

FANTASYMIND 3

un viaggio pericoloso

SCOPO DEL GIOCO

Nel regno di FantasyMind, dopo le sfide di FantasyMind2, diverse civiltà convivono amichevolmente, ma delle perfide e invidiose creature delle tenebre hanno rapito delle importantissime personalità (la regina, la principessa, il principe ed il mago di corte) e sottratto oggetti reali molto preziosi (una corona, uno scettro, un calice e il tesoro di monete d'oro).

E' quindi compito dei giocatori percorrere un viaggio pieno di emozioni (e di pericoli) lungo i sentieri e i luoghi del regno di FantasyMind per liberare e ritrovare quanto sottratto, oltre naturalmente ad eliminare il maggior numero di creature delle tenebre. Ma bisogna fare attenzione anche ai personaggi che si potranno incontrare di volta in volta, non sempre disposti ad aiutare i giocatori nel loro scopo.

Vince il gioco colui che per primo riesce a ottenere tutto quanto indicato sulla sua carta "obiettivi".

Ad ogni partita possono prendere parte da due a otto giocatori (consigliati fino a sei) dai 10 ai 99 anni.

PREPARAZIONE

La confezione contiene 10 tabelloni "player", 10 carte "obiettivi", 30 carte "oggetti", 4 carte di personaggi "da liberare", 20 carte "sentieri", 48 gettoni e questo foglio di istruzioni.

Attenzione: è necessario che un giocatore sia in possesso di uno smartphone (o tablet) con collegamento a internet e APP per la lettura dei QR code.

Mischiare separatamente tutti i mazzi di carte, quindi fare scegliere ad ogni giocatore quale personaggio di FantasyMind vuole impersonare e consegnargli l'opportuno tabellone "player" e tutti i gettoni di un colore a sua scelta (questi andranno posizionati al livello iniziale di gioco che è uguale a 4 per coraggio, forza, astuzia e magia, zero per monete e creature sconfitte) e una carta "obiettivi" e una "oggetto" pescate a caso, quindi rimuovere dal gioco i tabelloni "player" e i gettoni e le carte "obiettivi" non utilizzati, infine disporre in mezzo al tavolo coperti (cioè con il logo rivolto verso l'alto) i mazzi degli oggetti residui, dei sentieri e dei personaggi "da liberare".

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore decide se scoprire lui una carta "sentieri", oppure farla scoprire ad un giocatore a sua scelta (ma in questo caso escludendo coloro che si trovano ad avere un livello zero per anche solo uno tra coraggio, forza, astuzia o magia), purché lui abbia almeno ancora un livello di coraggio. Infatti, se la carta viene fatta scoprire ad un altro giocatore, quest'ultimo aumenta di uno sul suo tabellone "player" il proprio livello di coraggio e invece il giocatore di turno ne perde uno. In entrambi i casi i due giocatori (o il singolo di turno) sono dichiarati i giocatori attivi per quel turno.

Si procede così finché un giocatore vince riuscendo a ottenere per primo tutto quanto indicato sulla sua carta "obiettivi" (attenzione: quando tutte le carte "sentieri" sono state scoperte ed è necessario scoprirne una nuova, esse vanno rimischiare tutte in un nuovo mazzo da ridisporre ancora coperto sul tavolo).

In funzione delle varie carte "sentieri" scoperte e leggendo il relativo QR code, i giocatori attivi potranno trovarsi in una delle seguenti condizioni.

LUOGHI

Ci si può trovare in **botteghe** dove solo certi giocatori, se lo vogliono, possono comprare carte "oggetti" (se hanno sufficienti monete d'oro e pescando le prime carte dal relativo mazzo ma senza la possibilità di sceglierle e/o rifiutarle una volta pescate) pagando il corrispettivo indicato, ma con un limite massimo di oggetti che ognuno può acquistare. Però tutti i giocatori che prendono parte al gioco aumentano di un livello la propria forza.

Ci si può trovare in **scuole di magia** dove solo i giocatori attivi (ma se è uno solo egli deve scegliere un secondo giocatore tra tutti gli altri che diventa a sua volta un giocatore attivo), sono obbligati a incrementano ognuno il proprio livello di magia se tra essi uno solo dispone e quindi paga una moneta d'oro (decide il giocatore di turno chi deve pagare). Però tutti i giocatori che prendono parte al gioco aumentano di un livello la propria forza.

Ci si può trovare in **locande** dove solo i giocatori attivi, se lo vogliono, possono ognuno pagare una moneta d'oro per guadagnare due livelli di astuzia. Però tutti i giocatori che prendono parte al gioco aumentano di un livello la propria forza.

Ci si può trovare in **mercati** dove solo certi giocatori, se lo vogliono, possono vendere proprie carte "oggetti" (da reinserire in fondo al relativo mazzo) ricevendo per ognuna una moneta d'oro ma con un limite massimo di oggetti che ognuno può vendere. Però tutti i giocatori che prendono parte al gioco aumentano di un livello la propria forza.

Ci si può trovare in luoghi definibili come **scuola di vita** dove solo certi giocatori, se lo vogliono, possono guadagnare coraggio o astuzia (ma con un limite massimo) pagandoli con monete d'oro. Però tutti i giocatori che prendono parte al gioco aumentano di un livello la propria forza.

Ci si può trovare all'ingresso di una **prigione** dove è rinchiusa una delle personalità di FantasyMind rapita (se non sono già state tutte liberate), e se chi ha girato la carta possiede tra i propri oggetti una chiave e solo se lo desidera, può liberare un personaggio (il primo del mazzo dei "da liberare") che deve essere posizionato scoperto sul tavolo (può valere per la vittoria finale di più giocatori, ma non necessariamente per chi lo ha liberato), riposiziona la chiave in fondo al mazzo degli oggetti e riceve tante monete d'oro quante indicate sulla carta, inoltre incrementa di uno il livello del suo coraggio. Attenzione: le eventuali monete che eccedono la quota massima di 10 devono essere consegnate all'altro giocatore attivo (se chi ha girato la carta e il giocatore di turno non coincidono) entro comunque lo stesso limite di 10 anche per lui, altrimenti vanno perse. Se invece chi ha girato la carta non possiede tra i propri oggetti una chiave o se ha deciso di non liberare nessuno, è il giocatore di turno (se non coincide con chi ha girato la carta) ad avere la stessa possibilità, ma in questo secondo caso le eventuali monete che riceverà che eccedono la quota massima di 10 vanno perse.

PERSONAGGI

Si possono incontrare personaggi più o meno disposti ad aiutare i giocatori, che spesso agiscono indipendentemente dalla volontà di chi ha girato la carta, mentre altre volte è possibile "difendersi" o interagire con essi (generalmente perdendo un livello di coraggio, forza, astuzia o magia ma per ricevere in cambio qualcosa di più "conveniente").

CREATURE

Si possono incontrare creature delle tenebre che possono subito attaccare (in questo caso sono possibili due difese), oppure ignorare (in questo caso sono possibili due attacchi) il giocatore che scopre la carta. In caso la creatura non attacchi subito, il giocatore che ha girato la carta, lette tutte le caratteristiche e la modalità 1 di attacco, può decidere se attaccarla lui, oppure non attaccarla e passare il turno al giocatore di turno successivo (che procederà con una nuova carta "sentieri").

Se decide di attaccarlo (o è la creatura che lo attacca immediatamente) e le sue forze non sono sufficienti a sconfiggerla (la creatura viene sconfitta se la potenza massima del giocatore è almeno pari alla potenza della creatura), subentra il giocatore di turno (ma solo se non coincide con quello che ha girato la carta e comunque per un combattimento ex-novo) e in questo caso vale quanto previsto dall'attacco o difesa numero 2. Se anche quest'ultimo fallisce e la creatura non viene sconfitta, allora il turno passa al giocatore successivo che però non deve girare una nuova carta "sentieri", ma mantenere quella corrente e decidere se delegare ad un altro giocatore o affrontare lui la creatura come previsto dai soli attacco o difesa numero 2.

Indipendentemente dal fatto che sia la creatura o il giocatore (primo o secondo) ad attaccare, generalmente le forze in campo sono: per il giocatore la somma di una o più carte oggetti raffiguranti armi a cui aggiungere uno o più livelli di coraggio da moltiplicare per due, uno o più livelli di forza, uno o più livelli di astuzia da moltiplicare per due e uno o più livelli di magia da moltiplicare per tre (se non diversamente previsto per la specifica creatura da affrontare), per la creatura vale il solo valore indicato. Durante ogni combattimento il giocatore perde il valore necessario a sconfiggere la creatura (per prime le armi che vanno reinserite in fondo al mazzo degli oggetti, poi i livelli di coraggio/forza/astuzia/magia a sua scelta fino a pareggiare in totale il valore della creatura ma senza eventuali "resti"). In caso di sconfitta della creatura si riceve quanto essa custodiva condividendolo a metà con il giocatore di turno (se non coincidono) e cioè si ricevono carte oggetto o si alzano i livelli indicati sul proprio tabellone "player" (per caratteristiche o monete d'oro) e solo chi l'ha fisicamente sconfitta può alzare di un livello anche il numero di creature sconfitte nell'apposito spazio sul suo tabellone "player" e riceve (dopo avere "detratto le perdite" e anche se la creatura non viene sconfitta) un livello aggiuntivo di coraggio, e solo se non coincide con il giocatore di turno, il giocatore di turno riceve (anche se la creatura non viene sconfitta) un livello aggiuntivo di astuzia.

Se durante un combattimento un giocatore deve perdere solo livelli di una sua caratteristica ma non ne ha a sufficienza, viene sconfitto ma perde solo tutti i livelli di quella caratteristica che possiede. Se invece nello scontro stava usando armi e varie caratteristiche, perde le armi e le varie caratteristiche fino al livello di ciò che possiede.

ALTRÉ REGOLE

Se un giocatore si trova a ricevere livelli di coraggio, forza, astuzia, magia o monete d'oro ma ha già raggiunto o con essi supera il proprio limite, le eventuali eccedenze vanno perse.

Se un giocatore deve ricevere uno o più oggetti ma le relative carte sono finite, può in sostituzione decidere di ricevere per ognuno un livello di coraggio o di astuzia a propria scelta (ma sempre entro il limite massimo previsto sul suo tabellone "player").