
 Paolo Mori

 Biboun, Paul
Mafayon, Camille
Chaussy, Jérémie
Fleury, Mathieu
Leysenne, Régis
Torres, Djib



Witajcie, drodzy uczniowie!

W tym roku na Waszej drodze do otrzymania magicznego świadectwa czeka egzamin końcowy z krystalizacji! Akademia zatwierdziła 80 portali, dzięki którym będziecie mogli użyć naszego magicznego systemu teleportacji, który wszyscy znamy jako Via Magica. Aby otworzyć portale, musicie najpierw schwycić animusy i je skryształizować. Animusy to małe, ale potężne duszki żywiołów. Niektóre z nich są łatwe do złapania, lecz schwytanie innych wymaga więcej pracy.

Gdy uda się Wam skryształizować animusy niezbędne do otworzenia portalu, wypowiedzcie magiczne słowo „INCANTATUM!”, aby przejść przez portal i powrócić z magicznymi składnikami takimi jak ślina ropuchy, grzywa jednoroźca czy flegma trola...

Na koniec egzaminu najpilniejszy uczeń otrzyma upragniony tytuł młodszego czarodzieja.

Życzę wszystkim powodzenia!

Magiczny Dyrektor

Augustus 



OPIS GRY

„Via Magica” przypomina grę bingo. Jednak zamiast wykreślać liczby, w tej grze zbieracie kryształ, aby otwierać portale. Gdy tego dokonacie, nie krzyczycie „bingo”, ale wypowiedzicie magiczne słowo „INCANTATUM!”.



Rozgrywka jest podzielona na rundy. Podczas każdej z nich łapano jest 1 animus – wyciąga się go z worka i odkłada na bok. Wszyscy gracze, którzy mogą umieścić kryształ na odpowiadającym jego żywiołowi polu, wykonują ruch. Gdy wszystkie animusy wskazane na danej karcie portalu zostaną skrytalizowane, portal zostaje otwarty i umożliwia graczowi wykorzystanie jego mocy... Magiczne efekty portali pomagają w zdobyciu dodatkowych punktów lub łatwiejszym otwarciu pozostałych portali.

Punkty zdobywa się poprzez otwieranie portali i zbieranie nagród. Gracz z największą liczbą punktów na koniec gry zostaje zwycięzcą.

Uważnie wybierzcie swoje portale i dobrze zastanówcie się, gdzie umieścić kryształy. W każdej chwili bądźcie gotowi na zmianę strategii: schwytane animusy mogą nie być tymi, które będą Wam potrzebne! Nie marnujcie czasu, bo egzamin dobiegnie końca, gdy tylko któryś z uczniów otworzy swój siódmy portal.

PRZYGOTOWANIE

- 1 23 żetony animusów należy wrzucić do materiałowego worka.
- 2 10 kart nagród należy ułożyć w 2 rzędach (1 rząd na każdy z rodzajów nagród).
- 3 80 kart portali należy potasować i ułożyć w zakrytym stosie.
- 4 5 pierwszych kart portali ze stosu należy odkryć i ułożyć w rzędzie pośrodku stołu.
- 5 Każdy z graczy dobiera po 6 losowych portali. Każdy wybiera z nich 3 i kładzie je odkryte w swojej **strefie krystalizacji**.
Gdy portale zostają otwarte, przenosi się je do **strefy dokonań** gracza.

Ważne! Każdy z portali występuje w grze 2 razy (obie karty mają taki sam efekt i taką samą ilustrację). Gracze nie mogą mieć więcej niż 1 takiej samej karty portalu w trakcie rozgrywki. Jeśli gracz dobierze obie kopie karty portalu, musi zamienić 1 z nich z dowolną kartą portalu w rzędzie pośrodku stołu.

- 6 Każdy z graczy odrzuca 3 karty portali, które nie zostały wybrane, na stos kart odrzuconych.
- 7 Każdy z graczy bierze kartę pomocy gracza.
- 8 Każdy z graczy kładzie 7 kryształów w swojej rezerwie.
- 9 Pozostałe kryształy kładzie się obok zakrytego stosu kart portali.

Najstarszy gracz bierze materiałowy worek i staje się **łapaczem** podczas 1. rundy.





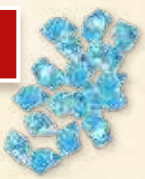
gracz 1.

gracz 2.

gracz 1. setup area showing a hand of 3 cards, a deck, and a purple bag.

gracz 2. setup area showing a hand of 3 cards, a deck, and a purple bag.

9



Row of 10 cards, numbered 2 and 9, representing various portals.

6

Row of 7 cards, numbered 6, 3, and 4, including a 'MAGICA' card.

3

Step 1: A purple bag with gemstone counts: x6 (white), x5 (blue), x4 (yellow), x3 (green), x2 (orange), and x1 (purple).

1

Empty purple bag area for player 3.

gracz 3. hand of 3 cards, numbered 5.

5

gracz 3.



3

Uwaga! Podczas swojej pierwszej rozgrywki każdy z graczy może dobrać po 3 karty portali zamiast 6. Eliminuje to etap wyboru kart portali.



A PRZEBIEG RUNDY

1/ Złapanie animusa

Łapacz bierze worek i losuje żeton animusa, ogłasza jego rodzaj i umieszcza go przed sobą tak, aby był widoczny dla wszystkich graczy.

Niektóre animusy są trudniejsze do złapania niż inne. Na przykład powietrze jest wszędzie wokół nas (6 żetonów), ale cień jest rzadziej spotykany (1 żeton). Liczby żetonów są wypisane na karcie pomocy gracza.



POWIETRZE ×6



WODA ×5



ZIEMIA ×4



ŻYCIE ×3



OGIEŃ ×2



CIEŃ ×1



UNIWERSALNY ×2

Uniwersalny żeton zastępuje każdy z żetonów animusów i umożliwia graczowi umieszczenie kryształu na dowolnym polu. Po wylosowaniu uniwersalnego żetonu łapacz z powrotem wrzuca wszystkie żetony do worka, miesza je i przekazuje worek graczowi po swojej lewej stronie, który staje się nowym łapaczem.

2/ Krystalizacja animusa



pole animusa

Umieszczenie kryształu na polu animusa na karcie portalu krystalizuje animusa.


Każdy z graczy (w tym łapacz) **może położyć 1 kryształ** na pasującym do złapanego animusa polu na karcie portalu w jego **strefie krystalizacji**:

- kryształ może pochodzić z rezerwy gracza

ALBO

- gracz może przełożyć kryształ, który **znajduje się już na karcie portalu**. Można przenieść kryształ z innego pola albo innej karty portalu. Ta opcja może być bardzo przydatna, gdy skończą się kryształy w rezerwie.

Ważne! Za każdy żeton wyjęty z worka można położyć albo przełożyć tylko 1 kryształ.

Przykład. Łapacz wywołuje „Ogień!” . Paulina ma 2 karty portalu z polami ognia. Ma 3 możliwości:

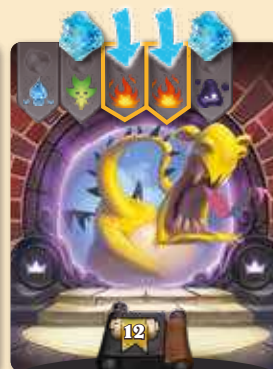
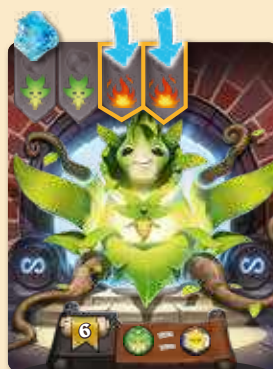
Położyć 1 z jej 3 kryształów z rezerwy na polu ognia na karcie fioletowego albo niebieskiego portalu.

ALBO

Przełożyć 1 z 4 umieszczonych już kryształów na pole ognia na karcie fioletowego albo niebieskiego portalu.

ALBO

Nic nie robić.



4



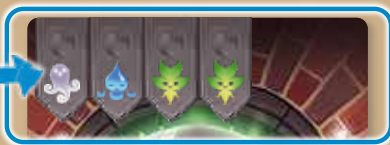
Otwieranie portali zapewnia punkty na koniec gry.

Portal otwiera się natychmiast, gdy wszystkie niezbędne do tego animusy zostaną skryształizowane, czyli gdy wszystkie pola animusów w górnej części karty mają kryształy. Zależnie od koloru efekty portali mogą być wykorzystywane w różnych momentach gry. Efekty każdego z portali zostały opisane na ostatniej stronie tej instrukcji.

Każdy portal otwiera przejście do świata żywiołów i umożliwia graczowi uzyskanie składnika. Portale, które prowadzą do trudno dostępnych składników, trudniej otworzyć, ale zapewniają więcej punktów.



Pola animusów
(potrzebne od 2 do 6 kryształów).







Składnik do zdobycia (rysunek pełni jedynie funkcję dekoracyjną).



Punkty
do uzyskania.

Efekt.

Kolor. Są 4 różne kolory portali. Każdy z nich odpowiada innemu typowi efektu.

-  **Żółty.** Efekt aktywowany natychmiastowo, jednorazowe użycie.
-  **Zielony.** Opóźniony efekt używany na koniec gry.
-  **Niebieski.** Stały efekt używany przez całą rozgrywkę.
-  **Fioletowy.** Brak specjalnego efektu.

3/ Otwarcie portalu

Portal otwiera się natychmiast, gdy wszystkie animusy na jego karcie zostaną skryształizowane. Gracz musi wypowiedzieć słowo „INCANTATUM!”, a następnie postępować zgodnie z opisanymi niżej krokami aktywacji portalu:

- 1** Usunąć wszystkie kryształy z karty portalu i zwrócić je do swojej rezerwy.
- 2** Wykorzystać efekt portalu (jeśli taki istnieje).
Ważne! Jeśli ten efekt pozwala na otwarcie kolejnych portali, należy otworzyć je natychmiast. Dla każdego otwieranego portalu również należy wykonać wszystkie 6 kroków aktywacji portalu.
- 3** Przesunąć kartę portalu do swojej strefy dokonań.
- 4** Wybrać 1 z 5 kart portali widocznych w rzędzie pośrodku stołu i umieścić ją w swojej strefie kryształizacji.
Uwaga! Gracze nie mogą mieć więcej niż 1 takiej samej karty portalu w trakcie rozgrywki.
- 5** Uzupelnąć rząd pośrodku stołu poprzez odkrycie 1. karty portalu z zakrytego stosu.
- 6** Zdobyć nagrodę (jeśli to możliwe).





KOLEJNOŚĆ PODCZAS GRY

Jeśli przynajmniej 2 graczy otworzy portale podczas tej samej rundy, pierwszy, który wypowie „INCANTATUM!”, rozpoczyna wykonywanie kroków aktywacji portalu. Następny jest gracz po jego lewej stronie itd.



Jeśli kilkoro graczy wypowie „INCANTATUM!” w dokładnie tym samym momencie, gracz po lewej stronie łapacza wykonuje kroki jako pierwszy (albo łapacz, jeśli jest pośród graczy, którzy otworzyli portal w tej rundzie). Następni gracze wykonują kroki aktywacji portali w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

4/ Zdobywanie nagród

W niektórych przypadkach za otwarcie portalu może czekać nagroda. Kartę nagrody należy umieścić przed sobą i już nikt więcej nie może jej zdobyć. Nagrody dzielą się na 2 **kategorie**: kolory otwartych portali i liczba otwartych portali.

Kolory portali

Gracze mogą zdobyć kilka nagród w tej kategorii. Są przyznawane **automatycznie** pierwszemu graczowi, który otworzy:

- 3 portale tego samego koloru: 3 **żółte** ALBO 3 **fioletowe**, ALBO 3 **zielone**, ALBO 3 **niebieskie** portale.



Spośród 80 portali niebieskie są najrzadsze, zielone i fioletowe występują nieco częściej, a żółtych jest najwięcej. Rzadsze kolory zapewniają lepsze nagrody. Na przykład nagroda za niebieskie portale jest warta więcej niż nagroda za żółte portale.

- Portale w 4 różnych kolorach: przynajmniej 1 **żółty**, 1 **zielony**, 1 **niebieski** i 1 **fioletowy** portal.



Liczba portali

Każdy z graczy może zdobyć **tylko 1 nagrodę w tej kategorii**. Tę nagrodę można zdobyć jedynie wtedy, gdy otworzy się **KONKRETNĄ liczbę portali**.

Jeśli będziecie zwlekać, może być za późno!

Im więcej gracz otworzy portali, tym więcej punktów otrzyma.



Gracz, który jako pierwszy otworzy 2 portale, może, jeśli chce, zdobyć nagrodę pokazaną na rysunku obok wartą 2 punkty. Gracz, który pierwszy otworzy 3 portale, może zdobyć nagrodę wartą 4 punkty itd.

Gdy pojawi się szansa na zdobycie nagrody, gracz musi wybrać pomiędzy:

- Natychmiastowym zdobyciem nagrody. W tym przypadku traci szansę na zdobycie lepszej nagrody później.
- Zaczekaniem na otwarcie większej liczby portali. W tym przypadku ma szansę na lepszą nagrodę, ale ryzykuje niezdobycie żadnej z nich.



Gwiazdki na kartach nagród informują o wymaganej liczbie otwartych portali.

A KONIEC GRY

Gra dobiega końca, gdy którykolwiek z graczy na koniec rundy ma otwarte **7 portali**. Jeśli kilkoro graczy może otworzyć portale w ostatniej rundzie, standardowo wykonują kroki aktywacji portalu. Niektóre efekty portali mogą sprawić, że gracz zakończy grę z 8, 9 czy 10 otwartymi portalami.

Każdy z graczy zlicza swój wynik końcowy poprzez dodanie punktów zdobytych za **otwarte portale i nagrody**. Punkty otrzymuje się za:

- nagrody,
- **żółte**, **fioletowe** i **niebieskie** portale,
- **zielone** portale (należy zliczyć punkty).

Gracz z **największą liczbą punktów wygrywa grę**. Jako najlepszy uczeń zdobywa tytuł młodszego czarodzieja! W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który otworzył najwięcej portali.



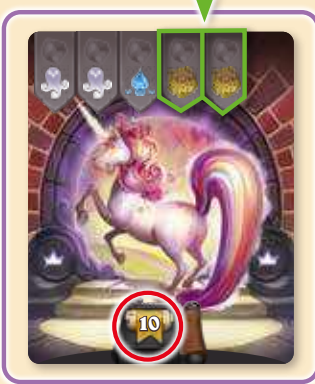
Przykład. Na koniec gry Paulina otworzyła 5 portali i zdobyła 45 punktów.



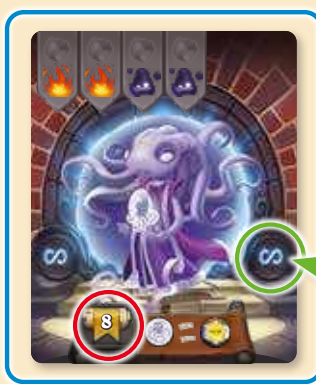
● 8 punktów z nagrody (była pierwszym graczem, który otworzył portale w każdym z kolorów).



● 5 punktów za **żółty** portal.



● 10 punktów za **fioletowy** portal.



● 8 punktów za **niebieski** portal.

10 punktów za 5 pól ziemi.

4 punkty za niebieski portal.

EFEKTY PORTALI

Można używać efektów tylko otwartych portali.

Zielone. Opóźniony efekt (na koniec gry). Suma punktów zdobytych przez spełnienie różnych warunków.



Każdy portal wskazanego koloru zapewnia podaną liczbę punktów.



Przykład. Podczas gry Paulina otworzyła w sumie 2 zielone portale. Ten efekt daje jej 6 punktów (2 zielone portale × 3 punkty).



Każde pole wskazanego animusa zapewnia podaną liczbę punktów.



Przykład. Podczas gry Paulina otworzyła portale, na których kartach znajduje się w sumie 5 pól życia. Ten efekt daje jej 10 punktów (5 pól życia × 2 punkty).



Niebieskie. Stały efekt. Aktywny podczas całej rozgrywki.



Gdy wskazany żeton animusa zostanie wyciągnięty z worka, możesz go traktować jak animusa uniwersalnego.



Przykład. Paulina otworzyła portal ze wskazanym poniżej efektem.



Później w czasie gry zostaje wylosowany żeton wody. Zamiast położyć kryształ na polu wody Paulina może go położyć na dowolnym polu animusa.



Żółte Natychmiastowy efekt. Jednorazowe użycie.



Położ wskazaną liczbę kryształów na dowolnych polach animusów.



Dołóż wskazaną liczbę kryształów do swojej rezerwy.

Przenieść dowolną liczbę kryształów, które znajdują się już na Twoich kartach portali. Nie możesz zwrócić żadnych kryształów do rezerwy.

Położ 2 kryształy na wskazanych polach animusów.

Po otwarciu tego portalu wybierz 2 nowe portale zamiast 1.

Dodatkowo otwórz jeszcze 1 ze swoich portali bez konieczności zapełniania pól na jego karcie.

Tłumaczenie: Kamila Puzdrowska

Śledź nas! REBELpl

Obserwuj nas! rebel_pl