
 Paolo Mori

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



Welkom... welkom, beste studenten!

Dit jaar studeren jullie voor je Magie Diploma en ik moet het even hebben over jullie eindexamen voor Kristallisatie!

De academie heeft 80 portals geautoriseerd, zodat jullie gebruik kunnen maken van ons magische transportsysteem de Via Magica. Om deze portals te openen, moet je Animus spirits vangen en de energie opslaan in kristallen. De Animi zijn zeer krachtige kleine wezens, waarvan sommige lastiger zijn te vangen dan andere.

Zodra je de benodigde Animus energie hebt gekristalliseerd, roep je het magische woord "INCANTATUM!" om je portal binnen te gaan en magische ingrediënten te halen zoals paddenkwak, manen van een eenhoorn of trollensnot...

Aan het eind van dit examen krijgt de meest getalenteerde student de felbegeerde titel van Junior Magiër.

Iedereen veel succes gewenst!

Hoofd Magister

Augustus



A SPEL IDEE

Via Magica is gebaseerd op "Bingo!". In dit spel verzamel je Animus kristallen om portals te openen, in plaats van getallen weg te kruisen om rijen te completeren. In plaats van "Bingo!" te roepen, zodra je de winnende combinatie hebt, spreek je het magische woord "INCANTATUM!" uit.



Animus spirits



Het spel wordt gespeeld in een aantal rondes. Elke ronde wordt een Animus gevangen en verwijderd uit de zak. Alle spelers die een kristal kunnen plaatsen in een overeenkomstige locatie bij een portal mogen dat doen. Wanneer alle Animi op een portal zijn gekristalliseerd, dan opent de portal en geeft je toegang tot zijn kracht... Het magische effect van de portal geeft je extra punten of vereenvoudigt het openen van andere portals.

Je scoort punten door portals te openen en door het verzamelen van bonus beloningen. De student met de meeste punten aan het eind van het spel is de winnaar.

Kies je portals zorgvuldig en denk goed na waar je je kristallen plaatst. Pas zo nodig je strategie aan: de gevangen Animus spirits zijn niet altijd diegene die je wilt! Verspil geen tijd, want het examen eindigt, zodra een van de studenten zijn zevende portal opent.

A VOORBEREIDING

- 1 Stop de 23 Animus fiches in de stoffen zak.
- 2 Leg de 10 bonus beloningen in twee rijen (een rij voor elk type beloning).
- 3 Schud de 80 magische portals en maak een gesloten trekstapel.
- 4 Draai de eerste vijf portals open en leg deze in een rij.
- 5 Geef iedere speler zes willekeurige portals. Elke speler kiest er drie legt deze open in zijn **kristallisatiegebied**. Zodra de portals geopend worden, worden ze verplaatst naar het **prestatiegebied** van de speler.

Belangrijk: Er zijn twee exemplaren van elke portal (met hetzelfde effect en dezelfde afbeelding). Spelers mogen niet meer dan één exemplaar van elke portal hebben in het spel. Als je beide exemplaren van een bepaalde portal krijgt, ruil dan een van deze met een portal in de centrale rij.

- 6 Elke speler legt de niet gekozen portals af.
- 7 Elke speler neemt een informatiekaart.
- 8 Elke speler neemt 7 kristallen in zijn voorraad.
- 9 Leg de overgebleven kristallen naast de portal trekstapel.

De oudste speler neemt de stoffen zak en wordt **de Jager** voor de eerste ronde.



Opmerking: De eerste keer dat je het spel speelt kun je ook drie willekeurige portals aan elke speler geven in plaats van er 3 uit 6 te selecteren.

A SPEL RONDE

1/ Vang een Animus!

De Jager neemt de stoffen zak en pakt er willekeurig een Animus fiche uit, noemt de naam van de spirit en legt deze zichtbaar voor iedereen voor zich neer.

Sommige Animus spirits zijn moeilijker te vangen dan andere. Lucht is bijvoorbeeld overal om ons heen (zes fiches), terwijl Schaduw veel zeldzamer is (één enkel fiche). De verdeling wordt getoond op de informatiekaarten.



Het Joker fiche vervangt elk Animus fiche, hiermee mag elke speler kiezen op welk Animus veld hij zijn kristal plaatst. Nadat een Joker uit de zak is getrokken, stopt de Jager alle fiches weer in de zak, schudt deze en geeft deze door aan de speler links van hem, die de nieuwe Jager wordt.

2/ Kristalliseer de Animus!



Animus veld

Door kristallen te plaatsen op de Animus velden van de portals worden de overeenkomstige Animus spirits gekristalliseerd.

Alle spelers (inclusief de Jager) **mogen ÉÉN kristal plaatsen** op een overeenkomend veld op een portal in hun **kristallisatiegebied**:

- Dit kan door een kristal uit hun voorraad te nemen;
- Of door een **reeds op een portal geplaatst** kristal te verplaatsen, ongeacht of deze van een ander Animus veld en/of andere portal komt. Deze optie kan handig zijn, om de velden van een portal compleet te maken of om een andere portal te openen, of als je voorraad kristallen op raakt.

Belangrijk: Je mag slechts één kristal verplaatsen per getrokken fiche uit de zak.

Voorbeeld: De Jager roept "Vuur!" . Paola heeft twee portals met Vuur velden. Ze heeft drie keuzes:

Leg een van de drie kristallen uit haar voorraad op een van de Vuur velden op haar paarse of blauwe portal.

OF

Verplaats een van de vier kristallen die ze reeds heeft geplaatst naar een van de Vuur velden op haar paarse of blauwe portal.

OF

Doe niets.



Het openen van portals levert punten op voor de eindtelling.

Een portal gaat direct open wanneer de benodigde Animus spirits zijn gekristalliseerd, dat wil zeggen wanneer alle Animus velden in het bovenste gedeelte van de kaart een kristal bevatten. Portal effecten kunnen gebruikt worden op verschillende momenten in het spel, afhankelijk van de kleur van de portal. De

effecten van elke portal zijn beschreven op de laatste pagina van deze spelregels.

Elke geopende portal geeft toegang tot een magisch ingrediënt. Portals die naar moeilijk verkrijgbare ingrediënten leiden zijn moeilijker te openen, maar leveren meer punten op.



Animus velden
(voor 2 - 6 Animus kristallen)

Ingrediënt om te verzamelen (uitsluitend decoratief)

Punten om te scoren

Effect

Kleuren: Vier verschillende kleuren, voor elke soort magische kracht.

- Geel:** Direct effect, eenmalig gebruik.
- Groen:** Uitgesteld effect, pas aan het eind van het spel.
- Blauw:** Permanent effect, actief gedurende het spel.
- Paars:** Geen speciaal effect.

3/ Open de portals!

Wanneer je alle Animus spirits hebt gekristalliseerd op een van je portals, dan gaat deze direct open. Roep "INCANTATUM!" en voer daarna de volgende acties uit:

- 1 Verwijder alle kristallen van de portal en leg deze in je voorraad;
- 2 Gebruik het effect van de portal (als deze er is).
Belangrijk: Als dit effect je meer portals laat openen, doe dat dan meteen. Het voert dezelfde zes acties uit voor elke nieuwe geopende portal.
- 3 Verplaats je portal naar je **prestatiegebied**.
- 4 Kies een nieuwe portal uit de vijf van de centrale rij en leg deze in je **kristallisatiegebied**.
Opmerking: Je mag maar één exemplaar van elke portal gebruiken per spel.
- 5 Vul de centrale rij aan door de volgende portal van de trekstapel te trekken.
- 6 Neem daarna eventuele Bonus beloningen.

SPEELVOLGORDE

Als meer dan één speler een portal opent in dezelfde ronde, dan mag de speler die als eerste "INCANTATUM!" roept als eerste, gevolgd door de speler links van hem en zo verder.



Als meerdere spelers precies tegelijk "INCANTATUM!" roepen, dan mag de speler links van de Jager als eerste (of de Jager, als deze ook een portal heeft geopend). Daarna gaat het kloksgewijs verder.

4/ Neem beloningen!

Je mag een beloning nemen als je **de eerste speler** bent die bepaalde portals opent. Leg de beloning voor je neer. Niemand anders kan deze beloning meer verdienen. De beloningen vallen in **twee categorieën**, gebaseerd op de kleur van de geopende portals of het aantal geopende portals.

Portal kleuren

Spelers mogen **meerdere beloningen in deze categorie verzamelen**. Deze worden **automatisch** toegewezen aan de eerste speler, die:

- Drie portals van dezelfde kleur opent: 3 **gele** OF 3 **paarse** OF 3 **groene** OF 3 **blauwe** portals.



Van de 80 portals in het spel zijn de blauwe het meest zeldzaam, groen en paars zijn minder zeldzaam en van de gele portals zijn er de meeste. Zeldzaam-gekleurde portals leveren grotere beloningen op. De beloning voor blauwe portals is meer punten waard dan de beloning voor gele portals.

- Een portal van elke kleur opent, d.w.z. ten minste 1 **gele**, 1 **groene**, 1 **blauwe** en 1 **paarse** portal.



Aantal portals

Elke speler mag **precies één beloning in deze categorie** nemen. Je mag een beloning nemen **alleen op het moment** dat je **het EXACTE** aantal benodigde portals opent.

Als je wacht... is het te laat!

Hoe groter het aantal geopende portals, hoe meer punten je scoort.



De eerste speler die twee portals opent, mag, als hij dat wil, de hiernaast getoonde beloning nemen, die 2 punten waard is. De eerste die er drie opent, kan de bijbehorende beloning nemen, die 4 punten waard is en zo verder...

Als de gelegenheid zich voordoet, moet je kiezen tussen:

- Direct de beloning nemen, waarbij je de kans op een grotere beloning later laat liggen.
- Wachten om meer portals te openen in de hoop een grotere beloning te nemen, maar met de kans om helemaal geen beloning te krijgen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als een speler aan het einde van een ronde **zeven portals** open heeft. Als meerdere spelers in dezelfde ronde nog portals kunnen openen, voeren ze normaal hun acties uit. Door bepaalde portal effecten, is het mogelijk om met acht, negen of tien open portals te eindigen.

Elke speler berekent zijn eindscore door de scores van **zijn open portals** en **zijn beloningen** op te tellen. Tel de punten op van:

- Bonus beloningen;
- **Gele**, **paarse** en **blauwe** portals;
- **Groene** portals (bereken het aantal punten).

De speler met **de hoogste score** **wint het spel**. Als meest getalenteerde student wint hij de titel van Junior Magiër! In het geval van een gelijke stand, wint de speler die de meeste portals heeft geopend.



Voorbeeld: Aan het eind van het spel heeft Paola vijf portals geopend en heeft op de volgende wijze 45 punten gescoord:



- 8 punten voor haar Bonus beloning (ze was de eerste speler die een portal van elke kleur heeft geopend.).



- 5 punten voor haar gele portal.



- 10 punten voor haar paarse portal.



- 8 punten voor haar blauwe portal



10 punten voor haar 5 Aarde velden.



4 punten voor haar blauwe portal.

- 14 punten voor haar twee groene portals.

★ **Bovenaan elke beloningkaart staan twee tot zes sterren weergegeven. Elke ster stelt een open portal voor.**

PORTAL EFFECTEN

Alleen de effecten van **open portals** kunnen worden gebruikt.

⚡ Groen: Uitgesteld effect (aan het eind van het spel). Wordt gebruikt om de punten te berekenen van de groene portals.



Elke portal van de aangegeven kleur levert het aangegeven aantal punten op.



Voorbeeld: Aan het eind van het spel heeft Paola in totaal twee groene portals geopend. Dit effect levert haar 6 punten op (2 groene portals x 3 punten).



Elk Animus veld levert het aangegeven aantal punten op.



Voorbeeld: Aan het eind van het spel heeft Paola portals geopend met in totaal vijf Planten velden. Dit effect levert haar 10 punten op (5 Planten velden x 2 punten).



∞ Blauw: Permanent effect. Actief gedurende het spel.



Wanneer het aangegeven Animus fiche uit de zak is getrokken, mag je deze voortaan als joker gebruiken.



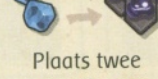
Voorbeeld: Paola heeft een portal geopend met het onderstaande effect.



Later in het spel wordt een Water fiche getrokken. In plaats van het plaatsen van een kristal op een Water veld, mag Paola een kristal plaatsen op elk Animus veld dat ze wil.



⚡ Geel: Direct effect. Eenmalig gebruik.



Plaats twee kristallen op de aangegeven Animus velden.



Plaats het aangegeven aantal kristallen op Animus velden naar keuze.



Voeg het aantal aangegeven kristallen toe aan je voorraad.



Verplaats zoveel **reeds geplaatste** kristallen als je wilt op je portals. Je mag geen kristallen terugleggen in je voorraad.



Bij het vervangen van deze portal, kies je twee nieuwe in plaats van één.



Open nog een van je portals in aanvulling op deze.

Neem contact met ons op! @hurricangames.com

Volg ons! f hurricangames

🐦 Hurrican Edition 📷 hurricanedition

Belangrijk: Bevat kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar oud. Bewaar voor latere naslag.