

# FANTASY

**Età: da 10 anni in su**

**Da 3 a 6 giocatori**

## COMPONENTI

- 1 plancia di gioco che rappresenta la grande isola di Indaman e le tre isolette dei sapienti: Isola Aurora, Isola Ambrata e Isola Asperia. Ogni zona in cui è suddivisa l'isola di Indaman rappresenta un tipo di terreno: pianura, montagna, deserto, foresta, lago, palude. Ogni zona è suddivisa in varie caselle delimitate da linee tratteggiate o continue.
- 1 drago
- 6 materozze di colore diverso contenenti ciascuna 1 segnalino-mago, 1 bandiera, 1 torre, 1 scala, 2 palline e 25 gemme.
- 3 klippidi (dadi di forma particolare e di tre colori diversi).
- 6 paraventi sagomati a forma di castello.
- 1 plancetta della torre di Indaman
- 60 carte così suddivise: 7 carte delle città con il retro azzurro, 10 carte dei personaggi con il retro verde, 18 carte degli oggetti magici con il retro blu e 25 carte degli esseri con il retro giallo.

## SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore è un mago-guerriero che viaggia per l'isola, raggiungendo, una dopo l'altra, differenti città. Ogni volta che si raggiunge una città si guadagnano delle gemme magiche. Altre gemme si ottengono durante il viaggio se si riescono a evitare i vari esseri che popolano l'isola. Ogni tanto, passando da Indaman, la capitale dei maghi, si può provare a salire sulla torre di qualche piano. Per fare questo occorrono una buona dose di fortuna e l'aiuto delle gemme magiche. Il gioco si sviluppa pertanto così: si raggiungono una o più città; si guadagnano delle gemme; si va a Indaman e si spendono le gemme per salire di qualche piano; si riprende il cammino e si guadagnano altre gemme così via. Lo scopo finale è di raggiungere per primi la sommità della Torre di Indaman

## PREPARAZIONE

Ogni giocatore, dopo aver preso un paravento che dispone di fronte a se aperto (serve a tener nascosto il numero di gemme, oggetti magici e altro in possesso dei vari giocatori durante la partita) e una carta del personaggio (scelta a caso), sceglie uno dei 6 colori disponibili e prende la corrispondente materozza, dalla quale stacca il segnalino-mago, la bandiera, la torre, la scala e una pallina (l'altra serve di scorta).

Il segnalino-mago, assieme alla bandiera, va messo sulla città indicata sulla carta del personaggio.

La scala si mette alla base della plancetta della torre di Indaman, che viene lasciata accanto alla plancia di gioco.

La torre di plastica viene tenuta, per il momento, vicina al giocatore.

Staccate tutte le gemme colorate dalle materozze (indipendentemente dal numero di giocatori) e riunitele in uno degli scompartimenti della scatola.

Ogni giocatore prende 10 gemme (non importa il colore) dal mucchio comune appena formato.

Mescolate le carte degli esseri e distribuitele coperte come volete (anche in numero non uguale), sui sei spazi presenti sulla plancia accanto all'isola che rappresentano i diversi tipi di terreno.

Mescolate le carte degli oggetti magici e mettetele coperte sulla plancia di gioco vicino a una qualsiasi delle isole dei sapienti.

Mescolate le carte delle città e ponetele coperte a fianco della plancia di gioco.

Prendete il Drago, tirate la lingua all'interno e inserite dal foro superiore una pallina di diverso colore per ogni giocatore.

### **LE CARTE DEI PERSONAGGI**

Le carte dei personaggi rappresentano i 10 maghi-guerrieri. Su ogni carta, oltre al nome del mago vi sono le seguenti informazioni:

Città: la città in cui porre la pedina-mago all'inizio della partita.

Ambiente preferito: si tratta del tipo di terreno che il mago-guerriero conosce meglio. Le gemme trovate su questo terreno vengono raddoppiate.

Caratteristica personale: ogni mago possiede una caratteristica particolare che può essere utilizzata durante il gioco. Per esempio: Arion durante il combattimento, dopo che il suo avversario ha scelto quante gemme giocare, tenta di indovinare quante sono. L'avversario risponde con un SI o con un NO.

Ogni giocatore tiene la carta del suo personaggio di fronte a se scoperta e ben visibile agli altri giocatori.

### **COME SI GIOCA**

Ogni giocatore estrae a caso una carta delle città e pone la propria torre sulla città indicata, che diventerà il suo primo obiettivo (se è la stessa in cui si trova la bandiera si ripesca). La carta appena pescata viene rimischiata nel mazzo delle carte delle città.

Determinate con il klippide verde il turno di gioco. Chi ottiene il punteggio più alto muove per primo seguito dagli altri in senso orario.

Al proprio turno ogni giocatore muove il suo segnalino-mago in una casella adiacente a quella in cui si trova, in una direzione qualsiasi a sua scelta. Le caselle sono divise fra loro da linee tratteggiate o continue. Tutte le caselle sono transitabili comprese quelle all'interno del lago.

Se due caselle sono collegate dalla strada, si lancia il klippide blu. Il klippide blu può dare vita a DUE situazioni di gioco diverse:

- 1) Faccia vuota – non succede nulla. Il suo turno finisce e passa al giocatore successivo.
- 2) Spada – si svolge un incontro con un essere (vedere paragrafo INCONTRI).

Se due caselle NON sono collegate da una strada, si lancia il klippide rosso. Il klippide rosso può dare vita a QUATTRO situazioni di gioco diverse:

- 1) Faccia vuota – non succede nulla. Il suo turno finisce e passa al giocatore successivo.
- 2) Spada – si svolge un incontro con un essere (vedere paragrafo INCONTRI).
- 3) 1 gemma (prendetela dal mucchio).
- 4) 2 gemme (prendetele dal mucchio).

Se la casella nella quale si sposta il segnalino-mago contiene una città, è necessario diventare invisibili in quanto le guardie hanno l'ordine di catturare tutti i maghi dell'isola. Per diventare invisibili è necessario spendere un numero di gemme magiche determinato dal lancio del klippide verde:

Se si ottiene 1 o 2 si paga 1 gemma (al mucchio).

Se si ottiene 3 o 4 si pagano 2 gemme (al mucchio).

Se si ottiene 5 o 6 si pagano 3 gemme (al mucchio).

Se non si hanno abbastanza gemme si perde il turno e si riprova a tirare il klippide nel turno successivo.

Nelle caselle che contengono una città NON si effettua il lancio dei klippidi rosso e blu.

Quando un giocatore raggiunge la città indicata dalla torre del suo colore, consulta la tabella-rendimenti posta in un angolo della plancia incrociando la città dalla quale è partito (quella con la bandiera) con quella in cui è appena arrivato; poi prende dal mucchio il numero di gemme indicato, sostituisce la torre con la bandiera, estrae una nuova carta delle città (rimischiandola subito dopo con le altre) e pone la torre sulla città indicata che diventa, in questo modo, il suo prossimo obiettivo.

ECCEZIONE: Indaman è la città dei maghi per cui è possibile entrarvi senza diventare invisibili, anche se questa città non può mai essere l'obiettivo di un mago (questo è il motivo per cui il suo nome non è inserito fra le carte delle città).

### **INCONTRI**

Se alla fine di un turno si incontra un essere si agisce in questo modo:

- A) Azionate il Drago, spingendo la lingua in avanti, per estrarre una pallina colorata. La pallina indica quale giocatore dovrà impersonare l'essere. Reinserire la pallina nel Drago, dopo aver tirato la lingua all'indietro, e agitarlo per mischiarla con le altre.
- B) Il giocatore estratto prende le carte degli esseri corrispondenti al tipo di terreno in cui si trova il giocatore di turno, le guarda e ne sceglie una con la quale affrontare l'avversario. Dichiara di quale essere si tratta e pone la carta COPERTA di fronte a se, rimettendo a posto le rimanenti carte. Le carte bianche servono per "bluffare", costringendo l'avversario a combattere contro un mostro immaginario.
- C) I due giocatori prendono da dietro il loro paravento un numero di gemme a scelta e le pongono in una mano.
- D) I due giocatori mostrano il pugno chiuso in cui hanno messo segretamente le gemme che vogliono utilizzare per lo scontro e lo aprono contemporaneamente. Chi ha più gemme vince (in parità, vince l'essere).

Chi vince mette le gemme da lui utilizzate nel mucchio dentro la scatola e si prende quelle usate dall'avversario.

Se a vincere è l'essere, lo sconfitto subisce la sorte indicata sulla carta (nulla se si tratta di una carta bianca) e questa viene rimessa nel mazzo da cui era stata presa (anche se si tratta di una carta bianca). Inoltre il giocatore che controlla l'essere sposta di una casella in avanti la sua scala sulla torre di Indaman. Per maggiori chiarimenti sugli effetti delle carte degli esseri, vedere il capitolo seguente: LE CARTE DEGLI ESSERI.

Se a vincere è il giocatore di turno, questi si tiene la carta e la pone dietro il suo paravento (se si tratta di una carta bianca viene semplicemente scartata e riposta nel mazzo). Se il giocatore ha vinto un essere può esprimere immediatamente il desiderio di spostare il suo segnalino-mago su una delle isole dei sapienti a sua scelta, desiderio che si avvera automaticamente. Sulle isole dei sapienti è possibile ottenere gli oggetti magici sommando il valore degli esseri uccisi tale valore è indicato sulle carte degli esseri (vedi il capitolo LE ISOLE DEI SAPIENTI).

NOTA: se la pallina estratta è dello stesso colore del giocatore di turno, questi prende il mazzo di carte corrispondente al terreno su cui si trova, osserva gli esseri presenti e ripone il mazzo coperto al suo posto senza che accada nulla.

## LE CARTE DEGLI ESSERI

**Basilisco:** il giocatore che controlla il basilisco, in caso di vittoria, può scegliere di: a) divorare il mago-guerriero sconfitto (vedere il capitolo REINCARNAZIONE), b) rubargli tutte le gemme (rimettendole nel mucchio) e tutti gli oggetti magici (rimettendoli nel mazzo), c) spostare la pedina-mago in un punto qualsiasi della plancia di gioco.

**Briganti:** vi sono due tipi diversi di briganti: quelli che rubano un oggetto magico e quelli che rubano un numero di gemme pari al lancio del klippide numerato. Gli oggetti rubati tornano al loro posto (le gemme nel mucchio, gli oggetti magici nel mazzo).

**Cavaliere nero:** il giocatore che controlla il cavaliere nero pone la carta scoperta di fronte allo sconfitto e ne sposta la pedina in una città a scelta. Lo sconfitto, al suo turno, lancia il klippide numerato: se ottiene un 6 può riprendere il suo cammino regolarmente (in questo caso rimette la carta in un mazzo a sua scelta); se ottiene un numero diverso da 6 rimane prigioniero nella città. Il giocatore lancia il klippide a ogni turno finché non ottiene un 6. prima di lanciare il klippide può usare delle gemme per aumentare il punteggio ottenuto. Ogni gemma scartata vale 1.

**Drago:** il giocatore sconfitto viene divorato (vedere il capitolo REINCARNAZIONE).

**Fata:** ponete la carta scoperta di fronte al giocatore sconfitto, il quale, al suo turno, lancia il klippide numerato. Se ottiene un numero pari riesce a liberarsi dall'incantesimo, riprendendo il cammino regolarmente e rimette la carta in un mazzo a sua scelta. Se ottiene un numero dispari rimane fermo nella zona in cui si trova e il suo turno finisce subito. Inoltre, ma solo se la cos è indicata sulla carta, perde una gemma magica.

**Folletto:** il giocatore sconfitto sposta indietro di un gradino la propria scala sulla torre di Indaman.

**Giullare:** il giocatore sconfitto riposta la propria scala alla base della torre di Indaman.

**Gorgo nero:** il giocatore sconfitto viene trascinato negli abissi (vedere il capitolo REINCARNAZIONE).

**Maga:** il giocatore che controlla la maga ha il potere di far muovere l'avversario (in un qualsiasi turno di quest'ultimo) nel modo che desidera, ma senza violare le normali regole del gioco. Per ricordarsi di questo potere tiene la carta di fronte a se scoperta e la rimette in un mazzo a sua scelta nel turno in cui decide di avvalersi di questo potere.

**Mago:** valgono le stesse regole indicate per la maga.

**Spettro:** il giocatore che controlla lo spettro muove la pedina dello sconfitto (al successivo turno di quest'ultimo) nel modo che desidera, ma senza violare le normali regole del gioco. Poi rimette la carta in un mazzo a sua scelta.

**Strega:** il giocatore che controlla la strega mette la pedina dello sconfitto in un punto qualsiasi della plancia di gioco..

### **LE ISOLE DEI SAPIENTI**

Quando il vostro segnalino-mago si trova su una di queste isole, dovete scartare una o più carte degli esseri in vostro possesso in cambio di oggetti magici. Per ogni 50 punti avrete diritto a pescare a caso una carta degli oggetti magici.

ATTENZIONE: i sapienti non faranno sconti e non vendono a credito, per cui, se scartate due carte che singolarmente valgono 35 punti (totale 70) avete diritto a un oggetto solo. I punti in più sono persi.

Rimettete le carte che avete scartato in uno degli spazi che rappresentano i terreni a vostra scelta.

Per ritornare sull'isola di Indaman dovete prendere il traghetto e attraversare le aree di mare.

Per muovervi lungo le aree di mare fate in questo modo:

Muovete il segnalino-mago nella prima area e lanciate il klippide verde.

Se ottenete 3-4-5-6 spostate il segnalino-mago nella casella successiva e tirate ancora. Se ottenete 1 o 2 il vostro turno finisce e passa al giocatore successivo. Potete andare avanti a tirare il klippide nello stesso turno fino a che non ottenete 1 o 2 oppure finché arrivate nell'isola di Indaman.

### **LA TORRE DI INDAMAN**

Quando il vostro segnalino-mago si trova a Indaman, potete provare (fin dal turno in cui vi arrivate) a salire sulla torre.

Mettete il segnalino-mago sulla torre di Indaman in corrispondenza della casella in cui si trova la vostra scala (che serve a ricordare da dove parte il vostro movimento).

Per salire di casella in casella, è necessario ottenere con il klippide verde un punteggio pari o superiore al valore indicato sulla casella stessa. Per facilitarvi il compito potete dichiarare PRIMA DI TIRARE IL KLIPPIDE di voler spendere un certo numero di gemme. Prendete le gemme utilizzate e ponetele nel mucchio nella scatola, tirate il klippide e sommate al punteggio ottenuto il numero di gemme utilizzate.

Se il risultato è pari o superiore a quello indicato sulla casella successiva, spostate in avanti di una casella il vostro segnalino-mago. A questo punto potete fare un nuovo tentativo (sempre nello stesso turno e senza spostare la scala) oppure fermarvi facendo finire il vostro turno di gioco.

Se vi fermate spostate la scala con il vostro colore nella casella raggiunta dal segnalino-mago e rimettete il segnalino-mago sulla plancia di gioco (a Indaman).

Se avete deciso di continuare, potete andare avanti a salire fino a che lo desiderate, oppure fino a ottenere un risultato negativo. In questo caso la scala rimane dove si trova all'inizio del

turno, il vostro segnalino-mago torna nella casella di Indaman (da cui riparte il turno successivo per nuove avventure o nuovi tentativi di scalata) e il turno passa al giocatore successivo.

### **GLI OGGETTI MAGICI**

Al vostro turno di gioco potete utilizzare gli oggetti magici a vostra disposizione, seguendo le istruzioni riportate sulla carta. Il funzionamento dell'oggetto magico, tuttavia, non è automatico, ma è subordinato al lancio del klippide verde. Se il punteggio ottenuto corrisponde al valore indicato sulla carta, l'oggetto funziona. In caso contrario il vostro turno prosegue normalmente. Ogni oggetto magico può essere utilizzato una volta per turno.

**Bacchetta da raddomante:** se trovate delle gemme durante il tragitto, potete utilizzarla per raddoppiarne il numero.

Esempio: il mago Falcon trova 2 gemme magiche sul lago. Le gemme diventano 4 essendo nel suo ambiente preferito. Inoltre la caratteristica di Falcon è quella di trovare sempre una gemma in più, per cui si sale a 5. utilizzando la bacchetta con successo il totale diventa 10.

**Bastone del potere:** è utilizzabile durante un combattimento contro un essere, dopo che i due giocatori hanno scelto il numero di gemme da utilizzare, ma prima che vengano rivelate.

**Lampada del genio:** potete utilizzarla in qualunque momento del vostro turno per spostare la pedina di un avversario.

**Mantello invisibile:** utilizzato per entrare in città vi fa risparmiare le gemme necessarie per diventare invisibile, inoltre potete evitare l'incontro con un essere utilizzando il mantello prima di azionare il drago.

**Pozione di lunga vita:** utilizzabile quando venite sconfitti dal drago, dal basilisco o dal gorgo nero. Annulla gli effetti di questi mostri, ma deve essere scartata e riposta nel mazzo degli oggetti magici.

**Sfera di cristallo:** potete utilizzarla per vedere tutte le carte degli esseri di una zona a vostra scelta prima di effettuare il movimento.

**Tappeto volante:** potete spostare la vostra pedina-mago in un punto qualsiasi della plancia di gioco, senza tirare alcun klippide. Da utilizzare prima del movimento normale.

**Topolino magico:** quando raggiungete la vostra città-obiettivo, raddoppiate il numero di gemme indicato sulla tabella-rendimenti.

**Unicorno:** vi muovete di tre aree seguendo la strada e lanciando il klippide blu una sola volta. Da utilizzare prima del movimento normale.

### **REINCARNAZIONE**

Quando venite sconfitti dal drago, dal basilisco o dal gorgo nero, il vostro mago-guerriero viene divorato o scompare negli abissi. Tuttavia la sua anima si reincarna in un nuovo personaggio. Scartate tutte le gemme e gli oggetti magici trovati e riportate alla base della torre la vostra scala. A questo punto prendete una nuova carta del personaggio, 10 gemme e ricominciate il vostro gioco da capo.

### **FINE DEL GIOCO**

Il primo giocatore che raggiunge con il suo segnalino-mago la cima della Torre di Indaman vince, ponendo fine alla partita.