigione che tiene esiliate le più terribili creature magiche che possiate immaginare, ciascuna capace di tremende devastazioni... E voi le avete appena liberate! Dovete trovare il modo di sconfiggerle. Cercate rapidamente di imparare gli incantesimi più potenti che si trovano intorno a voi nella biblioteca, imparate a dominare gli elementi e fuggite via... Se solo aveste prestato maggiore attenzione in classe! Ma siate prudenti: un semplice sguardo a queste orribili creature può farvi sprofondare nella follia più completa!



Introduzione

Ricoprite i ruoli di studenti di magia che hanno imprudentemente aperto un antico grimoire che imprigiona potenti Mostri. Il vostro obiettivo è quello di sigillare nuovamente le pagine del libro, una dopo l'altra e annientare il mostro finale prima di perdere completamente il senno.

Questo è un gioco cooperativo, il che significa che tutti i giocatori vincono o perdono insieme.

Contenuto

• 48 Carte Maledizione



• 35 Carte Follia



• 136 Carte Elemento (34 in ciascuno dei 4 elementi):

- 18 di valore 1
- 10 di valore 2
- 6 di valore 3



• 56 Carte Incantesimo:



• 20 Incantesimi di Base (bordo bianco, 4 per giocatore)



• 36 Incantesimi della Biblioteca (bordo nero)

• 8 Schede Mago (sul retro è presente un riassunto delle fasi di gioco)





- 17 Carte Grimorio:
 - 4 Pagine di Copertina (con un Mostro sul retro) 1.
 - 12 Pagine Interne (con effetti sul fronte e un Mostro sul retro) 2.
 - 1 Pagina Finale (con l'effetto del Mostro finale sul fronte e il dietro della copertina del libro sul retro) 3.

- 1 Indicatore Invocazione (libro)



- 1 Indicatore Round (cappello)



- 1 Segnalino Giocatore Attivo



- 16 Segnalini Elemento (4 per ciascuno dei 4 elementi)



• 1 Tabellone di gioco



• 1 Regolamento di gioco



Carte Follia

Durante il gioco accumuli carte Follia ogni volta che il tuo mazzo è vuoto o quando sei colpito da Maledizioni o Mostri. Se prendi troppe carte Follia rischi di diventare pazzo e perdere la partita.

Ogni volta che devi pescare una carta e il tuo mazzo è vuoto, aggiungi una carta Follia alla tua pila degli scarti prima di mischiarla per formare un nuovo mazzo di pesca.

Nota: puoi sbarazzarti delle tue carte Follia mettendole nel Supporto Collettivo, distruggendole o curandole con Incantesimi e Elementi.



Preparazione

- Piazza il tabellone ① sul tavolo.
- A seconda del numero di giocatori, piazza le carte Follia ② sullo spazio con la finestra sul tabellone. Questo è il mazzo Follia.

Numero di giocatori	Numero di carte Follia
2	20
3	25
4	30
5	35



- Separa ogni Maledizione ③ secondo il tipo (Acqua , Terra , Fuoco , Aria , o Multi-Elemento ) e mischia ciascun tipo. Poi, impila ciascun tipo a formare un mazzo di pesca a faccia in giù accanto al tabellone.
- Metti le carte Elemento di valore 2 e valore 3 a faccia in su sul tavolo, a formare 8 mazzi ④, impilate secondo elemento e valore.
- Ogni giocatore prende i quattro Incantesimi di Base (Combustione, Ghiaccio, Crescita e Telepatia) ⑤. Piazza i tuoi quattro Incantesimi di Base a faccia in su sul tavolo, davanti a te.
- Ogni giocatore sceglie un Mago ⑥. Sentitevi liberi di discutere le vostre scelte, specialmente considerando la distribuzione di Elementi nelle carte di partenza. Quindi, ciascuno prende le carte Elemento indicate sulla propria scheda Mago. Rimetti nella scatola tutte le carte Elemento di valore 1 avanzate.

Dopo che hai ricevuto le tue carte Elemento di partenza, mischia le carte Elemento di valore 1 avanzate e piazzale coperte davanti a te.

- Assembla il Grimorio ⑦:

- Metti la carta Pagina Finale sulla metà a destra del Leggio, con il lato Bonus/Fallimento a faccia in su.
- Mischia le Pagine Interne e pescane cinque casualmente. Adesso, impilale sopra la Pagina Finale dopo averle girate in modo che il lato Bonus/Fallimento sia rivolto a faccia in su.

- Pesca a caso una Pagina di Copertina e mettila coperta (in modo che mostri la copertina) sopra le altre carte sul Leggio. Il Grimorio è pronto.

- Dividi gli Incantesimi della Biblioteca ⑧ per Elemento, a faccia in giù. Pesca un Incantesimo a caso per ogni Elemento di valore 1, 2 e 3. Usali per formare quattro mazzi di pesca a faccia in giù (uno per Elemento), con l'Incantesimo di valore 1 in cima e quello di valore 3 in fondo. Gira la carta in cima (un Incantesimo di valore 1) ad ogni pila, così che questa sia a faccia in su. Questi sono gli incantesimi della Biblioteca che potrete imparare durante la partita.

- Piazza l'indicatore Round ⑨ sul tracciato Round del tabellone, secondo il livello di difficoltà voluto (vedi "Il Tracciato Round" sotto). Per la tua prima partita, ti suggeriamo di posizionare l'indicatore sul primo livello (con il numero romano I). Questo determina quante Maledizioni dovrai affrontare per round.

- Metti l'indicatore Invocazione ⑩ sullo spazio Invocazione del tracciato Invocazione.

- Piazza i segnalini Elemento vicino al tabellone ⑪. Ne avrai bisogno solo per alcune Maledizioni.

- Seleziona casualmente il primo giocatore e consegnagli il segnalino Giocatore Attivo ⑫. Poi, ogni giocatore pesca 6 carte dal proprio mazzo a formare la propria mano. Siete pronti per giocare.

Il Tracciato Round

Il tracciato Round è impostato come una tabella. Le righe indicano i 6 Round di gioco, mentre le colonne rappresentano i diversi livelli di difficoltà (I: Facile, II: Medio, III: Difficile). Scegli un solo livello di difficoltà all'inizio di una partita. Per la tua prima sfida ti suggeriamo di cominciare con il livello Facile.



Le icone  indicano il numero di Maledizioni Multi-Elemento da aggiungere: 0 (se non vi è nessuna icona), 1 carta , oppure 2 carte .

Mago

①
Abilità del Mago

②
Carte Elemento di Partenza

③
Spazi per carte che si trovano nel Supporto Collettivo





8



3



4



11

12



6



Area di gioco del giocatore



5



5

Leggere il Grimorio

1 Mostro

2

Effetto di Arrivo del Mostro

3

Maledizioni del Mostro



Ogni giocatore scarta il proprio intero

4



Ogni giocatore può distruggere tutte le carte presenti nella propria mano che desidera. Quindi, pesca lo stesso numero di carte.

5



Un giocatore scarta tutte le carte del suo Supporto, quindi, riceve 3 Follia nel suo Supporto.

6



4



Bonus di Successo

5



Penalità di Fallimento

6

Maledizioni del prossimo Mostro



Panoramica

Per vincere, dovrete sconfiggere il Mostro che si trova sull'ultima pagina de Il Grande Libro della Follia senza diventare pazzi. Avete 6 Round per farcela. In ogni Round, un Mostro differente vi attacca lanciandovi addosso Maledizioni. Per sconfiggere un Mostro, dovete distruggere tutte le sue Maledizioni prima che la pagina venga voltata, alla fine del tracciato Invocazione. Se avrete successo, guadagnerete un Bonus ! Se non riuscirete a sconfiggere il Mostro nel numero concesso di turni, la pagina viene girata, il Mostro riesce a scappare e subirete una Penalità . Ricordate, è sufficiente sconfiggere solo il Mostro finale per vincere, ma prima dovete arrivare ad affrontarlo!

Ogni giocatore ha un mazzo costituito da carte Elemento e (presto o tardi) carte Follia. A meno che un effetto non indichi diversamente, puoi pescare carte solo dal tuo mazzo.

Quando devi pescare o distruggere una carta dal tuo mazzo e questo è vuoto, devi aggiungere una carta Follia alla tua pila degli scarti e, poi, mischiare gli scarti per formare un nuovo mazzo.

Disponi di due altre zone nella tua area di gioco. Una è indicata dagli spazi lungo i bordi della tua scheda Mago. Questi sono i tuoi spazi Supporto che si aggiungono al Supporto Collettivo (vedi a pagina 8, *Il tuo Supporto e il Supporto Collettivo*). L'altra zona è dedicata ai tuoi Incantesimi. Questi (che siano di Base o presi dalla Biblioteca) non sono parte del tuo mazzo, ma disponibili a faccia in su davanti a te: tu ne sei il proprietario.

Per attivare gli Incantesimi a tua disposizione, necessiti di carte Elemento. Usa le carte Elemento per distruggere Maledizioni, imparare nuovi Incantesimi e comprare carte Elemento migliori. Ogni giocatore deve costruire il proprio mazzo nel miglior modo possibile, mentre cerca di evitare carte Follia.

Svolgimento

Cominciando da colui che possiede il segnalino Giocatore Attivo, i giocatori svolgono turni in senso orario.

Al tuo turno, sei il giocatore attivo. Il tuo turno si articola in quattro fasi:

- Fase Concentrazione
- Fase Mostro
- Fase Azione
- Fase Recupero

Dopo che hai completato queste quattro fasi, il giocatore alla tua sinistra svolge il proprio turno e così via, finché non girerete l'ultima pagina del Grimorio sigillandolo oppure finché non diventerete tutti quanti pazzi.

1. Fase Concentrazione

Ricarica gli Incantesimi che si trovano davanti a te.

Incantesimo Consumato

Un Incantesimo è consumato quando è ruotato di un quarto di giro (90°).

Consumi i tuoi Incantesimi ogni volta che gli attivi.

Un Incantesimo consumato non può essere più attivato finché non viene ricaricato (raddrizzato).



2. Fase Mostro

La fase Mostro rappresenta gli effetti dannosi del Grimorio sui giocatori. Durante questa fase, il tempo scorre e subite lo sgradito effetto delle Maledizioni di questo mostro.

La Fase Mostro si sviluppa in 2 passaggi:

- **L'indicatore Invocazione avanza** di uno spazio (richiesto).
- **Si applicano gli effetti del nuovo spazio** (se possibile).

Sai avanzare l'Indicatore Invocazione

Muovi l'indicatore Invocazione in avanti di 1 spazio in senso antiorario lungo il tracciato Invocazione (1, 2, 3, ecc...).



Applica gli Effetti del Nuovo Spazio

- **Se l'indicatore si ferma su uno spazio numerato da 2 a 5:**

Se su questo spazio vi è una Maledizione, applicane gli effetti (vedi *Applicare le Maledizioni*, sulla destra). Se non ci sono Maledizioni in questo spazio, non succede niente. Siete salvi... Per adesso.

- **Se l'indicatore Invocazione si ferma sullo spazio Invocazione:**

Controlla se sono rimaste delle Maledizioni sul tabellone.

- **Se è rimasta anche solo una Maledizione:**

Ogni giocatore subisce l'effetto di Fallimento descritto sulla pagina destra del Grimorio. Dopo aver subito gli effetti, scarta le Maledizioni rimanenti e mettile in fondo alle rispettive pile.

- **Se tutte le Maledizioni sono state distrutte:**

Avete sconfitto il Mostro!

Ogni giocatore riceve l'effetto Bonus descritto sulla pagina destra del Grimorio.



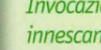
Esempio di effetti dopo aver mosso in avanti l'indicatore Invocazione:

- Se l'indicatore termina sullo spazio 2 o 4, non succede niente.



- Se termina sullo spazio 3 o 5, è su una Maledizione: applica i suoi effetti.

- Se l'indicatore si ferma sullo spazio Invocazione, i giocatori devono accettare l'effetto di Fallimento descritto sulla pagina destra del Grimorio. Dal momento che sono rimaste Maledizioni sul tracciato Invocazione, il mostro è scappato, innescando l'effetto di Fallimento. Poi, scarta le Maledizioni rimaste.

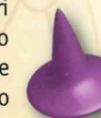


- A prescindere da Bonus o Penalità, muovi subito l'indicatore Invocazione sullo spazio 1: Nuovo Mostro. Poi, volta la pagina per proseguire con il prossimo Mostro. Dopo aver girato la nuova pagina, applica a tutti i giocatori l'effetto di Arrivo del nuovo Mostro, descritto sulla pagina sinistra del Grimorio.



Nota: durante il primo turno del primo giocatore il Grimorio è chiuso. Muovi l'indicatore Invocazione sullo spazio 1: Nuovo Mostro e apri il libro, rivelando il mostro della prima pagina del Grimorio.

- Muovi l'indicatore Round (sulla tabella al di sotto dei numeri romani) in basso di una casella (eccetto durante il primo turno della partita). L'indicatore Round indica quante carte Maledizione Multi-Elemento (0, 1, oppure 2) vanno piazzate lungo il tracciato Invocazione (una per spazio, cominciando con lo spazio 2).



- Infine, pesca tre Maledizioni corrispondenti ai simboli Elemento presenti sulla pagina sinistra del Grimorio. Piazzale (una per spazio) a faccia in su di seguito alle Maledizioni Multi-Elemento. Se non ve ne sono, comincia dallo spazio 2 e nota che lo spazio 3 può ospitare 2 Maledizioni!

Applica le Maledizioni

Una Maledizione viene applicata solo una volta, quando l'indicatore Invocazione avanza sopra il suo spazio. Le Maledizioni che si trovano su spazi precedenti (se ve ne sono) non hanno effetto. Quando fai avanzare l'indicatore Invocazione, controlla se vi è una Maledizione sullo spazio:

Nota: una Maledizione rimane in gioco, anche se è stata applicata, finché non viene distrutta dall'Azione di un giocatore o dall'indicatore Invocazione quando raggiunge la fine del suo tracciato.

- **Se non c'è una Maledizione:** non accade niente. Salta alla tua Fase Azione.
- **Se vi è una Maledizione sullo spazio:** applicane l'effetto. Se non indicato diversamente, una Maledizione si applica a tutti i giocatori, cominciando da quello attivo e procedendo in senso orario. Se un giocatore non può applicare l'effetto, non accade niente; vai avanti con il successivo. Può capitare che una Maledizione non sia applicabile a nessuno. In questo caso, ignorala.

Nota: lo spazio 3 può ospitare due Maledizioni. Se vi sono due Maledizioni quando l'indicatore Invocazione raggiunge lo spazio 3, applica l'effetto della carta a sinistra a tutti i giocatori, poi, applica quello della carta destra.

Maledizione

1

Elementi necessari per distruggere la Maledizione

2

Effetto della Maledizione, applicato quando l'indicatore Invocazione raggiunge il suo spazio



2

3. Fase Azione

Durante la fase Azione, puoi usare le tue carte Elemento e Incantesimo per tentare di sconfiggere il Mostro e costringerlo all'interno del Grimorio. Sono possibili cinque azioni:

- Attivare un Incantesimo
- Imparare un nuovo Incantesimo
- Procurarsi una carta Elemento
- Distruggere una Maledizione
- Curare una delle tue carte Follia

Puoi svolgere tutte le azioni che vuoi, in qualsiasi ordine e tutte le volte che vuoi, finché hai carte Elemento da spendere per pagarle. **Ogni azione costa un numero di Elementi, che devi pagare scartando carte Elemento dalla tua mano o dal Supporto Collettivo o da entrambi, in qualsiasi combinazione.**

Ogni volta che paghi un Costo di Attivazione, devi scartare sufficienti carte Elemento per produrre almeno tanti Elementi quanti richiesti dall'azione. **Gli Elementi spesi in eccesso su un'Azione sono persi. Non possono essere utilizzati per un'altra Azione.**

Una singola carta Elemento non può essere usata per Azioni multiple.

Esempio: se un'Azione richiede 3 , puoi scartare tre carte che producono 1  ciascuna, oppure una carta che produce 1  e una carta che produce 2 , oppure una carta che produce 3 .
Puoi anche scartare due carte che producono 2  ciascuna, ma in questo modo getti via 1 .

Quando non puoi o non vuoi svolgere più Azioni, prosegui con la Fase Recupero.

Attivare un Incantesimo

Puoi **attivare 1 dei tuoi Incantesimi** che non è consumato. Per Attivare un Incantesimo, devi **pagare il suo Costo di Attivazione** scartando un numero sufficiente di carte Elemento. Quindi, applica l'effetto scritto sull'Incantesimo, poi, Consumalo ruotandolo di 90° in senso orario. Puoi pagare più del necessario un Costo di Attivazione per aumentare l'effetto dell'Incantesimo. Puoi pagare fino a tre volte il Costo di Attivazione. La parte dell'Incantesimo che può essere aumentata è la **Variabile dell'Incantesimo** (X). Se paghi il normale Costo di Attivazione, applica l'effetto dell'Incantesimo come scritto. Se paghi il doppio del Costo di Attivazione, moltiplica la Variabile per 2. Se paghi il triplo, moltiplica la Variabile per 3.

Esempio: un Incantesimo richiede 1 . Può essere applicato un massimo di tre volte spendendo 3  nel momento in cui lo attivi.

Un Incantesimo può essere attivato solo una volta per turno, a prescindere dal suo Potere. Dopo aver attivato un Incantesimo, ruotalo di 90° in senso orario, ad indicare che è stato Consumato e non può essere utilizzato di nuovo finché non verrà Ricaricato. Devi sempre applicare il massimo che puoi dell'effetto dell'Incantesimo, anche se non puoi applicarlo completamente.

Esempio: l'effetto dell'Occhio del Tornado è «Ogni giocatore scarta 1  carta dalla propria mano e, poi, ne pesca 1 .» Un giocatore che non ha carte in mano pesca comunque una carta.



Elemento



1
Quantità di Elemento Prodotto dalla Carta

2
Tipo di Elemento Prodotto dalla Carta

Il tuo Supporto e il Supporto Collettivo

Certi Incantesimi ti permettono di piazzare carte in supporto. Quando metti una carta in supporto, prendi una carta dalla tua mano e posizionala a faccia in sopra uno degli spazi di Supporto della tua scheda Mago. Ogni Mago può avere fino a tre carte in supporto. Una carta rimane in supporto finché non viene scartata per pagare un'Azione o per l'effetto di una Maledizione.

Esempio: per poter svolgere un'Azione, devi pagare 1 , ma non ne hai né in mano, né nel tuo Supporto. Tuttavia, ve ne è una nel Supporto di un altro giocatore. Dal momento che essa è parte del Supporto Collettivo, puoi usare la carta prendendola da lì.



Durante il tuo turno, puoi Ricaricare 1 Incantesimo Consumato davanti a te o ad un altro giocatore.

Incantesimo

1
Il Livello dell'Incantesimo e il suo Costo di Attivazione: il numero di Elementi necessari per attivare l'Incantesimo e per aumentare il suo Potere



2
Costo per Imparare l'Incantesimo

3
Effetto dell'Incantesimo
Variabile (X): la parte dell'effetto che è moltiplicata dal Potere del tuo Incantesimo

Esempio: il Costo di Attivazione del Circolo Polare è 3. Se paghi almeno 6 in una volta, il suo Potere raddoppia e moltiplichi la sua Variabile per 2. L'Effetto diventa: "Ogni giocatore piazza 2 carte in Supporto e, poi, pesca 2 carte."

Maledizione connessa ad un elemento: Distruggere questa Maledizione costa 4 Elementi, che può essere pagata con 2 carte Elemento da 2 ognuna.



Maledizione Multi-Elemento: Distruggere questa maledizione costa 1 Elemento di valore 2, 1 Elemento di valore 3, 1 Elemento di valore 4 e 1 Elemento di valore 5.

Imparare un Nuovo Incantesimo

Finché ve ne sono disponibili, puoi imparare 1 Incantesimo della Biblioteca.

Puoi imparare solo Incantesimi che sono a faccia in su in cima ad uno dei quattro mazzi. Per imparare un Incantesimo, devi pagare 2 Elementi dello stesso tipo dell'Incantesimo.

Quando impari un nuovo Incantesimo, piazzalo davanti a te insieme agli altri Incantesimi, pronto per essere attivato. Quindi, rivela il prossimo Incantesimo dal mazzo corrispondente.

Nota: puoi imparare il nuovo Incantesimo appena rivelato con un'altra Azione, presumendo che tu abbia sufficienti carte Elemento per farlo.

Ogni giocatore ha un limite di cinque Incantesimi. Quando ne impari un sesto, devi distruggere uno di quelli che già possiedi (pronto o Consumato) prima di piazzare quello nuovo davanti a te. Rimuovi l'Incantesimo distrutto dal gioco.

Puoi usare il nuovo Incantesimo nello stesso turno in cui lo hai imparato.

Procurarsi una Carta Elemento

Finché ve ne sono disponibili, puoi procurarti 1 carta Elemento di valore 2 o 3 prendendola dal centro del tavolo. Devi spendere Elementi dello stesso tipo della carta Elemento che vuoi prendere.

Il costo da pagare dipende dal loro valore:

- Carta di Valore 2: 2 Elementi
- Carta di Valore 3: 3 Elementi



Quando ottieni una nuova carta Elemento, piazzala nella tua pila degli scarti.

Distruggere una Maledizione

Puoi distruggere 1 Maledizione pagando i 4 Elementi mostrati in cima alla Maledizione. Come risarcimento per aver distrutto una Maledizione, ricevi una carta Elemento di valore 2 a tua scelta, prendendola dal tavolo: aggiungila alla tua pila degli scarti. Se non vi sono più carte Elemento di valore 2 rimaste, non ricevi niente.

Curare una delle tue Carte Follia

Puoi curare 1 Follia nella tua mano o nel Supporto Collettivo pagando 2 Elementi qualsiasi dello stesso tipo. Rimetti la carta Follia curata nel mazzo Follia.

Nota: una Follia che si trova nel Supporto Collettivo può essere curata da un qualsiasi giocatore.

4. Fase Recupero

Alla fine del tuo turno, devi avere 6 carte nella tua mano (le carte in Supporto non contano). Se ne hai più di 6, scarta carte a tua scelta fino ad averne 6. Non puoi scartare le carte Follia in questo modo. Se hai meno di 6 carte, pesca fino ad averne 6. Non puoi scartare carte prima di pescare.

Ricorda: se devi pescare e il tuo mazzo è vuoto, aggiungi una Follia ai tuoi scarti e, poi, mischiali per formare un nuovo mazzo.

Se hai 6 Follia nella tua mano alla fine della Fase Recupero, sei eliminato dalla partita. Rimetti tutte le tue carte nella scatola, inclusi i tuoi Incantesimi. Gli altri giocatori continuano a giocare senza di te.

Dopo la Fase Recupero, il tuo turno è concluso. Passa il segnalino del Giocatore Attivo al giocatore alla tua sinistra. Egli comincerà un nuovo turno partendo dalla Fase Concentrazione.



Sine del Gioco

Tutti quanti avete vinto la partita se avete girato tutte le pagine del Grimorio e avete sconfitto il Mostro finale.

Tutti quanti avete perso la partita se:

- Dovete pescare una carta Follia ma il relativo mazzo di pesca è vuoto.
- Avete fallito nello sconfiggere il Mostro dell'ultima pagina del Grimorio.
- Tutti i giocatori sono stati eliminati dal gioco a causa della Follia.

Modalità di Gioco

Il Grande Libro della Follia offre 3 differenti modalità di gioco:

Normale	Utilizza le normali regole di gioco.
Terrore	Ogni giocatore comincia la partita con una carta Follia mischiata nel proprio mazzo. Questa carta viene presa dal mazzo Follia.
Incubo	Ogni giocatore sostituisce la propria carta di partenza di valore 2 con una carta di valore 1.



Vocabolario e Effetti Vari

- Gli effetti di una Maledizione, di un Mostro o di un Incantesimo e le abilità di un Mago possono contraddire le normali regole di gioco. Le carte hanno sempre la precedenza rispetto al regolamento.
- Se un effetto può essere applicato, deve essere fatto.
- Se un effetto può essere parzialmente applicato, allora applica tutto quello che puoi, cominciando dal giocatore attivo e proseguendo in senso orario. Ignora il resto.
- Se non puoi applicare un effetto, ignoralo. Gli altri giocatori possono comunque esserne influenzati.

Un altro giocatore svolge un'Azione

Alcuni Incantesimi permettono ad un altro giocatore di svolgere un'azione durante il tuo turno. Questi può svolgere un'azione qualsiasi, come fosse stato il suo turno. Tuttavia, il giocatore Non Attivo non riporta la sua mano a 6 carte e non ricarica nessun Incantesimo prima o dopo aver svolto queste azioni. Quel giocatore ripristina la propria mano solo nella Fase Recupero del suo normale turno e ricarica gli

Incantesimi solo durante la sua normale Fase Concentrazione.

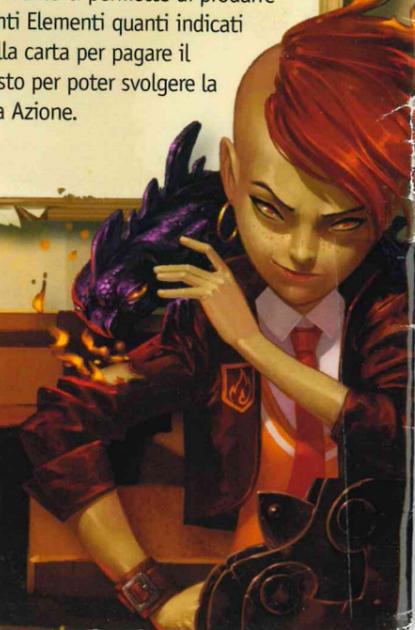
Chiarimenti riguardo alcune carte

- Lo *Stregone* ha l'effetto "Piazza 1 Follia sotto ogni Maledizione. Colui che distrugge la Maledizione prende la Follia nella propria pila degli scarti". Alla fine del Round, se sono rimaste carte Follia sotto Maledizioni non distrutte, rimettele nel mazzo Follia.
- Se il potere dell'*Avatar* è aumentato, ogni carta nel Supporto Collettivo può essere usata per una sola Azione, a prescindere del numero di Azioni a disposizione.



Scartare

Quando scarti una carta, deve provenire dalla tua mano o dal Supporto Collettivo (a seconda dell'effetto). Essa finisce sempre nella pila degli scarti del suo proprietario. Scartare una carta Elemento ti permette di produrre tanti Elementi quanti indicati sulla carta per pagare il costo per poter svolgere la tua Azione.



Pile degli scarti

Puoi consultare la tua pila degli scarti in qualsiasi momento. Non puoi guardare le carte del tuo mazzo. Quando aggiungi una Follia e mischi gli scarti per formare un nuovo mazzo, puoi guardare le carte prima di mischiarle.

Determinare l'Obiettivo di un Incantesimo

Il testo dell'effetto di un Incantesimo indica sempre il giocatore che ne viene influenzato.

- **Tu:** il giocatore che ha attivato l'Incantesimo.
- **Ogni altro giocatore:** tutti i giocatori tranne quello che ha attivato l'Incantesimo.
- **Ogni giocatore:** tutti i giocatori ne sono influenzati individualmente, incluso quello che ha attivato l'Incantesimo.
- **Giocatore:** qualsiasi giocatore di tua scelta (anche tu stesso).

Distuggere

Quando distruggi una carta, rimuovila dal gioco e mettila da parte. Certi effetti possono far tornare in gioco queste carte.



È possibile distruggere le carte Follia. Questo le rimuove dal gioco mettendole da parte, a differenza dell'azione di Curare una delle tue carte Follia, che le fa tornare nel loro mazzo Follia.

Puoi guardare le carte che sono state distrutte.

Mischiare

Se devi mischiare il tuo mazzo, la tua mano o i tuoi scarti a seguito dell'effetto di un Incantesimo, non ricevi una Follia. Ricevi una carta Follia solo quando devi pescare carte ma il mazzo di pesca è vuoto.

Neutralizzare

Alcuni effetti possono forzarti a neutralizzare una Maledizione o un Incantesimo. Una carta neutralizzata viene rovesciata a faccia in giù. La carta adesso non ha effetto, ma è ancora considerata in gioco.

Un Incantesimo neutralizzato

non può essere attivato ma conta per il raggiungimento del limite di cinque Incantesimi. Puoi scegliere di distruggere l'Incantesimo neutralizzato quando impari un nuovo Incantesimo. Quest'ultimo viene messo a faccia in su, pronto per essere attivato, come sempre. Se scegli di neutralizzare un Incantesimo Consumato, esso rimarrà tale quando (e se) tornerà a faccia in su.

Una Maledizione neutralizzata non ha effetti ma non può essere distrutta. Nel turno seguente, la Maledizione viene girata a faccia in su, nuovamente disponibile per essere distrutta. Se a un Mostro è rimasta anche solo una Maledizione neutralizzata al termine del suo tracciato Invocazione, significa che non l'avete distrutta e quindi subirete l'effetto di Fallimento.

Pescare

Quando peschi una carta, prendi sempre quella in cima al tuo mazzo e mettila nella tua mano. Puoi avere un qualsiasi numero di carte in mano durante il tuo turno, ma alla fine dello stesso, devi averne sei (vedi la Fase Recupero). Se il tuo mazzo è vuoto quando devi pescare una nuova carta, aggiungi una Follia ai tuoi scarti e dopo mischiali per formare un nuovo mazzo.

Abilità del Mago

Ogni Mago ha un'abilità speciale che può essere attivata una volta per turno.

Scambiare

Una carta data dalla mano di un giocatore a quella di un altro, va sempre nella mano del destinatario, mai nei suoi scarti.

Ricevere una Follia

Quando ricevi una Follia, prendila dal relativo mazzo e mettila nei tuoi scarti. Se non puoi prenderne una perché non vi sono più carte nel mazzo Follia, la partita è finita! Avete tutti perso, portati alla totale infermità mentale dal Grimorio.

Ricevere una Follia nel Supporto

Quando ricevi una Follia nel Supporto e questo è già pieno, ricevi comunque la carta. Tuttavia, questo non cambia il limite. Hai temporaneamente una carta aggiuntiva in Supporto, finché un effetto o un'Azione non alleggerisce il tuo Supporto della carta aggiuntiva.



Curare

Quando curi una carta Follia, rimettila nel mazzo Follia.

Supporto

Certi Incantesimi ti permettono di mettere carte in Supporto. Quando piazzati una carta in Supporto, prendi una carta dalla tua mano e mettila, a faccia in su, sopra uno degli spazi Supporto del tuo Mago. Ogni Mago può avere fino a tre carte in Supporto. Una carta rimane in Supporto finché non viene scartata per pagare un'Azione o per l'effetto di una Maledizione.

Un giocatore può usare una o tutte le carte del Supporto Collettivo. Per pagare costi, puoi anche scartare carte dalla tua mano in aggiunta a quelle del Supporto Collettivo.

Una carta nel Supporto Collettivo viene sempre scartata nella pila degli scarti del giocatore che l'ha messa nel Supporto Collettivo, senza tener conto di chi ha fatto sì che venisse scartata.

Puoi piazzare una qualsiasi carta in Supporto, comprese le carte Follia.

Le carte Follia messe in Supporto non vengono considerate nella tua mano quando applichi la regola di eliminazione.

Ricorda: il "Supporto Collettivo" si riferisce a tutte le carte che si trovano negli spazi Supporto di tutti i giocatori. Il solo "Supporto" si riferisce alle carte negli spazi Supporto di un giocatore.

In cima al tuo mazzo

Quando ricevi una carta in cima al tuo mazzo, mettila coperta in cima ad esso, facendola diventare la prima carta del tuo mazzo.

Valore maggiore

Una carta di "valore maggiore" significa sempre una carta Elemento dello stesso tipo e con valore incrementato esattamente di 1. Cioè, puoi passare da 1 🔥 a 2 🔥 e da 2 🔥 a 3 🔥, ma non puoi mai passare da 1 🔥 a 3 🔥, o da 1 🔥 a 2 🔥.



Alcuni suggerimenti per giocare meglio la prima partita:

- Scegliete bene i vostri Maghi, così da avere un buon bilanciamento di carte Elemento di partenza.
- Non trascurate l'azione Curare. Cercate di mantenere nel mazzo Follia più carte del doppio del numero dei giocatori.
- Se vi specializzate in un Elemento, avrete Incantesimi più potenti.
- Riempite il Supporto Collettivo! Vi darà maggiore flessibilità all'arrivo di ogni nuovo Mostro.
- Gli Incantesimi di Livello 2 e 3 sono molto potenti e possono aiutare a bilanciare il corso del gioco. Andate avanti e comprate gli Incantesimi di Livello 1, anche solo per rendere disponibili quelli di Livello 2.
- A volte, non distruggere tutte le Maledizioni di un Mostro va bene, se siete preparati alle conseguenze del Fallimento. Può servirvi per preparare la vostra mano per il prossimo Mostro...

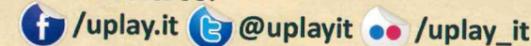
Crediti

Autore: Maxime Rambourg
Illustrazioni e Color Palette: Naïade
Direzione Editoriale: Cédric Barbé e Patrice Boulet
Responsabile del Progetto: Gabriel Durnerin
Traduzione ed Adattamento: Giovanni Messina
Revisione: Francesco e Salvatore Messina, Scilla Vitolo, Valerio Cioni, Gabriele Grande.
Confezione, Studio Grafico e Sviluppo delle Regole: ORIGAMES
Coordinamento e Layout: Guillaume Gille-Naves
Direzione Artistica: Igor Polouchine



L'autore ringrazia: tutti quelli che hanno partecipato, nel corso di quattro anni, allo sviluppo di questo gioco. Grazie al team Iello che è stato in grado di immaginare cosa sarebbe potuto diventare questo gioco. In particolare Gabriel, con la sua pazienza, le sue intuizioni e la sua fiducia.
 Grazie a Naïade per il grande lavoro artistico svolto.
 Grazie anche alla mia famiglia che ha supportato tutti i passaggi legati allo sviluppo creativo. In particolare Maud, che ha sempre messo a disposizione il suo tavolino da caffè e il suo tempo durante ogni passo avanti di questo gioco. Grazie a Sam e Popo per tutto il loro lavoro. Grazie a tutti i playtesters che sono davvero troppi per essere elencati qui e a tutti quelli hanno permesso di portare avanti il progetto fornendo critiche costruttive durante le mostruose sessioni di prova.
 Un sentito grazie al Feinte de l'Ours game café e ai volontari che vi operano e che mi hanno permesso di trovare il tempo di realizzare il gioco, vi amo. Una dedica speciale a la Feinte: è il posto che ha dato vita a questo gioco.
 Grazie alla mia stampante e alla mia taglierina.
 Un ringraziamento in anticipo a mia nonna che sarà fiera di me, come i miei genitori e mia sorella, che mi ha sempre supportato in modo incondizionato.
 Siete tutti dei veri maghi! Grazie.

SEGUICI SU:



©2015, uplay.it edizioni, che è un marchio commerciale appartenente alla DXP S.N.C.
 IT01936340502, Via Tosco Romagnola, 2585
 56021, Cascina (PI), ITALIA
 Tutti i diritti riservati.

www.uplayedizioni.com edizioni@uplay.it

IELLO USA LLC
 5550 Painted Mirage Rd. Suite 320 Las Vegas, Nevada 89149, USA
IELLO - 9 Avenue des Érables - Lot 341 54180 Heillecourt, FRANCE

www.iello.info

©2015, IELLO USA LLC, IELLO, THE BIG BOOK OF MADNESS e i relativi loghi sono marchi commerciali di IELLO USA LLC.

©2015, ORIGAMES. ORIGAMES e il suo logo sono marchi commerciali di ORIGAMES.

Made in China.

