

# Live Magic

## 1. Scheda personale

Ciascun giocatore crea la scheda del proprio Magus, la quale deve dettagliare i seguenti attributi:

- **Stile:** lo stile di Magia fondamentale. Esempio: *Rosso, Nero, Oro* etc ...
- **Attributi:** la terna di attributi Fisici, Sociali e Mentali seguendo lo schema 3/5/7.
- **Poteri:** gli eventuali Poteri di selezione delle carte (vedi sotto).
- **Punti Vita:** ciascun giocatore inizia con 20 Punti Vita (PV).
- **PX Spesi:** i Punti Esperienza (PX) già spesi dal Magus.
- **PX Disponibili:** i PX non ancora spesi dal Magus.

## 2. Elementi del gioco

Si gioca utilizzando delle normali carte di Magic. Uno dei giocatori si occupa di portare il *pool*, ovvero qualche centinaio di carte che vengono messe a disposizione di tutti i partecipanti per l'intera sessione di gioco. I giocatori quindi **non** portano il proprio mazzo ma lo costruiscono al volo scegliendo le carte tra quelle presenti nel pool.

Ogni carta presente nel pool deve apparire esattamente 4 volte, nè più, nè meno. Un gruppo di 4 carte uguali è detto pack.

Il pool di carte va diviso in 7 mazzi: un mazzo per ciascuno dei 5 colori, un mazzo di Artefatti, un mazzo di Terre. Tutti i mazzi devono essere stati precedentemente ordinati a gruppi di 4 carte uguali per velocizzare lo svolgimento del gioco.

## 3. Svolgimento del gioco

La partita si svolge in quattro fasi distinte:

1. Approvazione delle schede da parte di tutti i partecipanti.
2. Asta di selezione delle carte
3. Completamento del mazzo personale
4. Torneo di Magic

## Approvazione delle schede

Ciascun giocatore legge la propria scheda ai presenti e notifica se ha speso dei PX per aggiornare la scheda. In particolare ogni giocatore deve rendere pubblico il proprio Stile di magia e i propri Poteri.

## Asta delle carte

Durante questa fase ciascun giocatore costruisce il proprio mazzo scegliendo le carte tra quelli presenti nel pool, seguendo il criterio qui esposto:

1. Si prede dal pool un mazzo monocoloro e si dispongono sul tavolo tutti i pack che lo costituiscono (scoperti).
2. Ciascun giocatore preleva i pack presenti sul tavolo come spiegato dalla tabella 1
3. Si rimette via il mazzo e si passa al colore successivo.

Questo processo va ripetuto 6 volte: 5 volte per i colori, una volta per gli Artefatti. Notare che per gli Artefatti si segue la tabella 2.

**Tabella 1: mazzi colore**

Priorità	Dichiarazione	N. Pack
1°	Monocoloro	3
2°	Bicolore	2
3°	Oro	1
4°	Monocoloro	3
5°	Bicolore	1

**Tabella 2: mazzo Artefatti**

Priorità	Dichiarazione	N. Pack
1°	Oro	2
2°	Monocoloro	1
3°	Bicolore	1

*Esempio:* supponiamo di iniziare dal mazzo Bianco. Si mettono sul tavolo tutti i pack scoperti in modo che siano visibili a tutti i giocatori. Dopodiché si chiede “qualcuno dichiara monocoloro?”. Se Tizio risponde “io” egli sceglie subito 3 pack e li aggiunge al proprio mazzo personale. Dopodiché si chiede “qualcuno dichiara bicolore?”. Se Caio e Sempronio rispondono “io” ciascuno sceglie 2 packs e gli aggiunge al proprio mazzo personale (in caso di contesa si procede come spiegato al paragrafo “Sfide!”).

Si procede allo stesso modo facendo scegliere 1 pack a tutti gli eventuali giocatori che dichiarano oro, dopodiché si fanno scegliere altri 3 pack ad ogni giocatore monocoloro ed infine un ultimo pack a ciascun giocatore bicolore.

Dopo questa selezione si mettono via i pack bianchi rimasti sul tavolo e si passa al colore successivo.

### Sfide!

Se due giocatori si trovano a scegliere le carte avendo la stessa priorità, ha la precedenza chi ha dichiarato sulla scheda come proprio Stile proprio il colore che si sta selezionando. In caso di ulteriore parità i due giocatori effettuano la scelta simultaneamente, ma ciascuno deve chiedere all'avversario “Contrasti?” prima di prelevare un qualsiasi pack dal tavolo. Se l'avversario non contrasta, il giocatore può prendere il pack e aggiungerlo

al proprio mazzo personale, altrimenti i due giocatori devono risolvere la sfida come illustrato qui sotto.

Il giocatore che ha dichiarato per primo l'interesse nei confronti del pack sceglie il tipo di sfida tra le seguenti categorie: Fisica, Sociale, Mentale. Ogni sfida si svolge normalmente (test semplice di morra cinese), il vincitore guadagna il pack mentre lo sconfitto perde il tratto scommesso. Dopo il test è concesso dichiarare l'overbid là dove possibile.

A ciascuna di queste tre categorie corrisponde inoltre un effetto particolare:

#### *Sfida Fisica*

Lo sconfitto perde un Punto Vita oltre al tratto fisico.

#### *Sfida Sociale*

Spendendo un Punto Vita dopo il test lo sconfitto ha diritto ad un re-test, ma il tratto sociale viene perso normalmente.

#### *Sfida Mentale*

Prima del test ciascun sfidante può attivare così un Potere, in questo caso si seguono le regole del Potere attivato per risolvere il conflitto e quindi la sfida potrebbe non essere più necessaria. Se entrambi i giocatori fanno ricorso all'uso di Poteri, si risolve per ultimo il Potere di chi sta contrastando la scelta. Questo significa che prima di prendere possesso del pack occorre attendere gli effetti del Potere dello sfidante.

### **Completamento del mazzo**

A questo punto ciascun giocatore dovrebbe aver selezionato 7 pack e quindi dispone di 28 carte. Mancano perciò 3 pack (12 carte) per arrivare al minimo richiesto di 40 carte. I tra pack mancanti vengono selezionati come segue.

1. Ciascun giocatore dichiara un mazzo del pool dal quale intende prendere i 3 pack mancanti.
2. Dopo queste dichiarazioni si risolvono gli eventuali conflitti seguendo le stesse regole dell'asta, ovvero: precedenza ai monocolori, in caso di parità si confronta lo Stile, in caso di ulteriore parità si risolve una sfida.
3. Una volta assegnati i mazzi ciascun giocatore preleva (in segreto) almeno 3 pack.
4. Ciascun giocatore aggiunge tutte le Terre che vuole.

**Importante:** è durante questa fase che va verificata la coerenza tra lo Stile dichiarato sulla scheda del giocatore e lo stile del mazzo appena costituito. Ciascun giocatore è obbligato ad avere come numero dominante di Terre base quelle del proprio Stile. Notare che questo lascia completa libertà sul tipo di carte magia presenti nel mazzo, ovvero un giocatore potrebbe non avere nemmeno una carta magia del proprio Stile, purché abbia quelle Terre base dominanti nel proprio mazzo.

## **Torneo di Magic**

A scelta libera, si può giocare tutti assieme, procedere per sfide oppure organizzare un torneo all'italiana.

**Importante:** durante l'asta un giocatore potrebbero aver perso dei PV. Questo significa che egli dovrà giocare tutte le partite iniziando da quel punteggio di PV!

### **4. Elenco Poteri**

Questa lista di poteri è provvisoria ed in continua evoluzione. Ciascun giocatore è invitato a proporre nuovi poteri per rendere più divertente lo svolgersi delle sfide.

#### **Poteri Base (3 PX)**

**Life Escalation** --- scommetti un qualsiasi numero di PV e invita il tuo avversario a fare altrettanto, continuando a rilanciare a turno sui PV scommessi fino a che uno dei due non rinuncia alla gara. Il vincitore della gara prende il diritto sul pack ma perde i PV scommessi.

**Sacrum Fecere** --- se dopo aver svolto la sfida mentale rimetti sul tavolo un pack appartenente al tuo mazzo personale (coerente con il colore attualmente all'asta) guadagni il diritto ad un re-test.

**Determinazione** --- spendendo un PV vinci in automatico il test: guadagni quindi il diritto sul pack ed il tuo avversario perde un tratto mentale.

#### **Poteri Intermedi (6 PX)**

**Azione del Fato** --- spendendo un tratto mentale puoi prendere il pack conteso ed un qualsiasi altro pack ancora disponibile sul tavolo, dopodiché nascondili dietro la tua schiena ed offrili coperti al tuo avversario. Egli dovrà scegliere uno dei due pack e sarà obbligato ad aggiungerlo al proprio mazzo, mentre tu sarai obbligato ad aggiungere al tuo mazzo l'altro pack.

**Rigenerazione** --- puoi rinunciare al pack conteso e lasciarlo al tuo avversario. Così facendo perdi un tratto mentale ma guadagni un PV.

#### **Poteri Avanzati (9 PX)**

**Determinazione Assoluta** --- spendendo 3 ulteriori PV vinci in automatico la sfida, quindi guadagni il diritto sul pack ed il tuo avversario perde un tratto mentale. Nessun Potere può annullare questo risultato o richiedere un re-test.

**Reincarnazione** --- spendi un arbitrario numero di PV, per ogni PV speso in questa maniera il tuo avversario deve rimettere sul tavolo altrettanti pack appartenenti al proprio mazzo personale, purché siano appartenenti al colore dell'asta attualmente in corso.

## **5. Assegnazione PX**

Al termine di ogni sessione, a seconda del sistema di gioco (sfide libere o torneo) si applica il criterio concordato per assegnare i PX ai partecipanti.

Alcuni esempi: in caso di sfide singole libere, si potrebbe concordare di assegnare 1 PX per ogni sfida vinta. In caso di torneo si potrebbe decidere di assegnare 8 PX al primo classificato, 5 PX al secondo e 3 PX al terzo.

## **6. Spesa dei PX**

I PX guadagnati possono essere spesi per migliorare la propria scheda personale come stabilito dalla seguente tabella:

- **Cambio di Stile:** 1 PX
- **Nuovi Poteri:** 3,6,9 PX
- **Un PV supplementare:** 5 PX
- **Un attributo supplementare:** numero di attributi correnti.