



LIBRETTO DI ISTRUZIONI

CONTENUTO:

- 2 Dischi Neri dei Mulinelli Magici
- 6 Sezioni di ponte quadrate
- 6 Avventurieri
- 1 Re dei Demoni
- 1 Dado a otto facce
- 48 Carte equipaggiamento
 - 6 Ascia
 - 6 Torcia
 - 6 Provviste
 - 6 Rampino
 - 6 Rete
 - 6 Corda
 - 6 Scudo
 - 6 Spada
- 30 Carte Mostri
- 6 Carte Tesori
 - Chiave del Regno
 - Corona della Gloria
 - Anello del Potere
 - Spada Runica
 - Sacro Calice
 - Cobra
- 6 Buste del Tesoro
- 6 Carte Magia delle Profondità
- 1 Libretto di istruzioni
- 1 Manuale dei pericoli

PREPARARE IL GIOCO:

- 1:** Separare gli dischi dei Mulinelli e le sezioni del ponte da tutto il resto.
- 2:** Individuare i due Mulinelli A e B.
- 3:** Con attenzione inserire i dischi nei Mulinelli; uno tra lo Start e le Torri della Banshee, l'altro tra la Ragnatela e il Cinghiale selvaggio.
- 4:** Individuare i sei buchi vicini al Ponte della Torre Nera.
- 5:** Spalancare le due parti del tabellone di gioco e incastrarle insieme al centro. In questa situazione si vede il Regno interno, composto da quattro Mondi. Ripiegare le due parti del tabellone di gioco, in questa maniera appariranno altri due Mondi, quelli del Regno esterno. Ci sono quindi un totale di sei Mondi. Iniziare il gioco con il tabellone in questa situazione.
- 6:** Sistemare le sezioni del ponte a fianco del tabellone di gioco.
- 7:** Separare le Carte in pile diverse. Una pila per le Carte rosse dei Mostri, una per le Carte verdi dell'equipaggiamento, una per le Carte dorate dei Tesori e una per le Carte blu della Magie delle Profondità.
- 8:** Mettere la pila dei Mostri a faccia in giù nella scatola del gioco in uno scompartimento libero, utilizzarne un altro per gli scarti.
- 9:** Mettere la pila delle Carte Magie delle Profondità in una pila a faccia in su a fianco del tabellone.
- 10:** NASCONDERE I TESORI! Mescolare le Carte Tesoro (inclusa la Carta Cobra) e infilarne una in ogni busta del Tesoro. Assicurarsi che nessun giocatore sappia quale Tesoro è contenuto nelle varie buste. Piazzare le buste del Tesoro a fianco del tabellone mostrando il nome della Zona Chiave nella quale sono nascoste. Le Zone Chiave sono:
 - La Torre della Banshee
 - Il Tempio dei Martiri
 - Il Palazzo di Ghiaccio
 - L'Isola Fortezza
 - Il Castello dei Demoni
 - La Torre NeraAdesso la Chiave del Regno e gli altri Tesori, inclusi i temibili Cobra, sono nascosti nelle Zone Chiave. Ogni Tesoro è protetto da un potente guardiano che deve essere sconfitto per reclamarlo.
- 11:** Dare ad ogni giocatore un set di 8 Carte equipaggiamento: Ascia, Torcia, Provviste, Rampino, Rete, Corda, Scudo e Spada. Ogni giocatore deve tenere queste Carte scoperte di fronte a sé per tutta la durata del gioco.
- 12:** Ogni giocatore deve scegliere un Avventuriero e porlo nella zona di partenza grigia insieme al Re dei Demoni.
- 13:** Ogni giocatore lancia il dado, chi ottiene il risultato maggiore inizia la partita.
- 14:** Ogni Carta scartata durante il gioco deve essere posta in una pila a faccia in su nella confezione del gioco.

OBIETTIVO DEL GIOCO:

Lo scopo del gioco è quello di essere il primo Avventuriero a fuggire dal Regno con la Chiave del Regno e un qualsiasi altro Tesoro (eccetto i Cobra).

COME SI GIOCA:

1: Il primo giocatore tira il dado. Quindi muove il Re dei Demoni nello spazio che riporta il suo simbolo e lo stesso numero mostrato dal dado.
Il Re dei Demoni va sempre mosso prima dell'Avventuriero!

2: Muovere l'Avventuriero di un numero di caselle pari a quello mostrato dal dado. Ci si può muovere in una sola direzione nello stesso turno. La lunga casella sopra la freccia blu dello start deve essere contata come primo movimento.
Il turno scorre in senso orario.

3: Gli Avventurieri possono trovarsi nella stessa casella. Se un Avventuriero giunge nella casella occupata da un altro Avventuriero e quest'ultimo ha con se un Tesoro, può cercare di rubarglielo. Non può guardare all'interno della busta del Tesoro prima di decidere se rubarlo o meno. Se decide di non rubare il Tesoro, allora non succede niente e l'incontro tra i due Avventurieri si conclude in amicizia. In entrambi i casi il giocatore tira di nuovo il dado e si sposta dalla casella.

NOTA: Se un Avventuriero finisce in una casella occupata e ha con se un Tesoro, l'Avventuriero già presente nella casella non può rubarglielo.

4: E' obbligatorio muoversi del numero di caselle mostrato dal dado. A meno che il cammino dell'Avventuriero non sia ostacolato da un Pugnale Bianco, un Pugnale Nero o il Re dei Demoni.

PERICOLI LUNGO IL CAMMINO:

Il Re Dei Demoni:

- Il giocatore deve sempre muovere il Re dei Demoni nella casella che riporta il numero mostrato dal dado come conseguenza del primo lancio del suo turno, non deve essere per forza il lancio del dado relativo al movimento.

Anche in caso di movimento dell'avventuriero, il Re dei Demoni deve sempre essere mosso per primo.

- Se il Re dei Demoni compare in una casella a fianco di quella occupata da un Avventuriero, quell'Avventuriero verrà immediatamente confinato nelle segrete di quel Mondo.

- Un Avventuriero non può muovere attraverso la casella occupata dal Re dei Demoni. Se il Re dei Demoni blocca la strada ad un Avventuriero, questo deve muoversi nella direzione opposta.

NOTA: durante il suo turno un Avventuriero non può muoversi in direzioni diverse, se arriva ai piedi del Re dei Demoni è costretto a fermarsi.

Carta Cobra:

La Carta Cobra è nascosta in una delle buste del Tesoro.

Se un Avventuriero ottiene la Carta Cobra deve liberarsene recandosi alla Fossa dei Serpenti, altrimenti non potrà lasciare il Regno.

Pugnali Neri, Zone Chiave e Carte Mostro:

I Pugnali Neri indicano le entrate e le uscite delle Zone Chiave. Nelle Zone Chiave sono nascosti i Tesori del Regno. Per ottenere un Tesoro, un Avventuriero deve entrare in una Zona Chiave, affrontare un Mostro e sconfiggerlo.

Un Avventuriero può seguire la strada indicata dal Pugnale Nero oppure aggirare la Zona Chiave se non desidera entrarvi. Non è possibile saltare attraverso una Zona Chiave.

Se un Avventuriero decide di entrare nella Zona Chiave:

- L'Avventuriero deve immediatamente fermarsi non appena giunge sul Pugnale Nero, anche se non ha mosso del numero di caselle mostrato dal dado. Quindi deve pescare una Carta Mostro e seguire le istruzioni per il combattimento. La Carta Mostro va scartata dopo il combattimento, qualsiasi sia l'esito.

- Se l'Avventuriero vince il combattimento può entrare nella Zona, quindi può prendere la relativa busta del Tesoro (se nessun altro Avventuriero l'ha già reclamata in precedenza) e guardarne il contenuto assicurandosi di tenerlo nascosto agli altri Avventurieri. Il suo turno finisce. All'inizio del turno successivo deve tirare il dado e muoversi in qualsiasi direzione, considerando una casella col Pugnale Nero come prima casella del movimento.

-Se l'Avventuriero non riesce a sconfiggere il Mostro, la Carta Mostro lo obbligherà a tirare di nuovo il dado e ad allontanarsi dalla zona in quello stesso turno. Probabilmente l'Avventuriero perderà anche una o più Carte equipaggiamento. Non è possibile muoversi al fine di entrare nuovamente nella Zona passando da un Pugnale Nero. L'Avventuriero deve allontanarsi e potrà tentare di rientrare nella Zona dal turno successivo.

(NOTA: Per avvicinarsi ed allontanarsi dal Castello dei Demoni l'Avventuriero deve prima passare dal Pugnale Bianco. Le caselle dalla parte opposta al fossato, di fronte al Pugnale Nero, sono riservate esclusivamente come via di fuga in caso un Avventuriero cada in acqua.)

Pugnali Bianchi:

- I Pugnali Bianchi segnano le caselle di inizio e fine dei Pericoli. Nei Pericoli non sono nascosti Tesori, ma è necessario attraversarli per proseguire nel viaggio attraverso il Regno.

- L'Avventuriero deve immediatamente fermarsi non appena giunge sul Pugnale Bianco anche se non ha mosso del numero di caselle mostrato dal dado. Quindi deve consultare il Manuale dei Pericoli e seguire le istruzioni per attraversare il Pericolo che sta affrontando.

- Se riesce ad attraversarlo, l'Avventuriero dovrà fermarsi sul Pugnale Bianco al lato opposto del Pericolo. Il suo turno finisce.

- Se fallisce nell'attraversamento e si ritrova nel Pugnale Bianco iniziale, l'Avventuriero può decidere, nel turno successivo, di allontanarsi dal Pericolo anziché tentare di affrontarlo nuovamente.

Segrete:

Quando un Avventuriero viene imprigionato nelle segrete può fuggire ottenendo esattamente un 1 o un 8 lanciando un dado, una volta per turno, nei tre turni successivi all'imprigionamento. (Non bisogna dimenticare di muovere il Re dei Demoni come conseguenza di questi tiri, come in ogni altro turno).

- Se riesce a fuggire, l'Avventuriero si deve spostare nella Zona Chiave.

- Se non riesce a fuggire, l'Avventuriero deve scartare una Carta equipaggiamento casuale e spostarsi nella Zona Chiave.

In ogni caso non può reclamare il Tesoro nascosto in quella Zona.

All'inizio del turno successivo l'Avventuriero deve allontanarsi dalla Zona Chiave considerando il Pugnale Nero come prima casella del movimento.

Mulinelli:

Nel Regno sono presenti due Mulinelli Magici. Se un Avventuriero salta dentro un Mulinello, acquisisce il potere di aprire o chiudere il tabellone di gioco. Quando il tabellone è aperto, gli Avventurieri potranno visitare nuovi Mondi, reclamare più Tesori (e incontrare più Mostri!).

La potente magia dei Mulinelli può trasportare gli Avventurieri in nuove Zone, ma può anche rallentare la loro ricerca dei Tesori.

Prima di iniziare a giocare, leggere attentamente il capitolo dedicato ai Mulinelli nel Manuale dei Pericoli.

Magie delle Profondità:

Gli Avventurieri possono guadagnare queste Carte al Circolo di Pietre nel Mondo del Castello dei Demoni (consultare il capitolo dedicato al Circolo di Pietre nel Manuale dei Pericoli). Queste Carte possono essere usate per impedire che il tabellone venga aperto nel momento in cui un Avventuriero salta in un mulinello, sia quello nel Mondo della Torre della Banshee, sia in quello del Palazzo di Ghiaccio.

NON PUO' IMPEDIRE CHE IL TABELLONE SI RICHIUDA.

A questo punto, l'Avventuriero intrappolato nel mulinello può fuggire ottenendo esattamente un 1 o un 8 lanciando un dado, una volta per turno, nei tre turni successivi. Se riesce a fuggire potrà muoversi normalmente nel turno successivo. Se non riesce a fuggire per tre turni, potrà muoversi normalmente all'inizio del turno successivo.

Dopo l'utilizzo la Carta della magia delle Profondità deve essere scartata e non potrà più essere giocata durante la partita. Un giocatore potrà ottenere una sola di queste Carte durante la partita.

Riguardare l'equipaggiamento perduto e i Tesori:

Ogni volta che un Avventuriero visita il Circolo di Pietre guadagnerà nuovamente alcune delle Carte e dei Tesori che ha perduto. (consultare il capitolo dedicato al Circolo di Pietre nel Manuale dei Pericoli).

Il Mago dell'Abbondanza:

Se avvicinato correttamente, ripristinerà all'Avventuriero tutte le Carte equipaggiamento che ha perso; inoltre gli darà la possibilità di acquisire qualsiasi Tesoro perso da lui o da un altro Avventuriero che non sono ancora stati reclamati da nessuno. (consultare il capitolo dedicato al Circolo di Pietre, Arcobaleno Magico e Mago dell'Abbondanza nel Manuale dei Pericoli).

Un Avventuriero non può mai avere due Carte equipaggiamento uguali.

VINCERE IL GIOCO - L'Avventuriero VINCITORE!

Il primo Avventuriero che riesce a raggiungere la Zona Start avendo con sé la Chiave del Regno e un qualsiasi altro Tesoro verrà dichiarato Supremo Custode della Chiave e vincerà la partita!

GIOCARE UNA PARTITA RAPIDA:

La Chiave del Regno nasconde un potere che solo un Avventuriero può scatenare. Per giocare una partita rapida questo potere deve essere liberato. Appena un Avventuriero trova la Chiave del Regno e un altro Tesoro può, una volta per turno, cercare di ottenere un 8 lanciando un dado.

Appena ci riesce, quell'Avventuriero vince la partita!

La Chiave del Regno teletrasporta magicamente quell'Avventuriero ed un altro a sua scelta alla porte del Regno. Inoltre spedisce la Carta Cobra direttamente alla Fossa dei Serpenti.

GUIDA RAPIDA AL GIOCO:

- Lo scopo di un Avventuriero è quello di ottenere la Chiave del Regno, un qualsiasi altro Tesoro e fuggire dal Regno.
- I Tesori sono nascosti nelle Zone Chiave. Un Avventuriero deve fermarsi su di un Pugnale Nero e pescare una Carta Mostro. Se sconfigge il Mostro potrà reclamare il Tesoro.
- Dopo aver tirato il primo dado del proprio turno, un Avventuriero deve per prima cosa muovere il Re dei Demoni.
- Il Re dei Demoni non può mai essere oltrepassato.
- Se il Re dei Demoni appare in una casella a fianco a quella occupata da un Avventuriero, tale Avventuriero viene imprigionato nelle segrete.
- Un Avventuriero può muoversi in qualsiasi direzione, ma non può mai cambiarla durante il movimento causato da un singolo tiro del dado.
- Un Avventuriero non può mai trovarsi nella casella occupata da un altro Avventuriero. Se dovesse succedere, l'Avventuriero che arriva nella casella può rubare un Tesoro all'altro Avventuriero e andarsene.
- Un Avventuriero deve fermarsi sul Pugnale Bianco all'inizio di un Pericolo. Quindi, nello stesso turno, deve tirare quanti dadi sono richiesti per attraversarlo, come riportato nel Manuale dei Pericoli.
- Un Avventuriero, se riesce ad attraversare un Pericolo, deve fermarsi sul Pugnale Bianco ed aspettare il turno successivo.
- Se un Avventuriero salta dentro un Mulinello magico, può spostarsi in altre Zone del Regno, aprendo o chiudendo il tabellone di gioco.