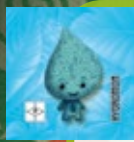
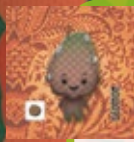




Quando scopri due Elemon uguali, ne puoi attivare il potere speciale!



Hydromon è così saggio che sa leggere il futuro, e ti fa guardare 4 Elemon mentre gli altri tengono gli occhi chiusi.



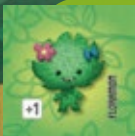
Geomon è testardo come un muro e mette una Roccia su un Elemon che non potrà essere girato a faccia in su. Rimuovi la Roccia all'inizio del tuo prossimo turno.



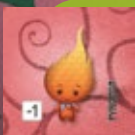
Aeromon è libero come un uccellino e volerà verso un altro mago per scambiare uno dei suoi Elemon con uno dei tuoi. Sceglilo TU!



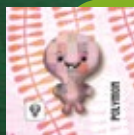
Electromon sciocca tutti con la sua velocità, e ti fa compiere subito un'altra mossa.



Floramon è più gentile che può, pertanto ti regalerà l'Elemon in cima alla Pila.



Pyromon è un focoso bricconcello, e distruggerà un Elemon di un altro mago. Sceglilo TU!



Polymon copia gli altri Elemon, quindi formerà sempre una coppia con altri Elemon..



.. ma l'altro Elemon non attiverà il potere speciale!

GIGAMON

Un gioco per 2-4 maghi dai 5 anni in su.

Stai per entrare nella Gilda degli Elemaghi. Manca solo una lezione da imparare: evocare il Gigamon. Alla fine di questa prova, il mago che ne avrà evocati di più si diplomerà e diventerà Elemago! Buona fortuna a tutti!

Obiettivo

Trova coppie di Elemon uguali per catturarli. Quando ne troverai 3 dello stesso tipo, ne evocherai il Gigamon. Il primo mago che evocherà tre Gigamon vincerà la partita!

Un gioco creato da Johann Roussel & Karim Aouidad
Illustrato da Marie-Anne Bonneterre

Componenti

- 7 Gigamons
- 3 Tasselli Roccia

- 42 Tessere Elemon (6 per tipo)
- 1 Regolamento

Preparazione

1 Mescolate gli Elemon e mettetene 9 a faccia in giù a formare un quadrato.

2 Formate la Pila con gli Elemon rimasti.

3 Montate i Gigamon sul loro supporto e metteteli assieme ai Tasselli Roccia fuori dal quadrato di Elemon.

4 Il giocatore più giovane inizia, poi si procede in senso orario.

Come giocare

5 Nel tuo turno, scopri due tessere Elemon dal quadrato, una alla volta.

6 Se sono diverse, ricoprile e passa il turno al prossimo giocatore.

7 Se sono uguali prendile, mettile scoperte davanti a te e attivane il potere speciale (vedi retro).

8 Rimpiazzale con nuove tessere coperte dalla cima della Pila e passa il turno al prossimo giocatore.

Fine del gioco

9 Quando hai tre tessere Elemon uguali davanti a te, scartale e prendi il Gigamon corrispondente. Se un giocatore ha già quel Gigamon, te lo cede!

10 Se hai tre Gigamon, vinci il gioco.

11 Se non ci sono più tessere nella Pila, continuate a giocare finché non è più possibile formare coppie di Elemon uguali.

12 In questo caso, il vincitore è il giocatore con più Gigamon evocati. In caso di pareggio, vince chi ha più Elemon.