

Magic Land 2

nightmare Trucidi

LA LEGGENDA

Questo gioco trae le sue origini da una antica leggenda che narra dell'amicizia tra il pacifico popolo dei Bontini e i nani che abitavano in una valle poco distante.

Un giorno la perfida setta dei Trucidi, invidiosa della felicità che regnava in queste terre incantate, attaccò il castello dei Bontini, rapì la bella principessa e rubò il tesoro e la corona del re.

I Bontini, che non possedevano un esercito, chiesero allora aiuto agli amici nani perchè riportassero al castello quanto era stato loro sottratto, lasciando in alcuni nascondigli delle armi che potessero servire per sconfiggere i nemici.

Però i Trucidi, venuti a conoscenza del fatto, disseminarono negli stessi luoghi dei loro guerrieri con il compito di affrontare chiunque avesse osato recarvisi.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni partecipante interpreta un valoroso nano, e vincerà la partita colui che per primo riuscirà a riportare al castello dei Bontini la principessa, il tesoro e la corona del re, fermandosi al termine della propria mossa esattamente nell'apposita casella.

Ad ogni partita possono prendere parte da due a sette giocatori (dai 5 ai 99 anni).

OPERAZIONI PRELIMINARI

Nella confezione è contenuto tutto il necessario perchè sette valorosi nani possano affrontare l'avventurosa ricerca, ed in particolare:

- un tabellone di gioco;
- sette pedine segnalini raffiguranti altrettanti valorosi nani;
- dodici carte "personaggio da liberare";
- novantasei carte oggetto;
- un dado;
- questo foglio di istruzioni.

Aperte il tabellone di gioco, mischiate e collocate coperti i due mazzi di carte nei relativi spazi, posizionate la pedina scelta da ogni giocatore nella comune casella di partenza (la valle dei nani).

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e muove il proprio personaggio di tante caselle quanto è il punteggio ottenuto (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa casella).

Se al termine del movimento ci si trova su una casella con sfondo grigio, bisogna pescare la prima carta del mazzo degli oggetti e:

- la carta va conservata se questa raffigura la corona del re o il tesoro (servono per la vittoria finale);
- la carta va conservata se questa raffigura un'arma (spada magica, ascia da guerra, mazza ferrata o pugnale);
- ci si comporta come descritto se la carta raffigura una pergamena con indicate delle istruzioni;
- se è raffigurata la chiave magica sarà da ora possibile provare a liberare la principessa: raggiungendo la casella del castello dei Trucidi (fermandocisi cioè esattamente sopra al termine del movimento) si può usare la chiave (rimuovendola dal gioco) e pescare la prima carta dal mazzo dei personaggi da liberare. Lo scopo sarà raggiunto se questa rappresenta la principessa (conservate la carta raffigurante la principessa), se invece è ritratto un orco mangianani il giocatore perde tutte le eventuali carte in suo possesso e deve ricominciare la partita dalla valle dei nani;
- se la carta raffigura un guerriero dei Trucidi (drago, mago o goblin) va affrontato con armi o somma di armi che abbiano almeno la stessa potenza (se si usano armi troppo potenti non si avrà "resto"). Le armi utilizzate e il nemico vengono rimossi dal gioco ma, qualora non si possegga abbastanza potenza, il giocatore perde tutte le carte in suo possesso (sia gli oggetti che l'eventuale principessa già liberata) e deve ricominciare la partita dalla valle dei nani.

Non è possibile liberare più di una principessa per volta, ma è possibile avere anche più carte oggetto dello stesso tipo (più di una chiave magica, più di una corona...).

I SETTE EROI ERRANTI

Puoi scegliere di affrontare questa magica avventura nei panni di uno di questi eroici nani:

- Brontolo, così chiamato perchè è sempre arrabbiato;
- Pisolo, così chiamato perchè dorme sempre;
- Broccolo, così chiamato perchè è un assiduo coltivatore di ortaggi, nonostante gli scarsi risultati;
- Mestolo, così chiamato perchè è l'addetto ufficiale alla cucina e sa preparare buonissime zuppe;
- Sbrodolo, così chiamato perchè si insudicia sempre quando mangia;
- Grappolo, così chiamato perchè coltiva grandi filari di uva e abusa spesso del loro frutto spremuto;
- Brufolo, così chiamato per le protuberanze che partono dal suo elmo e che ricordano appunto dei foruncoli.

E se da oggi anche tu avrai il terrore di imbatterti in un terribile Trucido... benvenuto nel nostro incubo!

Buon divertimento.