

WIZARDING
WORLD

Harry Potter™

hidden forest for



**MAESTRO DI
INCANTESIMI**

ETÀ | GIOCATORI | DURATA
7+ | 2-6 | 20MIN

REGOLAMENTO

Il gioco si svolge su un tavolo piano. Il giocatore che ha il ruolo di Maestro di Incantesimi (il giocatore con la penna) deve essere in grado di leggere e scrivere. Il gioco si svolge in turni. In ogni turno, il Maestro di Incantesimi deve scegliere un incantesimo da uno dei libri (i libri sono divisi in quattro categorie: Incantesimi di Base, Incantesimi di Avanzamento, Incantesimi di Esperto e Incantesimi di Maestro). Il Maestro di Incantesimi deve poi leggere l'incantesimo e scrivere il suo effetto su un foglio di carta. Gli altri giocatori (i giocatori con le pedine) devono allora cercare di indovinare l'incantesimo. Se un giocatore indovina l'incantesimo, il Maestro di Incantesimi deve dare al giocatore una pedina. Se il Maestro di Incantesimi non è in grado di indovinare l'incantesimo, il giocatore deve dare al Maestro di Incantesimi una pedina. Il gioco si continua fino a quando uno dei giocatori ha raccolto tutte le pedine.

Il gioco si svolge su un tavolo piano. Il giocatore che ha il ruolo di Maestro di Incantesimi (il giocatore con la penna) deve essere in grado di leggere e scrivere. Il gioco si svolge in turni. In ogni turno, il Maestro di Incantesimi deve scegliere un incantesimo da uno dei libri (i libri sono divisi in quattro categorie: Incantesimi di Base, Incantesimi di Avanzamento, Incantesimi di Esperto e Incantesimi di Maestro). Il Maestro di Incantesimi deve poi leggere l'incantesimo e scrivere il suo effetto su un foglio di carta. Gli altri giocatori (i giocatori con le pedine) devono allora cercare di indovinare l'incantesimo. Se un giocatore indovina l'incantesimo, il Maestro di Incantesimi deve dare al giocatore una pedina. Se il Maestro di Incantesimi non è in grado di indovinare l'incantesimo, il giocatore deve dare al Maestro di Incantesimi una pedina. Il gioco si continua fino a quando uno dei giocatori ha raccolto tutte le pedine.

Il gioco si svolge su un tavolo piano. Il giocatore che ha il ruolo di Maestro di Incantesimi (il giocatore con la penna) deve essere in grado di leggere e scrivere. Il gioco si svolge in turni. In ogni turno, il Maestro di Incantesimi deve scegliere un incantesimo da uno dei libri (i libri sono divisi in quattro categorie: Incantesimi di Base, Incantesimi di Avanzamento, Incantesimi di Esperto e Incantesimi di Maestro). Il Maestro di Incantesimi deve poi leggere l'incantesimo e scrivere il suo effetto su un foglio di carta. Gli altri giocatori (i giocatori con le pedine) devono allora cercare di indovinare l'incantesimo. Se un giocatore indovina l'incantesimo, il Maestro di Incantesimi deve dare al giocatore una pedina. Se il Maestro di Incantesimi non è in grado di indovinare l'incantesimo, il giocatore deve dare al Maestro di Incantesimi una pedina. Il gioco si continua fino a quando uno dei giocatori ha raccolto tutte le pedine.

Il Giudizio Unico per Fattucchieri Ordinari (G.U.F.O.) sta per iniziare. È l'esame più importante alla Scuola di Magia e Stregoneria di HOGWARTS. I risultati sono decisivi per la continuazione degli studi al sesto e settimo anno. State per effettuare gli esami teorici e pratici di Trasfigurazione, Incantesimi e Difesa Contro le Arti Oscure di fronte a una giuria magica, la Commissione Magica d'Esame, composta dagli altri giocatori.

Vincete la partita e diventate Maestri di Incantesimi.

Il gioco ha 3 livelli di difficoltà, pensati per diverse età: Mago Prescolare (giovannissimi maghi di meno di 7 anni, vedere pagina 5), Mago Minorenne (giovani maghi, vedere pagina 5) e Mago Qualificato (maghi adulti o comunque esperti, vedere pagina 6). Il sistema di calcolo del punteggio dei test teorici e pratici sarà diverso a seconda del livello che avete scelto.

Scegliete subito il vostro livello e mantenetelo per tutta la durata della partita.

◇ PREPARAZIONE ◇



I. Ogni giocatore sceglie 1 delle sedici carte personaggio e prende la pedina personaggio corrispondente. Collocate la vostra pedina personaggio sulla casella Casa di appartenenza.

II. Mescolate separatamente i 3 mazzi di carte Incantesimo: **Incantesimo per Principianti**, **Incantesimo Intermedio** e **Incantesimo Avanzato**. Collocateli a faccia in giù attorno al tabellone.

III. Ogni giocatore pesca 1 carta Incantesimo da ognuno dei 3 mazzi. Inizia quindi la partita con 1 carta **Incantesimo per Principianti**, 1 carta **Incantesimo Intermedio** e 1 carta **Incantesimo Avanzato**.

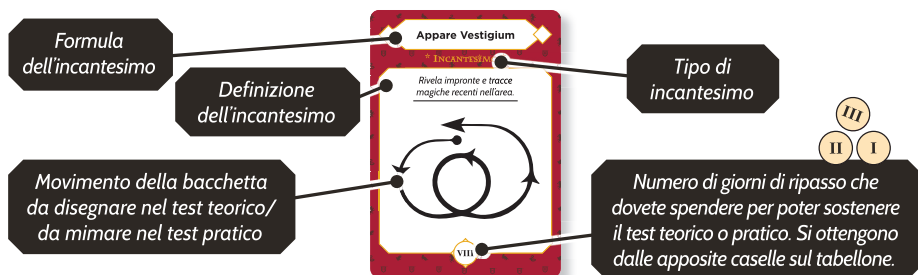


◇ OBIETTIVO DEL GIOCO ◇

Non appena un giocatore ha convalidato 2 incantesimi per ogni categoria (**Incantesimo per Principianti**, **Incantesimo Intermedio** e **Incantesimi Avanzato**), la partita termina. Potete anche fermarvi al termine del 9° round e calcolare i vostri punti. Il giocatore che possiede il maggior numero di punti diventa **Maestro di Incantesimi**.

◇ CARTE INCANTESIMO ◇

Nel corso dei test teorici e pratici verrete messi alla prova sui 4 elementi presenti sulle carte Incantesimo che avete memorizzato durante il vostro turno (vedere le pagine 5 e 6 per i dettagli sui sistemi di calcolo del punteggio per le carte convalidate in base ai vari livelli di difficoltà).



◇ MOVIMENTO E CASELLE SUL TABELLONE ◇

- Durante un turno di gioco potete muovervi fino a 7 caselle. Potete muovervi in avanti liberamente in qualsiasi direzione. Tuttavia, non potete tornare sulla stessa casella da cui vi siete appena spostati, dovete scegliere un percorso diverso.
- Iniziate la partita sulla casella che corrisponde alla Casa del vostro personaggio. Per esempio, Harry Potter inizia sulla casella Grifondoro.
- Ogni volta che giungete su 1 delle quattro caselle Casa, terminate il vostro movimento e pescate 1 carta Incantesimo da 1 dei 3 mazzi Incantesimo (Incantesimo per Principianti, Incantesimo Intermedio o Incantesimo Avanzato).
- Ogni casella sul tabellone è collegata alle caselle adiacenti da linee punteggiate.
- Quando vi muovete sulle caselle con i numeri romani, ottenete 1, 2, oppure 3 giorni di ripasso degli incantesimi, a seconda del numero indicato sulla casella stessa: I, II, oppure III. Questi giorni di ripasso sono necessari per poter sostenere i vostri test teorici o pratici. Potete infatti imparare la maggior parte di questi incantesimi solo dopo aver trascorso molto tempo a ripassarli!
- Per sostenere il test teorico, terminate il vostro movimento su una casella Libro.
- Per sostenere il test pratico, terminate il vostro movimento su una casella Bacchetta.

◇ SVOLGIMENTO DEL GIOCO ◇

I. Durante il vostro turno, imparate e memorizzate 1 dei vostri incantesimi.

II. Muovetevi sul tabellone per ottenere i giorni di ripasso necessari a poterlo sostenere (o passate su una casella Casa terminando il vostro movimento per pescare 1 nuova carta).

Non appena avete ottenuto abbastanza giorni di ripasso per eseguire il vostro incantesimo, terminate il vostro movimento su una casella Libro per sostenere il test teorico oppure su una casella Bacchetta per sostenere il test pratico. Superare il test vi permetterà di convalidare la carta Incantesimo e guadagnare punti per vincere la partita!

- Per padroneggiare un **Incantesimo per Principianti**, avete bisogno **da 1 a 3 giorni di ripasso**.
- Per padroneggiare un **Incantesimo Intermedio**, avete bisogno **da 4 a 7 giorni di ripasso**.
- Per padroneggiare un **Incantesimo Avanzato**, avete bisogno **da 8 a 10 giorni di ripasso**.

Tutti i test, sia teorici che pratici, vengono giudicati dalla **Commissione Magica d'Esame**. Gli altri giocatori sono gli esaminatori. Saranno loro a decidere se convalidare o meno il vostro incantesimo in base alla vostra prova. Svolgono un ruolo importante al fine di garantire che la partita venga giocata lealmente e per questo devono essere **imparziali e rispettosi, altrimenti ognuno di loro perderà 2 punti** per non aver rispettato le regole deontologiche del Ministero della Magia.

III. Date la vostra carta Incantesimo agli esaminatori per sostenere il test e scartate il numero di giorni di ripasso indicati su quella carta Incantesimo. Questa regola si applica a prescindere dal livello di difficoltà scelto all'inizio della partita.

I Maghi Prescolari (con meno di 7 anni) e i Maghi Minorenni sostengono i test **alla fine dei loro turni**.

I Maghi Qualificati sostengono invece i loro test **all'inizio dei loro turni successivi**. Rimanete concentrati in modo da non dimenticare gli elementi sulla vostra carta Incantesimo!

IV. Potete provare a sostenere solo **1 test teorico o pratico per turno**, ovvero potete tentare di convalidare solo **1 carta Incantesimo per turno**. L'unica eccezione si verifica quando 2 giocatori si sfidano a duello (vedere i duelli tra maghi, pagina 7).

- Sostenete i vostri test **Incantesimo per Principianti** solo durante il 1°, 2° e 3° round.
- Sostenete i vostri test **Incantesimo Intermedio** solo durante il 4°, 5°, 6° e 7° round.
- Sostenete i vostri test **Incantesimo Avanzato** solo durante il 7°, 8° e 9° round.

V. Se muovendovi sul tabellone dopo il 4° round incrociate un altro giocatore su una casella, scatta un duello tra maghi (vedere pagina 7).

◇ TEST TEORICI E PRATICI ◇

Quando sostenete il **test teorico**, dovete dimostrare agli altri giocatori che riuscite a ricordare i diversi elementi che avete imparato durante il vostro turno:

I. Test Teorico

- Recitate la formula dell'incantesimo.
- Dite che tipo di incantesimo è (incantesimo, incanto, maleficio, fattura o maledizione).
- Definite l'incantesimo (è sufficiente spiegare il concetto).
- **Disegnate** il movimento della bacchetta (solo nel **test teorico**).



II. Test Pratico

Quando sostenete il **test pratico**, dovete sempre dire agli esaminatori il tipo di incantesimo e dare la sua definizione.

Tuttavia, invece di disegnare, dovete **alzarvi e mimare il movimento della bacchetta mentre recitate la formula dell'incantesimo**. Dovete recitarla come se steste lanciando l'incantesimo su qualcuno, come un vero studente di Hogwarts.

Per ogni incantesimo convalidato, guadagnate punti in base al livello di difficoltà che avete scelto all'inizio della partita (Mago Prescolare, Mago Minorenne o Mago Qualificato).

Se gli esaminatori non convalidano l'incantesimo, lo studente deve mettere la propria carta Incantesimo in fondo al mazzo corrispondente. Dopodiché, prende 1 altra carta Incantesimo per Principianti (nel caso in cui sia in corso il 1°, 2° o 3° round) oppure 1 carta Incantesimo Intermedio (nel caso in cui sia in corso il 4°, 5°, 6° o 7° round) oppure 1 carta Incantesimo Avanzato (nel caso in cui sia in corso il 7°, 8° e 9° round).

Se, invece, la carta Incantesimo viene convalidata, lo studente la colloca a faccia in su di fronte a sé.

Calcolo del punteggio per Maghi Prescolari e Maghi Minorenni

Gli esaminatori applicheranno i seguenti sistemi di calcolo del punteggio in base all'età dello studente:

▪ **Mago Prescolare:** Lo studente deve solo **disegnare l'incantesimo nel test teorico o mimarlo nel test pratico**. In entrambi i casi, deve farlo alla fine del suo turno e può tenere la carta Incantesimo a portata di mano. Se ha successo, la sua carta Incantesimo viene convalidata e il giocatore ottiene **3 punti**.

▪ **Mago Minorenne:** Lo studente guadagna **1 punto per ogni elemento esposto correttamente**. La sua carta Incantesimo viene convalidata se ricorda con successo almeno 2 elementi su 4. Lo studente sostiene il test alla fine del suo turno.

Calcolo del punteggio per Maghi Qualificati

Mago Qualificato: Lo studente sostiene il test all'inizio del turno successivo a quello in cui ha consegnato agli esaminatori la carta da convalidare. In entrambi i test (teorico e pratico), lo studente deve esporre correttamente gli elementi che compongono la carta, con la differenza che nel test teorico deve disegnare il movimento della bacchetta, mentre nel test pratico deve mimare il movimento della bacchetta. Dei quattro elementi di ciascuna carta, la formula e il movimento hanno maggiore rilievo nel giudizio finale, quindi i Maghi Qualificati dovranno prestare particolare attenzione a questi passaggi!

Una volta effettuato il test, lo studente otterrà un giudizio da parte degli esaminatori in base allo schema seguente (che influirà sui punti che potrà guadagnare):

ECCEZIONALE:

Guadagnate **4 punti** se avete ricordato correttamente **tutti e 4 gli elementi**.

OLTRE OGNI PREVISIONE:

Guadagnate **3 punti** se avete ricordato correttamente **FORMULA + MOVIMENTO + 1 ALTRO ELEMENTO**.

ACCETTABILE:

Guadagnate **2 punti** se avete ricordato correttamente la **FORMULA** oppure il **MOVIMENTO** e **ALMENO 1 ALTRO ELEMENTO**.

Questi tre giudizi vi permetteranno di superare il test e convalidare così la vostra carta Incantesimo.

Nei casi seguenti, invece, non superate il test e ottenete delle penalità:

SCADENTE:

-2 punti se avete ricordato correttamente **solo TITOLO + TIPO**.

DESOLANTE:

-3 punti se avete ricordato correttamente **1 solo qualsiasi elemento su 4**.

TROLL:

-4 punti se non avete ricordato correttamente **NESSUN ELEMENTO**.



Duello dei maghi tra 2 giocatori dal 4° round in poi

Dopo il 4° round, quando 2 pedine personaggio si incontrano nella stessa casella, scatta un duello tra i 2 giocatori. Ogni giocatore sceglie 1 carta Incantesimo che ha già convalidato oppure 1 carta Incantesimo nella sua mano che vorrebbe convalidare. Durante un duello è possibile convalidare carte di qualsiasi livello, indipendentemente dal round in corso.

I 2 giocatori si alzano in piedi e si mettono uno di fronte all'altro. Fanno l'inchino e, a turno, danno la definizione e dicono il tipo di incantesimo presenti sulla loro carta agli esaminatori. Poi, devono mettersi schiena contro schiena, fare 5 passi ciascuno, girarsi, contare ad alta voce fino a 3 e mimare il movimento della bacchetta mentre recitano la formula del loro incantesimo.

Gli esaminatori decidono quale giocatore ha mimato e recitato la formula del proprio incantesimo più velocemente e con la maggiore precisione.

Il vincitore convalida la propria carta Incantesimo e guadagna:

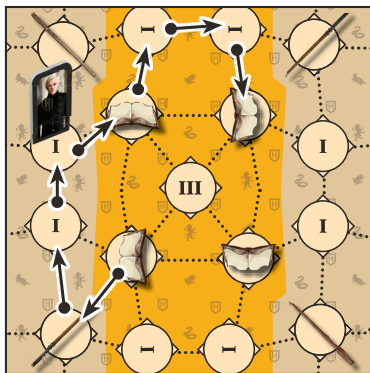
- 1 punto per una carta Incantesimo per Principianti
- 2 punti per una carta Incantesimo Intermedio
- 3 punti per una carta Incantesimo Avanzato

Chi viene sconfitto non guadagna alcun punto. Scartate il numero di giorni di ripasso indicato, sia in caso di vittoria che di sconfitta, a meno che non abbiate usato una carta già convalidata in precedenza.

Esempio di duello durante il 4° round

Il giocatore ha scelto il livello di difficoltà Mago Qualificato. Nel turno precedente, aveva terminato il movimento su una casella Libro, pertanto sostiene il test teorico all'inizio del turno attuale, ottenendo come giudizio **Oltre Ogni Previsione** e guadagnando **3 punti**. Dopo 3 movimenti incrocia il personaggio di un altro giocatore. Decide di provare a convalidare un altro Incantesimo **Intermedio** dal costo di 4 giorni di ripasso (che può pagare grazie ai 2 giorni di ripasso appena ottenuti e ai 2 che aveva già nella sua riserva). Vince il duello, guadagna **2 punti** e convalida un secondo incantesimo nel corso dello stesso turno di gioco.

Si muove poi di altre 4 caselle e termina il turno su una casella Libro. Durante questo turno, ha guadagnato 5 punti (3+2=5) e ora ha a disposizione **2 giorni di ripasso** (2 nella sua riserva +2 ottenuti con i primi tre movimenti, -4 per la convalida dell'incantesimo usato nel duello, +2 con gli ultimi quattro movimenti).



Esempio di turno di un giocatore durante il 1° round

Il giocatore più giovane inizia la partita. Ha scelto il livello Mago Minorenne. Muove la sua pedina personaggio, Harry Potter, di 7 caselle sul tabellone. Nel compiere il movimento, la muove su 2 caselle (I) ottenendo **2 giorni di ripasso**, su 1 casella (II) ottenendo **altri 2 giorni di ripasso**, e su 1 casella (III) ottenendo **3 giorni di ripasso**. Ottiene in tutto 7 giorni di ripasso degli incantesimi.

Il giocatore termina il suo movimento su una casella **Libro**. Dopodiché, essendo alla fine del suo turno, sostiene immediatamente un test teorico di fronte agli altri giocatori.

Dà la sua carta **Incantesimo per Principianti WINGARDIUM LEVIOSA** agli altri giocatori e scarta 2 giorni di ripasso degli incantesimi, come indicato sulla carta. Poi cerca di convalidarla, dicendo agli esaminatori:

- La formula dell'incantesimo: «Wingardium Leviosa».
- Il tipo di incantesimo: «È un Incanto».
- La definizione: «L'Incanto fa levitare o volare gli oggetti».
- Riesce anche a disegnare il movimento della bacchetta mostrato sulla carta.



Gli esaminatori conferiscono al giocatore il voto **Eccezionale** (4 punti), avendo esposto correttamente tutti e 4 gli elementi nel test teorico. Il giocatore, quindi, colloca la carta convalidata di fronte a sé.

Se il giocatore avesse terminato il suo turno su una casella **Bacchetta**, avrebbe dovuto sostenere il test pratico subito dopo. Si sarebbe alzato in piedi, avrebbe dato la definizione e detto il tipo di incantesimo, poi avrebbe mimato il movimento della bacchetta mentre recitava la formula.

◇ FINE DELLA PARTITA ◇

La partita termina quando un giocatore ha convalidato **2 Incantesimi per Principianti**, **2 Incantesimi Intermedi** e **2 Incantesimi Avanzati**, oppure potete fermarvi al termine del 9° round e calcolare i vostri punti. Il giocatore che possiede il maggior numero di punti diventa **Maestro di Incantesimi**.



Personaggi, nomi e riferimenti relativi al MONDO MAGICO sono © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Diritti di Pubblicazione © JKR. (s22)



Pubblicato da Topi Games
9 rue Pasteur 94130
Nogent-sur-Marne
FRANCIA

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI:

Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) • Italia
www.asmodee.it