



REGOLE

FLAUTZ! – I maghi, le streghe, i druidi, le fate e i ne-gromanti dell'Accademia Magica di Rolzberg così chiamano il loro tradizionale raduno. Durante questo evento, tu e gli altri apprendisti trasformate lo studio nella torre dei maghi nella vostra arena e garegiate in una competizione segreta!

È giunto il momento di impressionare gli altri partecipanti, evocando delle creature magiche: i famigli. Questo sarebbe un compito semplice, se non fosse per un incantesimo vagante di addestramento che fa turbinare le pergamene magiche di tutti i partecipanti attraverso la stanza!

Siccome avete pochissimo tempo prima che i maestri tornino dal loro raduno, tutti cercano disperatamente di catturare alcune delle pergamene e lanciare i loro incantesimi (anche se non tutti provengono dal proprio reperitorio...). Potresti comunque essere in grado di trionfare al FLAUTZ!. Parimenti, questo potrebbe concludersi in un caos totale...

Se soffri di daltonismo sarai felice di sapere che FLAUTZ! usa i seguenti simboli per distinguere i 5 differenti colori delle carte:



SCOPO DEL GIOCO

Nei panni di un apprendista in preda al panico, ogni giocatore tenta di afferrare le pergamene appropriate per evocare i suoi famigli. Scambiando le carte della propria mano con le carte incantesimo al centro del tavolo, i giocatori mettono insieme carte incantesimo dello stesso colore con valori consecutivi o carte incantesimo di colori differenti con lo stesso valore. Lo scopo è quello di avere l'incantesimo di maggior valore con i famigli più evocati entro la fine dell'ultimo round di gioco. Un cosiddetto FLAUTZ! promette le migliori possibilità di vincere una sfida e potrebbe terminarla prima del tempo. Alla fine, il vincitore della competizione è il giocatore con più punti o più cristalli magici, a seconda della modalità di gioco.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve una carta apprendista casuale (1) e la appoggia a faccia in su davanti a sé. Le carte arena (2) vengono disposte al centro del tavolo, come mostrato, e i 25 cristalli magici (3) vengono sistemati lì accanto.

All'inizio della partita il primo giocatore è l'apprendista più giovane al tavolo. Costui riceve le carte incantesimo (4) e, dopo averle mescolate, distribuisce a ciascun giocatore un totale di 5 carte incantesimo a faccia in giù.

Poi il primo giocatore posiziona 3 carte incantesimo scoperte al di sopra (5) e al di sotto (6) delle carte arena, mentre le restanti carte incantesimo formano un mazzo da pesca a faccia in giù (4) da appoggiare davanti a lui, a indicarlo come primo giocatore. Le carte al di sopra delle carte arena rappresentano le pergamene che ancora stanno roteando nell'aria, mentre quelle che si trovano al di sotto sono già atterrate sul pavimento.

La competizione può iniziare!

GIOCATORE 2

GIOCATORE 3



Ciascuna delle carte arena standard ha una versione alternativa sul retro.

Potete utilizzare queste alternative per creare diverse disposizioni dell'arena e avere più o meno round di gioco con condizioni differenti per le carte incantesimo sul pavimento e nell'aria.

SEQUENZA DI GIOCO

Ogni partita è divisa in diverse sfide. Per ciascuna sfida vengono risolti i seguenti passaggi:

1. Il primo giocatore colloca un cristallo magico sul primo campo dell'arena (A) che indica il primo round di gioco.
2. Cominciando dal primo giocatore, ogni giocatore in senso orario scambia una delle carte incantesimo disponibili con una delle carte nella sua mano o passa il turno (vedere Focus più avanti). Il campo dell'arena mostra se può prendere una carta incantesimo dal pavimento (B), dall'aria (C) o da uno qualsiasi di essi (D). In cambio deve piazzare una delle altre carte nella sua mano nella posizione lasciata vuota dalla carta.
3. All'inizio del prossimo turno del primo giocatore, sposta il cristallo magico sul successivo campo dell'arena a destra, che indica un nuovo round di gioco.
4. Ripetete i passaggi 2 e 3 finché il cristallo magico non arriva sul campo "FLAUTZ!" (E), a quel punto finisce la sfida corrente e viene calcolato il valore degli incantesimi di ciascun giocatore.



CALCOLO DEGLI INCANTESIMI

Per vincere al FLAUTZ! avrai bisogno di un incantesimo potente. Un'incantesimo contiene sempre la tua carta apprendista e da una a cinque carte incantesimo complementari. Sono carte incantesimo complementari le carte incantesimo dello stesso colore con valori consecutivi crescenti (A) o le carte incantesimo di colori differenti con lo stesso valore (B). In nessun caso può essere utilizzata una carta incantesimo doppia.



Un'incantesimo vale il numero sulla sua carta iniziale più 5 punti per ogni ulteriore carta nell'incantesimo. Gli incantesimi A e B nell'esempio valgono 13 (3+5+5) e 17 (2+5+5+5) punti.

Il punteggio di un giocatore viene calcolato separatamente per ciascuna sfida. Il giocatore con più punti in una determinata sfida la vince e ottiene il cristallo magico usato per tener traccia del round di gioco sulle carte arena.

FLAUTZ!

Non appena un giocatore è in grado di combinare tutte e 5 le proprie carte in un incantesimo, ottiene un FLAUTZ!. Può quindi decidere di continuare il gioco normalmente o, invece, può calare le sue carte scoperte e dichiarare "FLAUTZ!". In questo secondo caso, ogni altro giocatore può svolgere un ultimo turno. Quando è di nuovo il turno del giocatore che ha dichiarato FLAUTZ!, la sfida finisce all'istante e vengono calcolati tutti i valori degli incantesimi.



FLAUTZ! SCALA

Se un giocatore riesce a giocare un FLAUTZ! composto soltanto da carte dello stesso colore, ha realizzato un FLAUTZ! Scala. Un FLAUTZ! Scala deve essere scoperto subito scoperto di fronte al giocatore, che deve dichiarare "FLAUTZ! Scala". La sfida corrente finisce all'istante. Tutti i giocatori annotano i valori dei loro incantesimi, mentre il giocatore con il FLAUTZ! Scala ottiene il cristallo magico usato per tenere traccia del round di gioco sulle carte arena e un cristallo magico aggiuntivo dalla riserva.



FLAUTZ! REALE

Un FLAUTZ! Reale è esattamente come un FLAUTZ! Scala, però dello stesso colore della carta apprendista del giocatore. Un FLAUTZ! Reale deve essere scoperto subito scoperto di fronte al giocatore, che deve dichiarare "FLAUTZ! Reale". La sfida corrente finisce all'istante. Gli altri giocatori non ricevono punti, mentre il giocatore con il FLAUTZ! Reale segna normalmente i suoi punti. Inoltre, ottiene il cristallo magico usato per tenere traccia del round di gioco sulle carte arena e due cristalli magici aggiuntivi dalla riserva.



SFIDE SEGUENTI

Dopo la valutazione degli incantesimi comincia una nuova sfida, finché non si giunge al termine della partita. Ogni volta che inizia una nuova sfida, il mazzo incantesimi si sposta al giocatore alla sinistra, il quale diventa pertanto il successivo primo giocatore.

VINCERE A FLAUTZ!

Prima di cominciare, i giocatori devono selezionare una delle due modalità di gioco per determinare il vincitore della partita:

1. La partita termina non appena un giocatore riesce a ottenere 3 cristalli magici. Sarà immediatamente il vincitore del FLAUTZ!. In questa modalità di gioco, i giocatori non tengono traccia dei loro punti totali e ricevono semplicemente cristalli magici se vincono una sfida.

2. La partita termina dopo un numero predefinito di sfide, ad esempio dopo 3, 5 o più sfide. In questa modalità di gioco ciascun giocatore riceve 10 punti aggiuntivi per ogni cristallo magico che possiede alla fine della partita. Il vincitore del FLAUTZ! è il giocatore con i punti totali più alti di tutte le sfide giocate e dei suoi cristalli magici.

FOCUS

Invece di scambiare le carte, nel proprio turno qualunque giocatore può sempre scegliere di focalizzarsi. Dovrà girare la sua carta apprendista dal lato personaggio (A) al lato focus (B) e concludere all'istante il suo turno.



Se un giocatore inizia il proprio turno con il lato focus della propria carta apprendista a faccia in su, deve scambiare una qualsiasi carta incantesimo dal pavimento o dall'aria (in base all'attuale campo dell'arena) con la carta incantesimo in cima al mazzo da pesca. La carta scambiata va messa da parte a formare la pila degli scarti.

Il giocatore gira dunque la carta apprendista con il lato personaggio in su e deve scambiare immediatamente una delle sue carte con una carta incantesimo valida sul tavolo (in base al campo dell'arena). Il suo turno si conclude in quel momento.

Se i giocatori sono ancora focalizzati quando finisce una sfida, non ricevono alcun punto! Erano troppo distratti per lanciare i loro incantesimi in tempo.

CARTE SPECIALI

Le carte speciali hanno particolari effetti propri e possono essere utilizzate per un FLAUTZ!, ma non possono mai essere usate per un FLAUTZ! Scala o un FLAUTZ! Reale.

CARTA SPECIALE: ILLUSIONE

Le illusioni sostituiscono una carta incantesimo. Hanno un valore di carta fisso, però il giocatore può utilizzarle come una carta di un qualsiasi colore (blu, verde, viola, arancione, rosa). I punti delle illusioni giocate vengono calcolati normalmente e possono essere usate all'interno di incantesimi di valori consecutivi o in incantesimi con lo stesso valore.



Esempio A: In questo caso l'illusione agisce come un 2 blu e crea un incantesimo blu con i valori consecutivi 1, 2, 3 e 4. Ciò fa segnare 16 punti (1+5+5+5).

Esempio B: In questo caso l'illusione agisce come un 5 verde e crea un incantesimo con tre 5. Ciò fa segnare 15 punti (5+5+5).

CARTA SPECIALE: PRISMA

Le carte prisma vanno inserite all'inizio di un incantesimo. Esse non aggiungono punti al valore dell'incantesimo. Invece il giocatore sceglie 2 colori (blu, verde, viola, arancione, rosa) e può utilizzare qualunque delle sue carte incantesimo che corrispondano all'uno o all'altro dei colori scelti come se fossero dell'altro colore scelto.



Per il suo prisma Heike sceglie verde e blu in entrambi gli esempi. Nell'esempio A usa il 2 e il 3 verdi come 2 e 3 blu e segna un FLAUTZ! (è in grado di giocare tutte e 5 le carte) da 16 punti (1+5+5+5). Nell'esempio B usa il secondo 4 verde come 4 blu e crea un incantesimo con tre 4 di colori differenti, segnando 14 punti (4+5+5).

Ideazione: André Schillo & Martin Müller
Illustrazioni & Copertina: Dominik Mayer
Logo & Iconografia: André Schillo
Traduzione: Fabio Piovesan

Molte grazie a tutti i playtester, specialmente ad Alexander, Hannelore, Susy, Anja e Heikel!

©2018 Voodoo Games
Tutti i diritti riservati
Voodoo Games
Schillo & Müller GbR
Zur Pappelallee 4
65474 Bischofsheim
Germany
www.voodoo-games.com

