



Regolamento tabellone

Il Barone Von Loop ha modificato il Gioco dei Giochi per renderlo infinito: chi ci gioca non riuscirà ad uscire e perderà pian piano le proprie *Doti*! I partecipanti non saranno avversari, ma dovranno collaborare per fuggire dall'*Arena* alla ricerca delle regole originali del Gioco dei Giochi: solo vincendo le *Sfide* potranno sbloccare la *Via* e concludere il gioco!

OBIETTIVO

Sbloccare le sei *Carte Sfida* dei *Campi da Gioco* del *Borgo* e, attivandole nell'*Arena*, aprire la *Serratura* per accedere alla *Via* centrale, così che almeno un giocatore arrivi alla casella centrale.

PRIMA DI INIZIARE:

- 1) **Trova** un oggetto da utilizzare come **pedina**, che ti caratterizzi.
- 2) **Mescola** le *Carte Sfida* e **posiziona** le prime sei carte coperte sui sei *Campi da Gioco* nel *Borgo*. Metti poi le *Sfide* avanzate sul tetto della *Laboratorio tester* in alto a destra.
- 3) **Mescola** il mazzo delle *Doti* e distribuisci tre carte ad ogni giocatore, che le terrà scoperte davanti a sé.
- 4) **Prendi** altre 10 carte dal mazzo delle *Doti* e mettile negli scarti (lo spazio giallo con la X in fondo al tabellone). Se non ne hai abbastanza, metti quelle che hai negli scarti.
- 5) **Metti** le *Carte Dote* avanzate nello spazio giallo con i simboli delle tre *Doti*, in basso al centro del tabellone (se non bastano, lascialo vuoto).
- 6) **Posiziona** la tua pedina in una casella qualsiasi interna all'*Arena* (escluse le caselle *Botola*).
- 7) **Inizia** il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

Puoi cambiare la difficoltà del gioco, se vuoi! Per i più piccoli, potresti non mettere Doti negli scarti a inizio partita oppure metterne di più per provare Sfide ancora più difficili!

IL TABELLONE:



• Arena

Per sbloccare le *Carte Sfida* devi uscire dall'*Arena*: ma non è così facile!



L'unico modo per uscire è arrivare con un tiro di dado preciso sulle caselle *Botola*. Al turno successivo, dopo aver lanciato il dado, puoi decidere di uscire dall'*Arena* ed entrare nel *Borgo* tramite la casella *Via di Fuga* più vicina alla *Botola*.

Se hai poco tempo o vuoi rendere il gioco più semplice, puoi decidere di poter uscire dal Borgo anche non arrivando sulla casella Botola con un tiro preciso.

Nell'*Arena* sono presenti degli slot in cui posizionare le *Carte Sfida* conquistate: quando, però, sono ancora vuote funzionano come caselle *malus*. Al centro dell'*Arena* troverete la via finale che si può attivare solo quando tutte le sei *Carte Sfida* sono state attivate.

• Borgo



Le caselle *Via di Fuga* oltre ad essere le prime incontrate all'uscita dell'*Arena*, possono essere usate per rientrare senza il bisogno di fare un tiro preciso.

Nel Borgo sono presenti i sei *Campi da Gioco* in cui è necessario arrivare con un lancio di dadi preciso per attivare la *Sfida*. Nel caso in cui la *Sfida* sia già stata attivata sono validi i *bonus*.

• Bonus



10 Caselle dei Santi: troverai nel tabellone l'indicazione del *bonus* corrispondente.



Caselle +1: su un *Campo da Gioco*, la cui *Sfida* è stata già vinta, ti permettono di pescare una nuova *Carta Dote* da aggiungere a quelle già in tuo possesso.



Casella + 4: davanti alla Stanza del Gioco dei Giochi ti permette di pescare quattro carte Dote.

Quando peschi una nuova Carta Dote, la peschi sempre dal mazzo coperto. Se questo mazzo finisce non potrete più pescare nuove Doti! Se succede vi converrà portare a termine il gioco il prima possibile!

• Malus



Caselle -1/-2/-3 grigie: in queste caselle dovrai scartare il numero corrispondente di *Carte Dote*.



Caselle -1 colorate: in queste caselle dovrai scartare una *Carta Dote* di quel colore. Se non possiedi carte del colore indicato, non perdi nulla.



Dado in Gabbia: rimani bloccato su questa casella finché, lanciando il dado a ogni turno, non riuscirai a fare un numero pari o dispari a seconda del valore che compare nel disegno. Solo allora potrai spostarti di quel numero di caselle corrispondente.

IL TURNO DI GIOCO

Il turno è formato dalla **Fase di Movimento** e dalla **Fase di Partita**:

• Fase Movimento

Puoi decidere se lanciare il dado o rimanere fermo (se resti fermo in una casella con *bonus* o *malus* non si riattiveranno). Se hai deciso di **lanciare il dado**, scegli una direzione e effettua uno spostamento di tante caselle quanto è il valore del dado. Se durante uno spostamento arrivi ad un **incrocio**, puoi scegliere la direzione (non puoi però tornare sui tuoi passi).

ATTENZIONE! Se tirando il dado, esce **1** il Barone Von Loop ti farà scartare una delle tue *Carte Dote*! Dopo puoi comunque avanzare di una casella.

Collaborazione: Se attraversi o ti fermi su una casella in cui è presente un altro giocatore, si attiva la **Collaborazione**: puoi regalare, scambiare o ricevere un qualsiasi numero di *Carte Dote* (purché nessuno rimanga senza carte).

• Fase di Partita

Che tu abbia lanciato il dado o no, se ti trovi su un *Campo da Gioco* con una *Carta Sfida* e possiedi i punti necessari a vincerla (anche con l'ausilio di un compagno) puoi risolverla.

Come fare?

Dovrai realizzare **con due delle tue Carte Dote** una quantità di punti *Dote* dei colori indicati dalla *Carta Sfida* pari o superiore al valore indicato in basso a sinistra della *Carta Sfida* stessa.



Esempio: con una Carta Sfida che riporta il simbolo rosso del Coraggio in cima, dovrai raggiungere il punteggio richiesto con i soli punti coraggio che hai. Quindi, per la Sfida "Caccia al Tesoro Spaziale" dovrai raggiungere 6 punti Coraggio.

Se la sfida invece ha in cima sia il simbolo azzurro della Tenacia sia giallo dell'Entusiasmo, potrai sfruttare sia i punti Tenacia sia Entusiasmo in tuo possesso.

Non basta; potrai incrementare il tuo punteggio con i simboli sui lati delle carte, in questo modo: **avvicina** le *Carte Dote* in modo che i mezzi simboli posti a lato combacino, ma attenzione, non sempre avviene!



Perché il *bonus* sia valido deve rispettare i colori dei Simboli della *Carta Sfida*;

Se unisci **due mezzi simboli dello stesso colore** ottieni il *bonus* indicato per quella *Dote* (es: "+1", "+2");

Puoi guadagnare un *bonus* anche completando un **mezzo simbolo colorato con un mezzo jolly bianco**. Varrà come *bonus* della mezza *Dote* colorata utilizzata;

Se combini **due mezzi jolly bianchi**, quel *bonus* potrà valere per una qualunque delle tre *Doti*;

Unire due mezze Doti diverse non varrà nessun punto.



In questo caso si raggiungono solo 5 punti *Coraggio*, che non bastano per vincere la *Sfida* "Caccia al Tesoro Spaziale"

Se da solo non riesci a raggiungere il punteggio richiesto dalla *Sfida* puoi:

- Andare a caccia di nuove *Carte Dote* per il *Borgo* (la *Carta Sfida* rimane comunque scoperta).
- Non tirare il dado aspettando che un altro giocatore attivi ***Collaborazione***, così da farti avere le *Doti* necessarie per vincere la *Sfida*.
- Non tirare il dado aspettando che un altro giocatore si fermi insieme a te sul *Campo da Gioco*, così da poter usare due carte a testa.

Consiglio: ti accorgerai che non è facile arrivare con un tiro preciso su un *Campo da Gioco*! Spesso, quindi, la cosa migliore da fare è fermarsi e collaborare!

CONTINUARE IL GIOCO:

Se riesci a vincere una *Carta Sfida* puoi scegliere di attivare uno e uno solo dei *bonus* che la carta offre (puoi farlo soltanto tu che hai vinto la *Sfida* e non gli altri compagni eventualmente presenti sul *Campo da Gioco*).

I bonus sono (cerca i simboli colorati al fondo della *Carta Sfida*):



Simbolo Rosso: regala, ricevi o scambia tutte le *Carte Dote* che vuoi con un altro giocatore a tua scelta (puoi farlo anche con un giocatore rimasto senza carte per riportarlo in gioco, a patto che tu rimanga con almeno una carta).



Simbolo Giallo: cambia una *Sfida* attualmente svelata sul tabellone con una *Sfida* qualsiasi del mazzo posto sul *Laboratorio tester*.



Simbolo Blu: Prendi tre carte dagli scarti delle *Doti* e riposizionale in cima al mazzo *Doti* coperto.

Poi sposta la *Carta Sfida* all'interno dell'*Arena*, mettendola in uno dei sei slot ancora liberi. Il vincitore della *Sfida* e gli eventuali compagni che erano presenti sul *Campo da Gioco* si sposteranno insieme alla carta. Il *malus* della casella coperta non si attiverà più.

SITUAZIONI SPINOSE

Rimanere senza carte: Oh, no! Il terribile Barone Von Loop ha consumato tutte le tue energie e non potrai più tirare il dado durante il tuo turno. Ma forse non tutto è perduto... Se un compagno con più di una carta ti passasse a fianco o si fermasse sulla tua casella, potrebbe regalarti una o più delle sue *Doti*!

Avanti, non mollare!

Tutti rimangono senza carte o senza le *Doti* sufficienti per vincere le *Sfide* ancora aperte: Il malvagio Barone Von Loop ha avuto la meglio! Il Gioco dei Giochi non è stato ripristinato e siete stati sconfitti...

Ma non disperate! Il bello dei giochi e della vita è che si può sempre riprovare! E forti di un po' di esperienza in più, siamo sicuri che riuscirete a vincere molto presto!

Si attivano più *bonus* o *malus* con un solo tiro: Può capitare che facendo **1** con il dado si capiti su una casella su cui si può pescare una carta. O che con un tiro si superi un compagno di squadra per la **Collaborazione**, ma si finisca poi su una casella in cui si pesca una carta.

Con che ordine si attivano questi *bonus* e *malus*? **In ordine "cronologico"!**

- **Fare 1 con il dado:** è sempre il primo *malus* che si attiva. Perciò se con il tuo 1 finissi su un *Campo da Gioco* non potrai sbirciare che *Sfida* ti attende prima di decidere che carta scartare! Prima scarti la carta e poi sveli la *Sfida*. Sperando di aver scelto bene!
- **Si prosegue "cronologicamente":** Se lungo il movimento si incrocia un compagno si attiverà la **Collaborazione** e poi gli eventuali *bonus* o *malus* della casella sulla quale si finirà.

CONCLUSIONE DEL GIOCO



Quando tutte le *Sfide* sono state sbloccate, bisogna raggiungere la casella *Serratura*, raggiungibile dallo slot carta in alto nell'*Arena*, ma non sarà possibile utilizzare questo bivio fino a che tutte le sei *Carte Sfida* non saranno state spostate all'interno dell'*Arena*. A questo punto la *Via* a spirale finale sarà attivata.



Basta che uno dei giocatori arrivi alla casella *Dado* centrale, anche con un tiro non preciso, perché il Gioco dei Giochi sia salvo!

Potresti anche calcolare il punteggio della tua partita calcolando: *n° di carte Dote negli scarti all'inizio della partita + punti per la vittoria richiesti per le 6 Sfide vinte + numero di giocatori con ancora almeno una carta.*