

FRIGHTFUL



NO. 2
FEB. 2008

Friedemann Frieze



10¢

FEARSOME FLOORS

A monstrous game for 2-7 gamers ages 10+ from Friedemann Frieze

FEATURING...



PRINCE FIESO



FURUNKULUS



FOREIGNERS



La favola

Favoloso: finisci faccia a faccia con tre feticci in un fiordo finnico, con falcata felpata e furbe finte, fili dal feudatario Fieso di Francia per far fuggire la fata fascinoso e Fabula, la figlia di Fieso. Ma Fieso è un farabutto con i forestieri, che fiasco! Fregato, finisci in una fredda, fosca e fetida fortezza, una farandola fatale dal fondo al fossato. Furunkulus, un fureneo freak, freme per finirti. Frega Furunkulus e fuggi da Fieso il fellone o finirai per fare una fine funesta. NOTA: nell'originale tedesco le parole iniziavano quasi tutte con la "F", abbiamo cercato di mantenere il senso della filastrocca e l'assonanza.

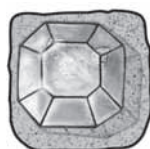
Materiale

1 tabellone pieghevole

17 tasselli "ostacolo" (vedere il foglio di riepilogo per la funzione)



Dorso:
3 Pietre
Pietra



2 Cristalli
Pietra



4 Pietre rotanti a destra
Pietra



2 Pietre rotanti di 180°
Pietra



2 Teletrasporti (coppie)
identico



identico



2 Pozze di sangue
identico

8 tasselli "movimento del Mostro":



5, 7, 7, 8, 8, 10



1 Morto



2 Morti

1 segnalino primo giocatore:



25 Pedine in 7 colori (4 per il verde, rosso, blu e giallo; 3 per il beige, viola e nero). Prima di cominciare a giocare, occorre applicare gli adesivi dei personaggi sulle pedine di legno, rispettando per ciascuno il colore il fronte/retro e che la somma su entrambi i lati sia sempre 7.



1 kit di costruzione mostro (con i pezzi a disposizione si possono creare mostri differenti)

Scopo del gioco

I giocatori devono muovere le proprie Pedine attraverso la fortezza di Fieso ed evitare di essere mangiati dal Mostro Furunkulus, il giocatore che riesce a far fuggire un determinato numero di Pedine vince. Durante il gioco, gli avversari muovono una Pedina a turno. Quando tutte le Pedine sono state mosse, il Mostro compie il suo movimento automaticamente (determinato dai tasselli "movimento del Mostro") cercando di mangiare le Pedine che riesce a vedere. Durante il proprio turno conviene nascondere le Pedine o metterle in posizione tale da attirare il Mostro il più vicino possibile agli avversari.

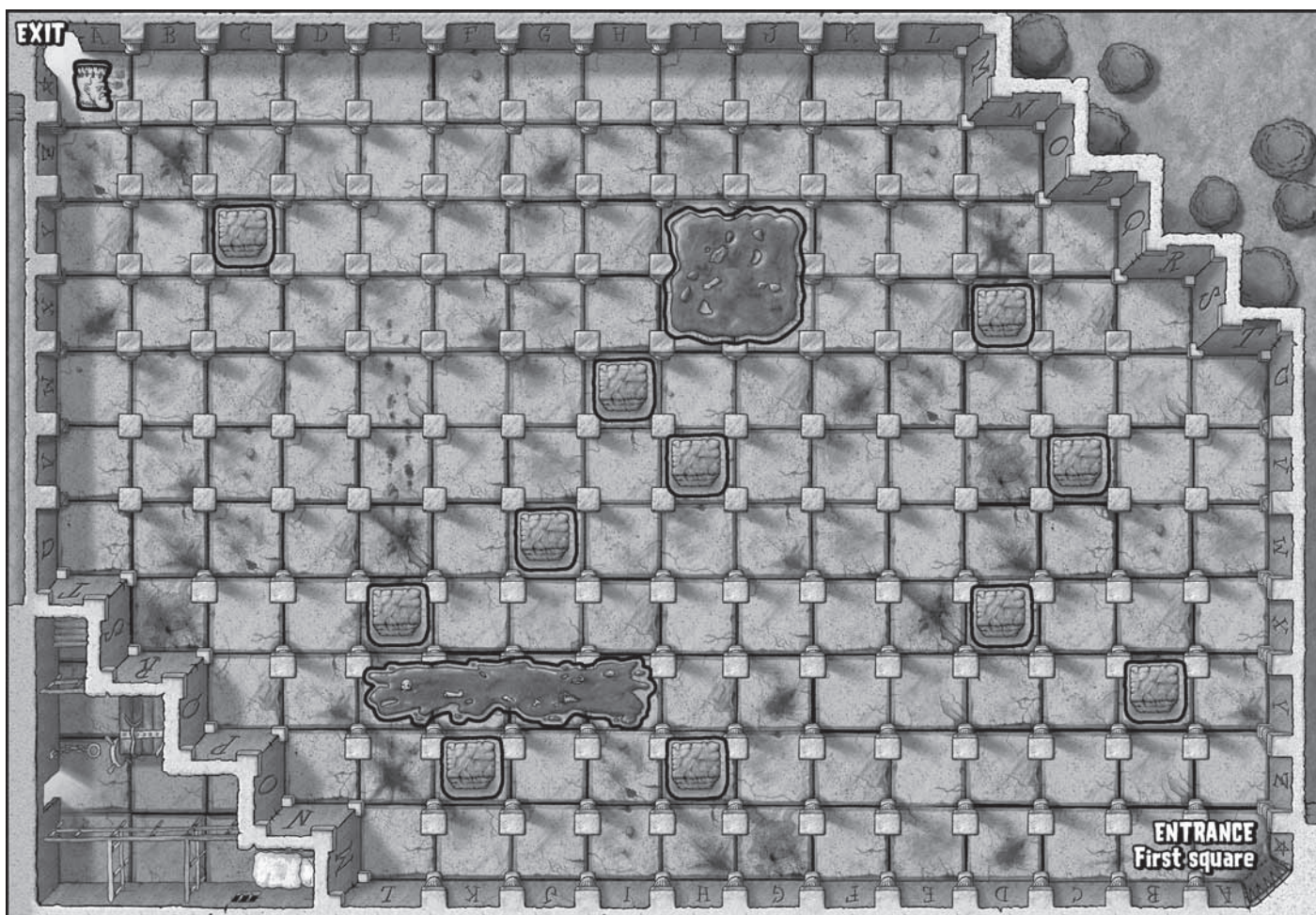
Il gioco base

Preparazione

Collocate la mappa al centro del tavolo. Mischiate i tasselli "movimento del Mostro" e metteteli a faccia coperta vicino alla mappa. Ogni giocatore prende tutte le Pedine di un colore (1/6, 3/4, 4/3, 5/2). Quando si gioca in cinque, sei o sette, ogni giocatore prende solo tre Pedine (1/6, 4/3, 5/2). Tutte le Pedine sono piazzate vicino all'entrata con il numero bianco (lato colorato) in alto. Ogni giocatore ha un "1", un "4" ed un "5" e quando si gioca in due, tre o quattro, anche un "3".

Create un Mostro unendo i pezzi appropriati e piazzatelo sullo spazio in angolo vicino all'uscita, mettetevi i pezzi rimasti nella scatola. Il Mostro deve essere rivolto verso la lettera M sul bordo della mappa.

Riponete anche i Teletrasporti. Nel gioco base si usano solo le due Pozze di sangue e le Pietre (il dorso dei differenti tasselli).



Piazzate le Pietre e le Pozze di sangue sulla mappa come in figura.

Svolgimento del gioco

Il giocatore che somiglia di più al Mostro inizia a giocare. Egli prende il segnalino "primo giocatore".

Il gioco ha due stadi successivi. Durante il primo stadio, tutte le Pedine mangiate dal Mostro sono piazzate vicino l'ingresso e tornano in gioco. Durante il secondo stadio, tutte le Pedine mangiate dal Mostro sono rimosse dal gioco definitivamente.

Il turno di gioco è diviso in due fasi:

- 1: Movimento delle pedine
- 2: Movimento del mostro

1. Movimento dei personaggi

Tutte le Pedine hanno un lato con un numero bianco (lato colorato) ed un lato con un numero nero (lato nero). Le Pedine iniziano la partita col numero bianco (lato colorato) in alto. Alla fine del primo turno, tutte le Pedine sono capovolte mostrando il numero nero (lato nero). I giocatori muovono una Pedina a turno, una Pedina può essere spostata di un numero di spazi al massimo uguale al numero che mostra.

Una Pedina che entra nella mappa, deve contare anche il primo settore in angolo, vicino l'entrata. Per lasciare la mappa una Pedina deve compiere un passo ulteriore dopo il settore in angolo, vicino l'uscita.

Le Pedine muovono solo verticalmente od orizzontalmente, possono compiere quanti passi desiderano fino ad eguagliare il numero che mostrano, possono anche semplicemente stare ferme, possono andare avanti e indietro e cambiare direzione quando vogliono. Le Pedine possono muovere attraverso spazi occupati da altre Pedine (lo spazio occupato si conta), ma devono terminare il proprio movimento in uno spazio libero.

Dopo il movimento, la Pedina è capovolta, in Questo modo è facile capire quale è stata già mossa (il numero che mostra è il massimo movimento possibile nel prossimo turno). Dopo che un giocatore ha mosso una Pedina, tocca al giocatore successivo muovere una propria Pedina e così via.

Quando tutte le Pedine sono state mosse (mostrano tutte lo stesso lato), la fase di movimento delle Pedine termina.

Importante: Durante il primo turno, i giocatori fanno entrare solo due Pedine (qualsiasi) sulla mappa. Le Pedine rimaste fuori sono comunque capovolte alla fine della fase. Dal secondo turno, i giocatori muovono tutte le Pedine.

Spingere: Le Pedine possono spingere le Pietre. Una Pietra può essere spinta solo se lo spazio verso cui la si spinge è vuoto. Non si possono spingere le Pietre fuori dalla mappa.

Importante: Se qualcuno spinge una Pietra negli angoli adiacenti l'ingresso o l'uscita, la Pietra è rimossa dal gioco immediatamente.

Pozze di Sangue: Una Pedina che entra in una pozza di sangue, scivola nella stessa direzione fino allo spazio dopo la Pozza. Se c'è una Pietra che può essere spinta, essa si muoverà secondo le regole. Se non è possibile spingere la Pietra oppure se la Pozza di sangue si trova adiacente al bordo, la Pedina si ferma sull'ultimo spazio della Pozza di sangue, sarà necessario un altro movimento per scivolare fuori dalla Pozza. **Poiché è vietato terminare il proprio movimento nello stesso spazio di un'altra Pedina, non è possibile muovere in una Pozza di sangue con l'ultimo punto di movimento se lo spazio dopo la Pozza è occupata da un'altra Pedina.**

Se si spinge una Pietra su una Pozza di sangue, questa scivolerà dritta attraverso la Pozza. Se lo spazio dopo la Pozza è libero, essa ci arriverà altrimenti si fermerà sull'ultimo spazio della Pozza.

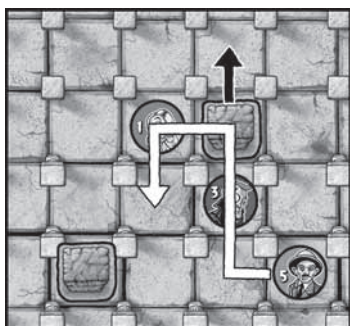
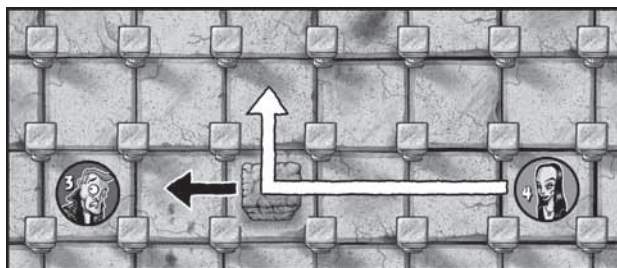
Importante: Una pedina non può spingere un'altra Pedina.

Importante: Non è possibile entrare nello spazio occupato dal Mostro. Troverete un sunto delle regole sul movimento e sulle spinte più avanti.

Quando tocca ad un giocatore che non ha più Pedine da muovere, perché già uscite dalla mappa (o mangiate dal Mostro), egli salterà il turno.

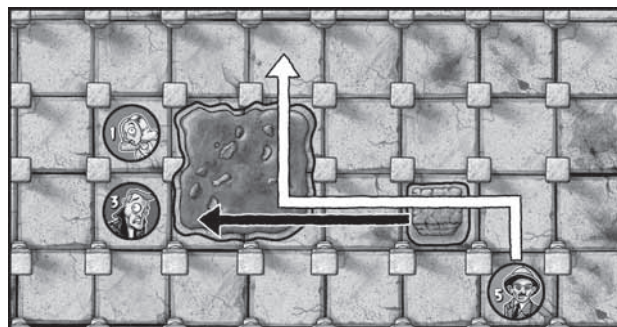
Esempi di movimento

1 La Pedina "4" muove di quattro spazi e spinge la Pietra di uno spazio. La Pietra non può essere spinta di due spazi perché il secondo spazio è occupato da un'altra Pedina. La Pedina poteva fermarsi prima o non muovere per niente (0 spazi). Dopo il movimento, la Pedina viene capovolta mostrando un "3".



2 La Pedina muove di cinque spazi inclusi i due occupati dalle altre Pedine (si contano anche questi spazi). Essa spinge la Pietra di uno spazio. In questo esempio la Pedina non poteva muoversi di due o quattro spazi perché si sarebbe fermata su un'altra Pedina.

3 La Pedina muove di cinque spazi e spinge la Pietra nella Pozza di sangue. La Pietra si ferma vicino alla Pedina avversaria che blocca lo scivolamento. La Pedina non avrebbe potuto muovere due spazi avanti e poi tutto a sinistra perché il suo movimento sarebbe finito su uno spazio occupato, non sarebbe potuta entrare nella Pozza col suo ultimo passo perché **non è possibile entrare nello spazio occupato da un'altra Pedina.**



2. Movimento del mostro

Dopo che tutte le Pedine hanno mosso, muove il Mostro. Il Mostro muove in maniera automatica secondo le regole che seguono. Si pesca il primo in cima della pila formata dai tasselli "movimento del Mostro", questo determina la distanza coperta dal Mostro.

Ogni passo del Mostro è diviso in due fasi:

a) guardare b) fase un passo

Queste due fasi si ripetono finché il Mostro ha coperto la distanza stabilita (o altre condizioni). Dopo l'ultimo passo, il Mostro guarda per l'ultima volta.

Il Mostro guarda sempre in tre direzioni: dritto davanti a se, a sinistra e a destra. Il Mostro non guarda mai dietro e non riesce a vedere in diagonale a causa delle colonne che riempiono il sotterraneo della fortezza. Se il Mostro non vede Pedine da nessun lato, mantiene la direzione, fa un passo avanti e guarda di nuovo.

Se il Mostro vede una Pedina in una delle tre direzioni, si gira verso questa Pedina e muove di uno spazio in quella direzione, dopodiché guarda ancora, fa un passo, guarda, ecc.

Se il Mostro vede più Pedine, si dirige verso la più vicina. Se due o tre Pedine sono alla stessa distanza, continua nella sua direzione (è confuso e anche un pochino stupido) e muove un passo, poi guarda ancora, ecc.

Il Mostro non vede attraverso le Pietre.

Se il Mostro entra in uno spazio occupato da una Pedina, la mangia. Durante il primo stadio del gioco, la Pedina mangiata è messa vicino all'entrata, essa mostra comunque lo stesso lato. Dopodiché, se necessario, il Mostro muove ancora e può mangiare altre Pedine.

Il Mostro spinge qualunque cosa davanti a se (Pedine nascoste dietro le Pietre, più Pietre in fila, ecc.). Solo le Pozze di sangue non si possono muovere. Ogni cosa spinta in una Pozza di sangue scivola (in accordo con le regole descritte in precedenza) fino al lato opposto.

Il Mostro può spingere Pietre e Pedine fuori dalla mappa, le Pietre sono rimosse dal gioco, le Pedine sono considerate mangiate.

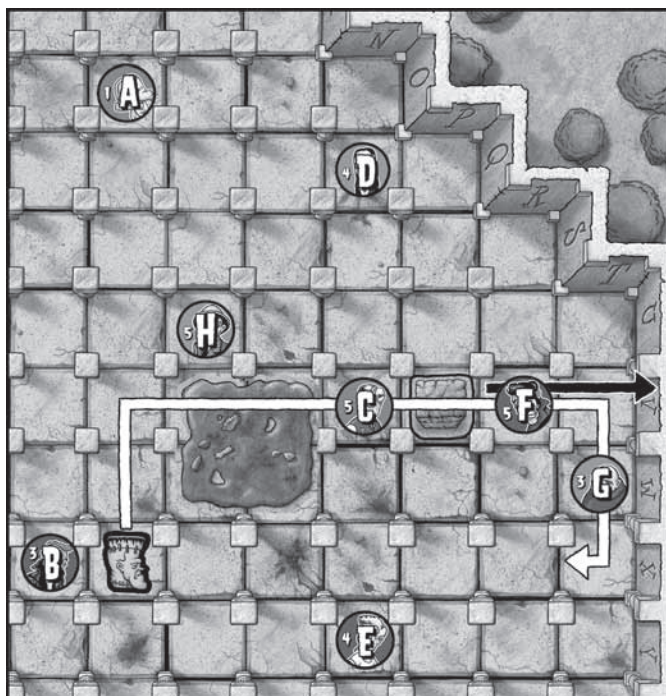
Il Mostro può attraversare i muri: se il Mostro esce dalla mappa, continua il suo movimento, conserva la direzione e rientra dall'altro lato della mappa nello spazio adiacente alla stessa lettera da cui è uscito.

Se si pescano i tasselli »1 Morto« o »2 Morti« il Mostro muove fino a quando ha mangiato (oppure spinto fuori dalla mappa) 1 o 2 Pedine. In ogni caso il Mostro non può fare più di 20 passi.

Eccezione: Se il primo tassello pescato risulta essere »1 Morto« o »2 Morti«, lo si ignora e si continua a pescare fino ad ottenere un numero, infine si mischiano tutti i tasselli e si forma una nuova pila.

Esempi di movimenti del mostro

Si è pescato il tassello "movimento del Mostro" con un "8"; il Mostro deve compiere **8 passi**. Prima di compiere il primo passo, guarda in cerca di vittime. Esso vede la **Pedina A** (non può vedere **B** perché non guarda mai dietro), si gira a sinistra e si avvicina ad **A**. Ora vede **A** e **G**, **A** è più vicina quindi esso compie un altro passo nella direzione di **A**. Ora vede **A** e **C**, **C** è più vicina, esso gira verso **C** e col suo terzo passo scivola attraverso la Pozza di sangue e mangia **C**. Mentre scivola, il Mostro non vede **H** (non si può fermare, mentre scivola sul sangue). Ora vede **D** ed **E**, entrambe si trovano alla stessa distanza per cui il Mostro continua dritto e spinge la **Pietra** ed **F** di uno spazio. Poiché non vede niente continua a spingere la **Pietra** mandando **F** fuori dalla mappa, si considera che **F** sia stata mangiata. Anche adesso non vede vittime spinge la **Pietra** fuori dalla mappa eliminandola dal gioco. Finalmente vede **G**, si gira e la mangia. Alla fine muove di un altro spazio, guarda un'ultima volta e si gira verso **B**. Se **G** non ci fosse stata, il Mostro sarebbe uscito attraverso il muro, sarebbe rientrato dall'altro pezzo di muro "V" ed avrebbe compiuto il suo ultimo passo.



Dopo il movimento del Mostro, il giocatore a sinistra prende il segnalino "primo giocatore" ed il gioco continua con la prima fase: movimento delle Pedine. Il "primo giocatore" muova una Pedina e così via.

La prima parte del gioco

Durante il primo stadio, tutte le Pedine mangiate possono rientrare sulla mappa e sono piazzate vicino all'entrata.

La seconda parte del gioco

Il secondo stadio comincia dopo che è stato scoperto e giocato l'ultimo tassello "movimento del Mostro" per la seconda volta. Tutti i tasselli "movimento del Mostro" sono mischiati e piazzati a faccia coperta formando una nuova pila. Da questo momento in poi tutte le Pedine mangiate sono rimosse dal gioco. Può capitare che sussistano le condizioni di vittoria durante il primo stadio, in questo caso non si passa al secondo stadio.

Se, dopo aver giocato tutti i tasselli "movimento del Mostro" tranne uno, non sussistono le condizioni di vittoria, la partita termina e tutte le Pedine rimaste in gioco vengono mangiate all'istante.

Fine del gioco

Appena un giocatore riesce a far uscire dalla mappa tutte le proprie Pedine tranne una, vince la partita (da due a quattro giocatori servono 3 Pedine, da cinque a sette giocatori bastano 2 Pedine). La partita finisce anche se, durante il secondo stadio, tutte le Pedine sono state mangiate. In questo caso il vincitore è il giocatore che portato per primo fuori il maggior numero di Pedine.

Note speciali per 2 giocatori

Se un giocatore fa uscire due Pedine prima che l'avversario ne abbia fatta uscire una, può perdere lo stesso. L'altro giocatore può muovere due Pedine dopo che il primo giocatore ha finito il suo ultimo movimento. Giocatori smalzati possono usare questi movimenti aggiuntivi per sbeffeggiare l'avversario e vincere la partita.

Note speciali per 6 o 7 giocatori

Con tanti giocatori il turno di gioco è più casuale. Con un pizzico di fortuna un giocatore può far uscire due Pedine durante la prima fase della partita. Ciò porta ad una partita breve.

Per una partita più lunga, si consideri il tassello "movimento del Mostro" col valore »5« come se fosse un »3 Mortik«.

Gioco avanzato

In una partita per giocatori esperti si utilizzano gli Ostacoli col lato anteriore, le Pozze di sangue ed i Teletrasporti. Si piazzano tutti i tasselli "ostacolo" ed il segnalino "primo giocatore" vicino alla mappa. A partire da un giocatore a caso, ognuno a turno sceglie un tassello "ostacolo" e lo piazza sulla mappa. Bisogna rispettare le seguenti regole:

- Non si può piazzare niente nei tre spazi immediatamente vicini all'ingresso ed all'uscita (l'angolo e i due spazi adiacenti).
- Gli Ostacoli devono essere piazzati esattamente sugli spazi e non possono essere sovrapposti.
- Non si possono piazzare due i Teletrasporti uguali adiacenti.

Tutte le funzioni dei tasselli sono spiegate più avanti in questo regolamento.

Dopo aver piazzato l'ultimo tassello "ostacolo", il giocatore successivo prende il tassello "primo giocatore" e inizia la partita.

Effetti delle nuove tessere

Cristallo: funziona come una Pietra con la differenza che il Mostro può guardare attraverso il Cristallo e vedere le Pedine.

Pietre rotanti: funzionano come una normale Pietra per quanto riguarda le Pedine. Se il Mostro cerca di entrare nello spazio occupato da una Pietra rotante, esso non spingerà la Pietra ma si girerà, a seconda del tipo di Pietra, a destra o di 180° e poi muoverà di uno spazio.

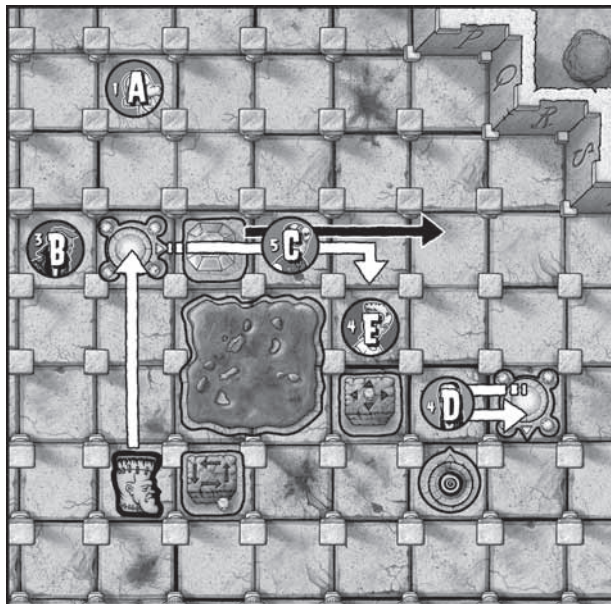
Teletrasporto: Per le Pedine i Teletrasporti funzionano come i bordi della mappa non possono andarci sopra. Il Mostro può guardare oltre il Teletrasporto (il Teletrasporto è piatto). Se il Mostro finisce su un Teletrasporto, è teletrasportato immediatamente sul Teletrasporto omologo go guardando nella direzione della freccia di questo. Prima di muovere ancora, esso guarda a destra ed a sinistra e può cambiare direzione.

Esempio di movimento del Mostro

Il Mostro deve muovere di «8» passi. Per prima cosa vede **A** oltre il Teletrasporto e si gira. La **Pietra rotante**, adesso alla destra del Mostro non porto è attivata perché il Mostro non cerca di entrare nel suo spazio. Esso muove uno spazio avanti e, poiché vede ancora solo **A**, muove di un altro spazio.

Adesso vede **A** ed **E** ma mantiene la direzione originale perché sono entrambe alla stessa distanza. A questo punto finisce sul **Teletrasporto** e ricompare alla destra di **D** (non può vedere **B** e **C** perché è teletrasportato all'istante). Stando sul Teletrasporto vede **D**, si gira e la mangia con un ulteriore passo. Il Mostro non vede nessuna Pedina e cerca di entrare nello spazio occupato dalla **Pietra rotante 180°**. Invece di spingere la Pietra esso gira di 180° e col suo quinto movimento entra nel Teletrasporto ricomparando vicino a **B** guardando nella direzione di **C**. Ora vede **A** e **C** (attraverso il **Cristallo**) e, poiché sono entrambe alla stessa distanza, avanza dritto spingendo il **Cristallo** e **C**. Il Mostro non vede altre Pedine (non guarda mai dietro) così spinge il **Cristallo** e **C** di un altro spazio. Col suo ultimo movimento spinge ancora, guarda per l'ultima volta e si gira verso **E** perché è più vicina di **C**.

Il Mostro termina il suo movimento direttamente davanti ad **E**.



Altre informazioni

Di questo gioco esiste una versione per computer con molti livelli. Dovrete preparare diverse situazioni di gioco in modo che il Mostro (che ha una distanza di movimento infinita) mangi tutte le Pedine avversarie ignorando le vostre. Il gioco può essere scaricato all'indirizzo www.2F-Spiele.de. Ogni settimana viene aggiunto un livello e potrete vincere bellissimi premi.

Questo gioco è stato sviluppato grazie al contributo di tante persone, sicuramente dimentico qualcuno. Grazie a:

Hanno Balz, Sören Bendig, Marc Buggeln, Christoph Breuer, Christward Conrad, Steffie Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Maura Kalusky, Tale Jo König, Henning Kröpke, Aaron Liebling, Bob Mathies, Jago Matticz, Andrea Meyer, Joker, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Wolfgang Panning, Maren Rache, Harro Rache, Mik Svellov, Ulrich Walter, Antek van Straelen, Lüder Basedow, Tagungshaus Drübberholz, the gamers of Spielertreffen Helmarshausen, at Bürgerhaus Weserterrassen and from Burgtreffen of Brettspielwelt.de...

Distribuito da:

TILSIT

Centro Direzionale Is. A3

80143 - Napoli, Italia

Tel: +39 081/5625158

Fax: +39 081/5625901

e-mail: giochiamo@tilsit.it

Autore: Friedemann Friese

Illustrazioni e design: Maura Kalusky



Traduzione italiana: Pierluigi Colutta



TILSIT ha posto grande attenzione nella selezione e nella fabbricazione di questo gioco, privilegiando sempre la qualità dei materiali, la resa estetica e la professionalità dei suoi partner per offrirvi il più grande piacere di gioco. Non esitate a farci conoscere le vostre osservazioni ed i vostri suggerimenti. Vi invitiamo a scoprire gli altri giochi della nostra produzione presso la nostra rete di rivenditori.

Per informazioni sul gioco e per conoscere le novità TILSIT visitate il nostro sito:

www.tilsit.it



	MOSTRO	PEDINA	LINEA DI VISTA	QUALCOSA È SPINTO IN QUESTO SPAZIO
PIETRA	La spinge!	La spinge, se lo spazio dietro è libero	Blocca la linea di vista	Viene spinta
PIETRA ROTANTE A DESTRA	Invece di spingerla, si gira a destra e fa un passo	La spinge, se lo spazio dietro è libero	Blocca la linea di vista	Viene spinta
PIETRA ROTANTE DI 180°	Invece di spingerla, si gira di 180° e fa un passo	La spinge, se lo spazio dietro è libero	Blocca la linea di vista	Viene spinta
TELETRASPORTO	Si teletrasporta sul Teletrasporto omologo, rivolto nel senso della freccia	Non può entrare nel Teletrasporto	Non blocca la linea di vista	Qualsiasi cosa viene rimossa dal gioco: una pedina conta come mangiata
POZZA DI SANGUE	Con un passo scivola fino al lato opposto della Pozza di Sangue	Con un passo scivola fino al lato opposto della Pozza di Sangue	Non blocca la linea di vista	Qualsiasi cosa scivola fino al lato opposto della Pozza di Sangue
CRISTALLO	La spinge!	Lo spinge, se lo spazio dietro è libero	Non blocca la linea di vista	Viene spinta
BORDO	Rientra dall'altro punto del bordo contrassegnato dalla stessa lettera	Non può muovere oltre il bordo	La linea di vista finisce	Qualsiasi cosa viene rimossa dal gioco: una pedina conta come mangiata
PEDINA	Mangia la pedina	Può muovere attraverso essa ma non può fermarsi nello stesso spazio	Il mostro muove verso la pedina più vicina	Viene spinta (Le pedine non possono spingersi l'una con l'altra)
MOSTRO	★	Non può entrare in questo spazio	Il mostro guarda davanti, a destra ed a sinistra, non guarda mai dietro	★