



ORIENTE MISTERIOSO



SCOPO DEL GIOCO

Vivi una sfida a due nel misterioso oriente, e guida i tuoi esploratori guerrieri alla ricerca di tesori e armamenti, compresa la cattura di animali “simbolo”, ma sii però anche sempre pronto a duelli “irreparabili”.

Ad ogni partita possono prendere parte 2 giocatori (dai 7 ai 99 anni). Durata: da 15 a 45 minuti circa.

PREPARAZIONE

La confezione contiene 12 pedine suddivise di due differenti tipologie (6 con e 6 senza armatura – una tipologia per singolo giocatore), 33 oggetti 3D, 33 gettoni “oggetto”, un coniglio 3D “conta turni”, un tabellone di gioco, un tabellone “oggetti/conta turni”, un dado e questo foglio di istruzioni.

Disporre sul tabellone di gioco tutte le pedine di ogni giocatore sulle caselle rosse di partenza (una casella per ogni giocatore), mischiare e disporre coperti un gettone “oggetto” su ognuna delle caselle contraddistinte da un cerchio, accantonare vicino al tabellone tutti gli oggetti 3D, infine posizionare il coniglio 3D “conta turni” nella posizione 52 del tabellone “oggetti/conta turni”.

COME SI GIOCA

Ogni turno è composto da un massimo di tre “mosse” per ogni giocatore (inizia a farle il giocatore più giovane, poi le compie il più anziano), che possono essere movimenti, scoperte o battaglie nell’ordine desiderato (esempio: mi muovo con una sola pedina di due caselle e scopro il gettone della casella dove mi fermo, oppure faccio una battaglia con una pedina e con un’altra mi muovo di due caselle, oppure mi muovo con una pedina di due caselle e non compio la terza “mossa”, oppure per due pedine scopro il gettone delle caselle su cui si trovano e sempre con una delle due faccio una battaglia...) e, dopo che ogni giocatore ha fatto le sue “mosse”, il coniglio 3D “conta turni” viene spostato in avanti di uno (verso il valore decrescente).

Vince il giocatore che, quando il coniglio 3D raggiunge il valore zero oppure quando tutti i gettoni sono stati scoperti oppure quando un giocatore ha perso tutte le sue pedine, ha totalizzato il maggior numero di punti. Chi scopre l’ultimo gettone ha diritto ad un bonus di punti positivi pari alla differenza tra i due valori di dove si trova il coniglio 3D (esempio: posizione 24 corrisponde a $4-2=2$ punti, posizione 10 corrisponde a $1-0=1$ punto, posizione $9=9$ punti), ma entrambi i giocatori hanno diritto ad un bonus pari a 3 punti per ognuna delle proprie pedine ancora in vita.



ALTRE REGOLE

- Il movimento deve essere effettuato sempre e solo su celle adiacenti (ma mai ripetute nello stesso turno) e senza mai transitare su celle occupate da altre pedine o animali. Le caselle rosse di partenza consentono di immettersi nel tabellone scegliendo tra tre differenti caselle verdi e nessuno può mai rientrarci (neppure gli animali). Attenzione: le pedine non possono mai transitare sulle caselle gialle (possono transitarvi solo gli animali se esse sono vuote).
- Se si decide di provare a scoprire un gettone, bisogna prima lanciare il dado e solo se si ottiene un valore dispari è possibile farlo (altrimenti il gettone va lasciato coperto) e, se questo raffigura un oggetto escluso tigre/cavallo/cannone/scheletro, il gettone viene escluso dal gioco ed il giocatore prende possesso dell'oggetto 3D corrispondente (a fine partita darà diritto ad un punteggio come indicato sul tabellone "oggetti/conta turni", o potrebbe essere utilizzabile nelle battaglie durante la partita). Se invece il gettone raffigura un cannone o uno scheletro, solo se una seconda propria pedina purché "attiva" (cioè non ferma a causa di un colpo da arma bianca avversaria – vedere oltre) è posizionata su una casella confinante a quella dove si trova la pedina che ha scoperto il gettone, questo viene escluso dal gioco ed il giocatore prende possesso dell'oggetto 3D corrispondente (a fine partita darà diritto ad un punteggio come indicato sul tabellone "oggetti/conta turni", se è il cannone può essere utilizzato nelle battaglie durante la partita). Se invece il gettone raffigura una tigre o un cavallo, il gettone viene escluso dal gioco e l'animale corrispondente va posizionato su una casella confinante libera (inizia il suo tentativo di fuga) e *ad ogni inizio di turno successivo esso va spostato sempre di una casella adiacente (scelta da chi lo ha scoperto)* e per la cattura è necessario circondarlo completamente con proprie pedine anche se ferite (solo se catturato, a fine partita darà diritto ad un punteggio come indicato sul tabellone "oggetti/conta turni").

BATTAGLIE

Se una pedina del giocatore di turno si trova confinante con una pedina avversaria, può (usando una delle sue tre "mosse" del turno) attaccarla con diverse tipologie di armi e l'altra potrà difendersi solo in certi casi:

- se l'attaccante possiede un fucile, uccide la pedina avversaria se il rispettivo giocatore non dispone di uno scudo (se la pedina muore si rimuovono dal gioco il fucile e la pedina, se non muore si rimuovono dal gioco il fucile e lo scudo);
- se l'attaccante possiede un'arma bianca (spade o lance), ferisce e fa restare ferma la pedina avversaria per due turni (per segnalare lo stop si può mettere la pedina seduta con prima due e poi un solo braccio alzato) se il rispettivo giocatore non dispone di uno scudo (se la pedina rimane ferita si rimuove dal gioco la sola arma bianca, se non rimane ferita si rimuovono dal gioco l'arma bianca e lo scudo);
- se l'attaccante possiede un cannone e in una casella adiacente c'è anche un'altra pedina propria purché attiva (cioè non ferita), tutte le pedine avversarie su caselle confinanti alle due adiacenti del giocatore di turno vengono uccise e vengono rimosse dal gioco insieme al cannone.

Buon divertimento.