

FANTASYMIND 2

le pietre del potere

SCOPO DEL GIOCO

Sfida i tuoi avversari impersonando uno dei personaggi di FantasyMind e conquista il maggior numero di pietre che servono ad aumentare il tuo potere.

Ad ogni partita possono prendere parte da tre a otto giocatori (dai 9 ai 99 anni).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 10 carte “player”, 24 carte “coffer”, 28 gettoni (pietre), un dado e questo foglio di istruzioni.

Rimuovere dal gioco 2 gettoni per colore se vi prendono parte solo 3 o 4 giocatori (1 gettone per colore se i giocatori sono 5 o 6), mischiare il mazzo di carte “coffer”, poi consegnare ad ogni giocatore 3 gettoni (tenendoli coperti mentre vengono dati in modo che la loro scelta sia assolutamente casuale) e fare scegliere a ognuno una carta “player” (rimuovendo dal gioco quelle non utilizzate) che dovrà essere conservata in modo che risulti sempre visibile a tutti, quindi scoprire la prima carta “coffer” e posizionarla sul tavolo lasciando vicino il relativo mazzo (coperto) e i gettoni non distribuiti.

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e, solo se lo desidera, può ritirarlo ancora una volta se la prima volta ottiene il valore indicato sulla sua carta “player” e decide che quel valore non gli va bene, oppure (e comunque sempre in base al secondo lancio):

- se ottiene 1 e possiede 5 o più gettoni, ne deve consegnare 2 al “banco” (scegliendo lui quali dare), altrimenti
 - se possiede 4 o meno gettoni e non sono già presenti 6 righe di carte “coffer”, deve posizionare la prima carta del relativo mazzo a formare una nuova riga di carte (sopra o sotto alle righe già esistenti) ricevendo dal banco (se disponibile) anche un gettone del colore indicato se la carta lo prevede, oppure
 - se possiede 4 o meno gettoni ma sono già presenti 6 righe di carte “coffer”, deve posizionare la prima carta del relativo mazzo a fianco (sinistra o destra) di una carta già posizionata in precedenza (non c’è limite al numero di carte che possono essere allineate orizzontalmente su ogni singola riga), ricevendo dal banco (se disponibile) anche un gettone del colore indicato se la carta lo prevede;
- se ottiene 2 e possiede più di 5 gettoni, ne deve consegnare 2 al “banco” (scegliendo lui quali dare), altrimenti
 - se possiede 4 o meno gettoni, deve posizionare le prime 2 carte “coffer” del relativo mazzo a fianco (sinistra o destra) di 2 carte già posizionate in precedenza (anche appartenenti a righe differenti - non c’è limite al numero di carte che possono essere allineate orizzontalmente su ogni singola riga) ricevendo dal banco (se disponibili) anche i gettoni dei colori indicati se le carte lo prevedono;

- se ottiene 3 e possiede almeno 2 gettoni, fa sfidare i giocatori “dispari” (in base al valore indicato sulle loro carte “player”) e lui con le modalità più avanti riportate, altrimenti
 - se possiede meno di 2 gettoni, deve farsi dare un gettone da un giocatore dispari (se esiste) che ne possiede almeno 4 (sceglie chi cede quale gettone dare);
- se ottiene 4 e possiede almeno 2 gettoni, fa sfidare i giocatori “pari” (in base al valore indicato sulle loro carte “player”) e lui con le modalità più avanti riportate, altrimenti
 - se possiede meno di 2 gettoni, deve farsi dare un gettone da un giocatore pari (se esiste) che ne possiede almeno 4 (sceglie chi cede quale gettone dare);
- se ottiene 5 e sul tavolo sono presenti almeno due righe di carte “coffer”, deve spostare una carta “coffer” da una riga ad un’altra, altrimenti
 - se sul tavolo è presente solo una riga di carte “coffer” e possiede almeno 2 gettoni, deve restituirne uno al “banco”;
- se ottiene 6 e sul tavolo sono disposte almeno 5 carte “coffer”, deve eliminare dal tavolo una carta “coffer” e reinserirla in fondo al relativo mazzo, diversamente
 - se sul tavolo sono presenti meno di 5 carte “coffer” e possiede non più di 2 gettoni, deve tirare nuovamente il dado e se ottiene un valore dispari deve farsi dare un gettone da un giocatore dispari che ne possiede almeno 3 (se esiste), oppure se ottiene un valore pari deve farsi dare un gettone da un giocatore pari che ne possiede almeno 3 (se esiste - sceglie sempre chi cede quale gettone dare).

Sfida tra giocatori: quando il giocatore di turno ottiene 3 o 4 deve fare sfidare i giocatori (solo i “dispari” o i “pari” che vuole lui e che abbiano almeno 2 gettoni) e se stesso stabilendo le varie coppie che si affrontano, e per ognuna su quale riga differente (con almeno 2 carte presenti) lo devono fare (con la possibilità che non tutti i giocatori possano essere coinvolti nelle sfide anche se sono “dispari” o “pari”, ma almeno lui e un altro giocatore tra questi a sua scelta si sfideranno comunque anche se la loro riga dovesse essere formata da una sola carta) e tra ogni coppia chi ha più gettoni uguali a quelli presenti nelle carte “coffer” della riga assegnata (con corrispondenza esatta per ogni singolo gettone-carta) vince e si prende un gettone tra quelli in possesso del giocatore sconfitto (sarà quest’ultimo a scegliere quale dare).

Quando finiscono le carte “coffer” del relativo mazzo si proclama il vincitore assoluto della sfida, che sarà colui che ha su una singola riga (ogni giocatore sceglie la riga che preferisce che può anche essere scelta da più giocatori) il maggior numero di gettoni identici a quelli raffigurati sulla sua carta “player”, in caso di parità si procede al conteggio anche dei gettoni in proprio possesso che corrispondono a quelli presenti nelle carte “coffer” della riga presa in esame (con corrispondenza esatta per ogni singolo gettone-carta).

Consiglio: è possibile ostacolare gli avversari cercando di non fargli guadagnare troppi gettoni, ma anche cercando di non creare righe di carte “coffer” che rispecchino la sequenza presente sulle loro carte “player”.

Buon divertimento.