



FINSTERE FLURE (Sinistri Corridoi)

Traduzione in italiano by The Goblin
La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>)

Storia (seguito di Fische Fluppen Frikadellen): Impavidamente, avete trovato i 3 feticci nel fiordo finnico, che rapidamente e saggiamente avete portato in Francia dal principe Fieso per liberare l'affascinante fata e baronessa Fabula. Ma Fieso è ostile agli stranieri, che fiasco! Imprigionati, siete stati relegati, infreddoliti e spaventati, in una fortezza oscura dai sinistri corridoi. Ora dovete sfuggire alla trappola di Fieso. Il mostro Forunkulus, una stravagante e spaventosa creatura, vi attende. Voi dovete liberarvi di lui per riguadagnare la libertà!

Componenti del gioco

Mappa di gioco pieghevole, rappresenta i sinistri corridoi della fortezza di Fieso, da cui i giocatori devono riuscire a sfuggire evitando il mostro Forunkulus.

17 Tessere di Oggetti in mappa, alcune rappresentanti oggetti diversi sui due lati (per i dettagli su ogni oggetto vedere la tabella al fondo del regolamento):



8 Tessere di movimento del mostro:



1 Segnalino Primo Giocatore:



25 segnalini dei giocatori in 7 colori: rappresentanti i personaggi che i giocatori devono cercare di far uscire dalla fortezza. Prima di giocare, occorre incollare gli adesivi sui segnalini di legno, rispettando per ciascuno il colore ed il fronte/retro (si consideri che la somma dei numeri su entrambi i lati deve sempre essere 7).



1 Kit di costruzione del mostro: varie parti assemblabili che comprendono più componenti di ogni tipo (teste, braccia, piedi, corpi, gambe), per creare un mostro nuovo e terrificante ad ogni partita.

Scopo del gioco

I giocatori cercano di muovere i propri personaggi all'interno della fortezza di Fiesco, cercando di non farli divorare dal mostro Forunkulus. Il primo giocatore che riesce a portare in salvo un certo numero dei suoi personaggi attraverso l'uscita vince il gioco.

Nel corso della partita, i giocatori muovono un segnalino ciascuno a turno. Dopo che tutti i personaggi sono stati mossi, il mostro farà automaticamente il suo movimento (determinato dalle tessere di movimento), cercando di divorare eventuali personaggi nella sua linea di visuale.

Pertanto, durante il movimento, i giocatori cercheranno di spostare i propri personaggi in modo da nascondersi dietro i blocchi di pietra, oppure potranno renderli visibili per attirare il mostro verso gli avversari.

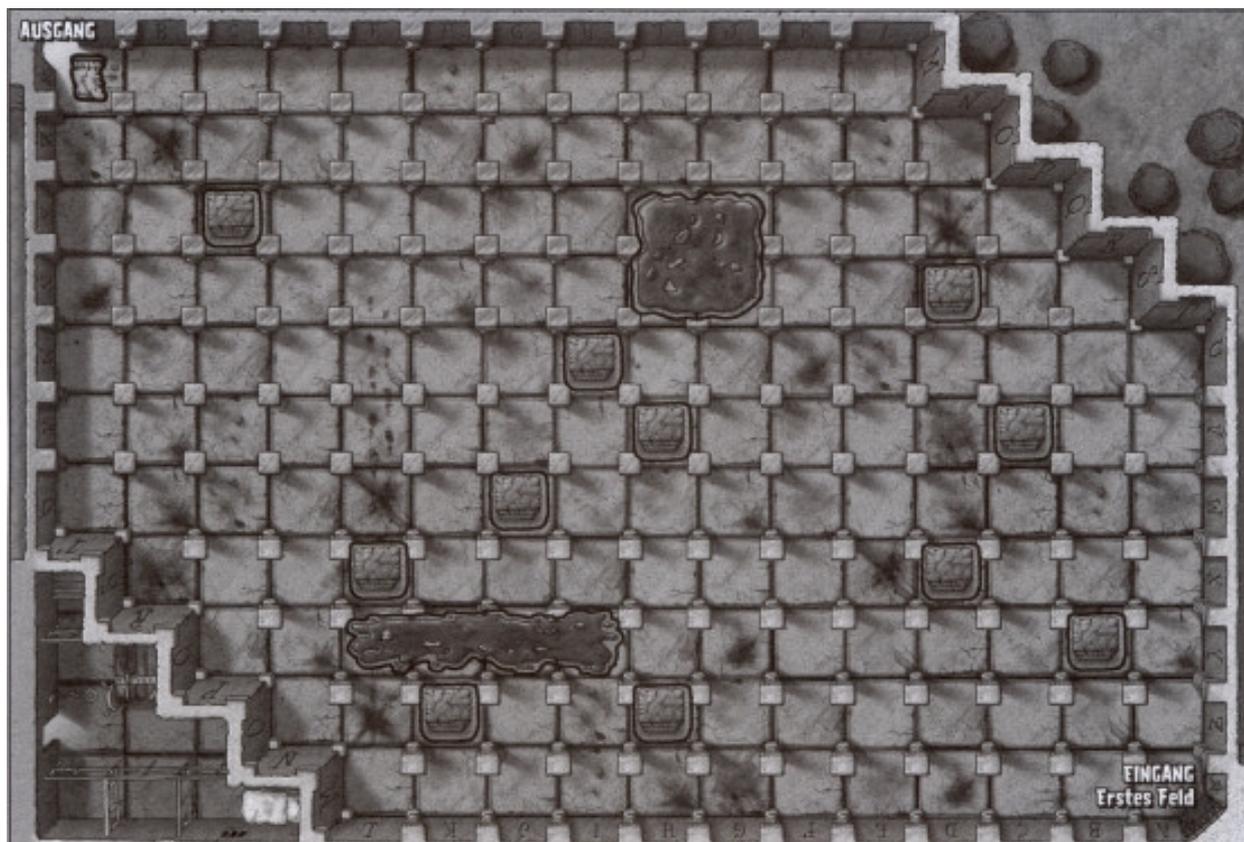
Preparazione

Sistemare il tabellone al centro del piano di gioco e mescolare le tessere di movimento del mostro che saranno messe in una pila da un lato.

Ogni giocatore prende tutti i personaggi di uno stesso colore (6/1, 4/3, 3/4, 2/5). Nelle partite con 57 giocatori, ognuno avrà a disposizione solo 3 personaggi (6/1, 3/4, 2/5), anziché quattro. Tutti i segnalini vengono posizionati vicino all'ingresso della mappa con il lato chiaro visibile (quello con i numeri bianchi), in modo che ognuno inizi con i personaggi che mostrano 1, 3, 4 e 5 (in 5-7 giocatori 1, 4 e 5).

Assemblate quindi un mostro nel modo che preferite e riponete nella scatola le parti non utilizzate. Posizionate il mostro nel suo spazio di partenza adiacente all'uscita, indicato in mappa con una testa di Frankenstein, orientandolo in modo che "guardi" verso la lettera "M" che si trova al fondo di quella riga di caselle.

Rimuovete le tessere teleport dal gioco, queste occorrono solo nel gioco avanzato (vedi più avanti), mentre per il gioco base avete bisogno solo delle due Pozze di sangue e di tutte le altre tessere oggetto che saranno usate dal lato rappresentante Blocchi di pietra. Disponete gli oggetti secondo la figura seguente:



Svolgimento del gioco

Il giocatore che più somiglia al mostro inizia il gioco. Questo giocatore prende il segnalino Primo Giocatore.

La partita si svolge in due stadi differenti. Nel primo stadio del gioco tutti i personaggi che sono divorati dal mostro vengono posti accanto all'ingresso e potranno rientrare in gioco successivamente. Nel secondo stadio, i personaggi divorati da Forunkulus sono invece eliminati permanentemente dalla partita.

Ogni turno di gioco si divide in due fasi che saranno di seguito spiegate in dettaglio:

1. **Movimento dei personaggi dei giocatori**
2. **Movimento del mostro**
3. **Passaggio del segnalino Primo Giocatore in senso orario**

1. Movimento dei personaggi

I segnalini dei personaggi hanno un lato con i numeri bianchi, che chiameremo "lato chiaro", ed uno con i numeri stampati in nero, che chiameremo "lato scuro". All'inizio del gioco, subito dopo la preparazione, i personaggi iniziano con il lato chiaro verso l'alto, ma al termine del primo turno i segnalini mostreranno invece il lato scuro, poiché dopo ogni movimento essi devono essere voltati dall'altro lato. A turno, iniziando da chi possiede il segnalino Primo Giocatore, i giocatori muovono uno dei propri personaggi di un numero di spazi fino al massimo indicato sulla pedina prima del movimento (cioè prima di voltarla), quindi la voltano dal lato opposto al termine del movimento.

Un segnalino che entri in mappa conta come prima casella quella dell'ingresso (indicata da una stella); per uscire dalla fortezza, i personaggi devono spendere un punto movimento per muovere fuori dalla casella d'angolo dell'uscita (quella con la luce che filtra dall'apertura).

I segnalini dei personaggi possono muovere in una casella verticalmente o orizzontalmente entro il massimo movimento indicato, cambiando direzione quante volte vogliono; possono restare nella stessa casella e anche muovere più volte avanti e indietro fra le stesse caselle, ma non possono muovere in diagonale (i pilastri nella mappa servono anche a questo scopo). I personaggi possono attraversare le caselle occupate da altri personaggi (queste caselle devono comunque essere contate ai fini dei punti movimento spesi), ma devono sempre terminare il movimento in una casella libera.

Dopo il movimento di un segnalino, questo deve essere voltato dal lato opposto, così che sia chiaro a tutti quali pezzi hanno già mosso nel turno corrente e quali debbano ancora muovere (il nuovo numero mostrato sarà il movimento massimo che avranno a disposizione al prossimo turno). Dopo che un giocatore ha terminato il movimento di uno dei suoi personaggi, il giocatore successivo fa altrettanto, e si va avanti così, (facendo più giri) fino a che avranno mosso tutti i personaggi, che saranno ora tutti dallo stesso lato. A questo punto la fase di movimento dei personaggi ha termine e si procede con il movimento del mostro.

Non è mai possibile entrare o passare attraverso la casella che contiene il mostro.

Se tocca ad un giocatore che non ha più personaggi da muovere (perché ne ha già portato qualcuno in salvo, ad esempio), egli semplicemente passa per il resto della fase di movimento.

Primo turno di gioco

Nel primo turno di gioco, i giocatori non muoveranno tutti i loro personaggi, ma solo due ciascuno. Dopo che ognuno avrà mosso due dei suoi segnalini, la prima fase di movimento dei personaggi avrà termine. I personaggi che non sono stati mossi in questa prima fase del gioco resteranno fuori mappa e saranno semplicemente voltati dal lato opposto.

Dal secondo turno in poi, ogni giocatore potrà muovere tutti i propri personaggi in ogni fase di movimento.

Spingere oggetti

Durante il movimento, i personaggi possono spingere i blocchi di pietra che si trovano in mappa, quando entrano nella casella da essi occupata. E' possibile spingere un blocco di pietra solo se la casella alle sue spalle è vuota (quella in cui dovrebbe essere spostato), quindi non è possibile spostare blocchi al di fuori dell'area di gioco rappresentata in mappa.

Se un blocco di pietra viene spostato sulle caselle Ingresso o Uscita, esso è immediatamente distrutto e viene rimosso dal gioco.

I personaggi non possono spingersi fra loro, semplicemente si passano attraverso (ma devono terminare il movimento in una casella libera).

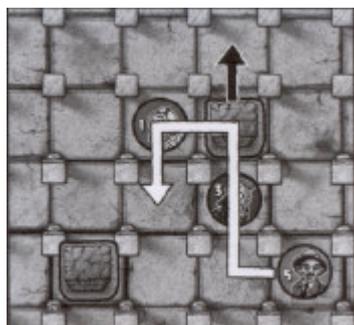
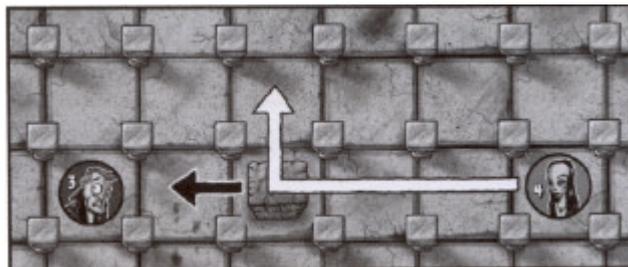
Pozze di sangue

Con un singolo punto movimento, un personaggio può entrare in una casella che fa parte di una Pozza di sangue e automaticamente slittare in linea retta (se più d'una è possibile, a sua scelta) fino al primo spazio libero oltre la pozza stessa.

Se nella casella di arrivo è presente un Blocco di pietra, esso viene normalmente spinto secondo le regole sopra illustrate. Se ciò non è possibile per via di quanto sopra riportato o se la pozza è adiacente al bordo esterno della mappa (quindi non c'è una casella libera oltre la pozza stessa in cui terminare il movimento), il personaggio resta sull'ultima casella della Pozza di sangue e deve usare un altro punto movimento per slittare lateralmente al di fuori di essa.

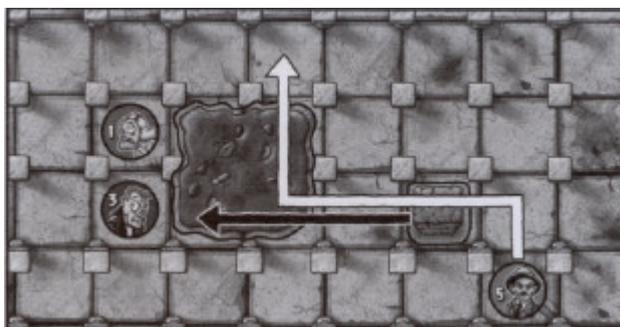
Poiché è vietato terminare il proprio movimento in una casella occupata da un altro personaggio, non si può usare una Pozza di sangue con l'ultimo punto di movimento se questo porterebbe necessariamente ad una simile condizione.

Esempio 1. Il personaggio muove di 4 spazi e spinge un Blocco di pietra di uno spazio; la pietra non poteva essere spinta di due spazi, perché la seconda casella è occupata da un altro segnalino. Il personaggio può terminare il proprio movimento prima di consumare tutti i punti a disposizione, oppure può anche restare fermo (zero spazi). Dopo il movimento, il segnalino viene voltato e mostrerà il lato 3.



Esempio 2. Il personaggio muove di 5 spazi passando sopra due altri segnalini (anche questi spazi devono essere contati), e spinge il Blocco di pietra di uno spazio. In questo esempio il personaggio non potrebbe muovere di 2 o 4 spazi, poiché altrimenti terminerebbe il movimento in una casella già occupata da un altro segnalino.

Esempio 3 Il personaggio muove di 5 spazi e spinge il Blocco di pietra sulla Pozza di sangue. La pietra si ferma nella casella adiacente all'altro segnalino che ne blocca lo slittamento. Il personaggio in movimento non avrebbe potuto muovere di 2 spazi verso l'alto e poi dritto verso sinistra, poiché la casella di arrivo oltre la pozza sarebbe stata occupata da un altro segnalino (in questo caso l'uso della Pozza di sangue non è consentito poiché lo porterebbe a finire il movimento in una casella occupata).



2. Movimento del mostro

Dopo che tutti i personaggi hanno mosso è la volta del mostro, che muove automaticamente, secondo le regole seguenti. Come prima cosa si scopre la prima tessera di movimento del mostro: essa indica di quanto muoverà questo turno (o una specifica condizione nel caso delle croci).

Il movimento del mostro avviene ripetendo più volte i due passi: **a) guardare** e **b) muovere uno spazio**. Questa sequenza viene ripetuta più volte fino a che il mostro avrà mosso dell'intero valore mostrato dalla tessera pescata, o fino a che la condizione (nel caso delle croci) non sia stata raggiunta. Al termine dell'ultimo spazio di movimento, il mostro guarderà ancora un'ultima volta prima di completare la fase.

Il mostro guarda sempre in tre sole direzioni: davanti, a destra e a sinistra. Forunkulus non guarda mai indietro alle sue spalle! Inoltre, il mostro vede solo in linea retta e mai in diagonale (sempre per via delle colonne alle intersezioni). se in queste direzioni il mostro non vede nessun personaggio, mantiene il suo attuale orientamento e muove un passo in quella direzione per tornare a guardare subito dopo.

Se guardando vede un personaggio, il mostro si volta e muove un passo in quella direzione, quindi guarderà nuovamente e così via. Se il mostro vede più personaggi, si volterà e muoverà un passo verso quello più

vicino fra tutti quelli visti. Qualora tuttavia il mostro dovesse vedere più di un personaggio alla stessa minore distanza, manterrà il suo attuale orientamento (è confuso ed anche un po' stupido), muoverà un passo in tale direzione e tornerà a guardare in seguito.

Il mostro non vede attraverso i Blocchi di pietra, che ne ostruiscono la visuale.

Se il mostro raggiunge un personaggio, lo divora. Fintanto che la partita si trova nel primo stadio, quel personaggio sarà posto nuovamente vicino all'Ingresso e potrà rientrare nella fase di movimento seguente (il segnalino non deve essere voltato), altrimenti viene eliminato dal gioco. Dopo aver divorato un personaggio, il mostro continua a guardare e muovere, quindi può divorare più personaggi nello stesso turno!

Forunkulus spinge qualsiasi cosa si trovi di fronte (ad esempio personaggi che si trovano dietro Blocchi di pietra, Blocchi di pietra multipli, etc...), con la sola eccezione delle Pozze di sangue, che sono immobili. Qualsiasi oggetto spinto su una Pozza di sangue slitterà, secondo le regole già illustrate, in linea retta fino alla casella dall'altro lato della pozza stessa.

Il mostro può spingere Blocchi di pietra e personaggi anche fuori dal bordo della mappa, in questo caso gli oggetti vengono distrutti e rimossi dal gioco, mentre i personaggi si considerano divorati.

Il mostro può muovere attraverso i muri: se dovesse uscire da un bordo della mappa, Forunkulus rientrerà dalla casella con la stessa lettera che si trova sul lato opposto, usando lo stesso punto movimento.

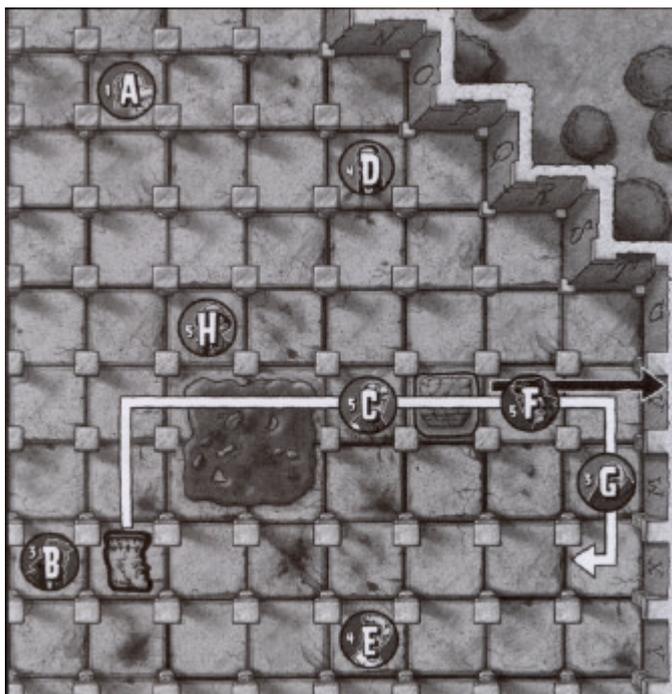
Quando vengono pescate le tessere movimento che rappresentano 1 o 2 Croci, il mostro non ha un valore di movimento prefissato, ma continuerà a guardare e muovere fino a che non avrà divorato rispettivamente uno o due personaggi.

Eccezione: la prima tessera di movimento all'inizio di una partita non può essere 1 o 2 Croci, in questi casi si continui a pescare fino a che non viene estratta una tessera con un valore di movimento, quindi si rimescolino le altre nella pila.

Esempio di movimento del mostro. Viene estratta la tessera "8", quindi Forunkulus dovrà percorrere otto spazi. Per prima cosa si guarda intorno e vede A (non può vedere B che è alle sue spalle), quindi si volta a sinistra e fa un passo. Ora vede A e G, ma A è più vicino, quindi il mostro mantiene la direzione e fa un altro passo. Il mostro vede quindi A e C e stavolta è più vicino C, così si volta a destra e muove un passo, slitta sulla Pozza di sangue e divora immediatamente C con il terzo punto movimento. Si noti che, durante lo slittamento, non può fermarsi per guardare e quindi non vede H.

Ora il mostro vede D ed E alla stessa distanza, quindi non si volta e fa un passo nella direzione precedente, spingendo il Blocco di pietra ed il personaggio F alle sue spalle di uno spazio. Poiché a questo punto non vede nessuno, fa ancora un passo e spinge F fuori mappa, che si considera divorato. Non essendoci ancora nessuno in vista, il mostro prosegue e spinge il blocco fuori mappa, che viene rimosso. Adesso vede G, si volta a destra e fa un passo, divorandolo. Infine, fa ancora un passo avanti, guarda per un'ultima volta vedendo B e si volta nella sua direzione.

Se G non fosse stato visibile, Forunkulus avrebbe mosso attraverso la parete rientrando nella casella V dall'altro lato con il suo ultimo punto.



3. Passaggio del segnalino Primo Giocatore

Dopo il movimento del mostro, il segnalino Primo Giocatore viene passato al giocatore seguente in senso orario, ed il gioco continua ripartendo dalla fase di Movimento dei personaggi.

Secondo Stadio

Come già accennato sopra, fintanto che la partita si trova nel Primo Stadio tutti i personaggi divorati dal mostro possono rientrare in gioco al turno seguente, ripartendo dall'Ingresso.

Il Secondo Stadio inizia non appena la penultima tessera di movimento del mostro viene rivelata ed il movimento di Forunkulus è stato completato. A questo punto si rimescolano tutte le tessere e si forma una nuova pila. Da questo momento in poi, i personaggi divorati dal mostro vengono eliminati dal gioco.

Talvolta, le condizioni di vittoria potrebbero essere raggiunte già nel corso del Primo Stadio, nel qual caso la partita termina senza mai entrare nel Secondo Stadio.

Quando per la seconda volta viene rivelata e completata la penultima tessera di movimento del mostro, senza che qualcuno abbia raggiunto le condizioni di vittoria, il gioco termina immediatamente dopo il movimento di Forunkulus. Tutti i personaggi ancora all'interno della fortezza di Fieso vengono eliminati e si considerano divorati dal mostro.

Fine del gioco

Non appena un giocatore riesce a portare in salvo tutti i suoi personaggi tranne uno (3 nel caso di partite con 2-4 giocatori, 3 se si gioca in 5-7), egli vince il gioco e la partita ha termine.

Il gioco finisce anche se, durante il Secondo Stadio, tutti i personaggi ancora in mappa vengono eliminati e divorati dal mostro. In questo caso vince chi ne ha portati in salvo il maggior numero.

Commento sulle partite a 2 giocatori

Se uno dei due giocatori riesce a far uscire 2 dei suoi personaggi prima che l'altro ne abbia portato in salvo almeno uno, quest'ultimo ottiene un vantaggio. Il giocatore in questione, infatti, può muovere due personaggi in più nello stesso turno, dopo che l'avversario ha mosso il suo ultimo segnalino. Con un po' di esperienza, i giocatori possono sfruttare questi movimenti bonus per ostacolare l'avversario e vincere la partita.

Commento sulle partite con 6-7 giocatori

In questi casi il gioco si rivela essere molto più confuso e casuale del normale. Con un pizzico di fortuna, un giocatore può riuscire a portare due personaggi in salvo già nel Primo Stadio del gioco, vincendo la partita, che si rivela assai più breve del normale.

Se questa situazione vi sembra poco interessante, quando giocate con 6-7 giocatori, considerate la tessera di movimento del mostro "5" come se fosse una con 3 Croci.

Gioco avanzato

Nel gioco avanzato per giocatori esperti, si utilizzano le tessere Oggetto dall'altro lato (alcune non mostrano così Blocchi di pietra ma altri oggetti), entrambe le Pozze di sangue ed anche le due coppie di tessere Teleport. Posizionate tutte queste tessere più il segnalino di Primo Giocatore vicino alla mappa e scegliete a caso un giocatore. Partendo da questo giocatore, a turno ciascuno sceglie e piazza in mappa una tessera, rispettando le seguenti limitazioni:

- non si possono piazzare oggetti nelle 3 caselle adiacenti all'Ingresso ed all'Uscita (le caselle d'angolo e le due ad esse ortogonalmente adiacenti);
- gli oggetti devono essere posizionati esattamente nelle caselle e non possono sovrapporsi;
- non si possono mettere due tessere Teleport adiacenti l'una all'altra.

Dopo che è stata posizionata l'ultima tessera oggetto in mappa, il giocatore seguente prende il segnalino Primo Giocatore ed inizia la partita, che per il resto segue le regole base, con l'eccezione degli effetti speciali delle nuove tessere oggetto (vedi di seguito).

Effetti delle nuove tessere oggetto

Nel Gioco Avanzato, oltre ai Blocchi di pietra ed alle Pozze di sangue vengono introdotti tre nuovi oggetti: i Cristalli, le Pietre rotanti ed i Teleport. Ciascun tipo di oggetto influenza in modo particolare il gioco, secondo quanto di seguito descritto.

- **Cristalli:** sono considerati come i Blocchi di pietra a tutti gli effetti, tranne che il mostro può vedervi attraverso e quindi venire attirato da personaggi che vi si nascondano dietro.

Tabella riassuntiva

La seguente tabella riassume le varie interazioni fra Mostro, Personaggi e Oggetti, la linea di visuale e gli effetti degli spostamenti durante il gioco.

	Mostro	Personaggio	Linea di vista	Spostamento
Blocco di pietra	Lo sposta sempre	Lo sposta solo se la casella dietro è libera	Interrotta	Spostato nel movimento
Pietra rotante destra	Invece di spostarla, si volta a destra	Lo sposta solo se la casella dietro è libera	Interrotta	Spostato nel movimento dei personaggi
Pietra rotante 180°	Invece di spostarla, si volta di 180°	Lo sposta solo se la casella dietro è libera	Interrotta	Spostato nel movimento dei personaggi
Teleport	Va immediatamente su tessera corrispondente e si orienta come freccia	Non può entrare in queste caselle	Libera	Personaggi spinti su Teleport sono divorati
Pozza di sangue	Slitta fino alla casella libera dall'altro lato nella stessa linea retta	Slitta fino alla casella libera da un altro lato scegliendo linea retta	Libera	Chi viene spostato slitta fino alla casella libera dall'altro lato nella stessa linea retta
Cristallo	Lo sposta sempre	Lo sposta solo se la casella dietro è libera	Libera	Spostato nel movimento
Bordo mappa	Può attraversare i bordi e rientra al lato opposto stessa lettera	Non può attraversare i bordi della mappa	Interrotta	Personaggi spinti oltre il bordo sono divorati
Personaggio	Divora il personaggio	Può passare attraverso ma non fermarsi	Il mostro va sempre verso il più vicino o dritto se equidistanti	Spostati da oggetti nel movimento del mostro
Mostro	*	Non può entrare nella casella del mostro	Il mostro vede in linea retta davanti, a destra e sinistra	*



Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.

Il presente regolamento tradotto è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato spontaneamente e senza fini di lucro da La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>).

L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nella presente traduzione