

IL TESORO DEL TEMPIO

Sfida al Tempio Maledetto



Ll segreto della mitica Gemma Insanguinata è stato svelato! Un pugno di Avventurieri è alla ricerca della Stanza del Tesoro nel Tempio Maledetto, nella quale regna il perfido Idolo che da secoli custodisce la mitica pietra.

Il primo a scoprire la Gemma fu un malvagio Nemico che tuttora vive nel Tempio, e farà tutto il possibile per impedire che venga strappata all'Idolo. Fuori dalle mura del Tempio gli Avventurieri sono pronti a partire alla ricerca della Gemma ... buona fortuna!

SCOPO DEL GIOCO



La leggenda narra di un Tempio Maledetto che, da secoli, giace dimenticato. Nel Tempio si annida un enorme Idolo il cui cuore di pietra custodisce un gioiello favoloso, la mitica Gemma Insanguinata. L'Idolo cederà il suo prezioso Tesoro solo a chi sguainerà la Spada d'oro. Coloro che lotteranno per impossessarsi della Gemma dovranno superare le micidiali Ruote della Morte e sfuggire alle insidie del Nemico, per portare la preziosa pietra al sicuro al campo base.

MONTAGGIO DEL GIOCO

1 Montare il tabellone tridimensionale e nascondere la Gemma nell'Idolo seguendo le istruzioni riportate all'interno della scatola. Ogni giocatore sceglie una pedina-avventuriero e la pone sulla casella "campo base".

2 Mettere la pedina del Nemico sulla sua casella di partenza, di fronte alla roccia.

3 Tirare il dado per stabilire chi comincia; inizia a giocare chi ottiene il punteggio più alto, e la partita proseguirà in senso orario.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

MOVIMENTI

Ci si sposta sul tabellone lanciando il dado.

Al vostro turno potrete muovere o la vostra pedina-avventuriero o la pedina del Nemico.

Se muovete il vostro avventuriero:

- **Dovete** muovervi di un numero di caselle corrispondente al lancio del dado a meno che raggiungete un "punto-morto".
- **Potete** muovere la pedina in ogni direzione.
- **Non potete** ritornare sui vostri passi nello stesso turno.
- **Potete** sorpassare o fermarvi su caselle occupate da un altro Avventuriero, ma non potete passare nè fermarvi sulla casella occupata dal Nemico.

- **Dovete** spostare la vostra pedina se è possibile farlo.
- **Se col lancio del dado ottenete un 6, avrete a disposizione un altro turno di gioco.**

Se muovete il Nemico:

- **Non potete** sorpassare una pedina-avventuriero.
- **Dovete** muovere di un numero di caselle corrispondente al lancio del dado, a meno che raggiungete un "punto-morto".
- **Potete** muovere la pedina in ogni direzione.
- **Non potete** ritornare sui vostri passi nello stesso turno.
- **Non potete** uscire dal Tempio, entrare nella Stanza del Tesoro nè fermarvi sulla entrata della Stanza del Tesoro.
- **Dovete** obbedire alle caselle-avventura ed alle caselle "Girate le ruote" sulle quali vi fermate.
- **Se vi fermate su una casella occupata** spedirete l'Avventuriero che si trova su quella casella alla Tomba degli Avventurieri. Chi sposta il Nemico deciderà su quale delle due tombe degli Avventurieri mettere la pedina-avventuriero.

LA TOMBA DEGLI AVVENTURIERI



La tomba degli Avventurieri si trova dove giacciono gli scheletri di tutti gli Avventurieri che in passato hanno provato ad impossessarsi della Gemma.

- Chiunque è spedito in una Tomba degli Avventurieri dal Nemico dovrà porvi la propria pedina immediatamente.
- Se si è spediti alla Tomba degli Avventurieri mentre si è in possesso della Spada d'oro o della Gemma Insanguinata, il giocatore che ha spostato la pedina del Nemico si impadronirà dell'oggetto.
- I giocatori potranno muovere la loro pedina dalla Tomba degli Avventurieri al loro prossimo turno.

PUNTI MORTI



I punti morti sono rappresentati dai passaggi sulle ruote non collegati tra loro, dall'entrata della Stanza del Tesoro, dalla casella all'interno della Stanza del Tesoro di fronte alla bocca dell'Idolo e da qualsiasi casella sulla quale si trova la pedina del Nemico. Se capitate su una delle citate caselle, il vostro movimento ha fine indipendentemente dal punteggio ottenuto col lancio del dado. Se un punto morto è costituito da una casella-avventura dovrete seguirne le istruzioni.

SE CAPITATE SU ALTRI AVVENTURIERI

Se vi fermate sulla stessa casella dell'Avventuriero che ha la Gemma Insanguinata o la Spada d'oro, potrete prenderli. Non possono esservi sulla stessa casella più di due pedine contemporaneamente; se vi si fermasse anche una terza pedina quest'ultima va fatta indietreggiare di una casella.



SE CAPITATE SU UNA CASELLA-AVVENTURA

- Se vi fermate su una casella-avventura dovrete leggerne le istruzioni ed eseguirle immediatamente.
- Se vi fermate su una casella "Girate le ruote" dovrete far compiere un giro completo in senso orario alla roccia della Spada d'oro.



LA SPADA D'ORO

La Spada d'oro giace in una roccia all'interno del Tempio e costituisce la chiave per aprire il cuore di pietra dell'Idolo. Estratela dalla roccia, portatela fino alla Stanza del Tesoro e la Gemma potrebbe essere vostra!

- Se vi fermate sulla casella-avventura di fronte alla roccia con la Spada, potete impadronirvi della Spada d'oro.



- Una volta in possesso della Spada d'oro, ponetela davanti alla vostra pedina in modo che sia chiaramente visibile agli altri giocatori.
- Al vostro prossimo turno potete partire alla caccia della Gemma ma, per entrare nella Stanza del Tesoro, dovrete passare attraverso le Ruote della Morte.

LE RUOTE DELLA MORTE



Di fronte all'entrata della Stanza del Tesoro si trovano le terribili Ruote della Morte che cambiano il tracciato del percorso ogni volta che una pedina si ferma sulla casella "Girate le ruote".

- Potete salire sulle ruote o scendervi solo quando i percorsi tracciati sulle ruote combaciano col percorso sul tabellone.



= Girate le ruote

LA STANZA DEL TESORO



Nella Stanza del Tesoro regna il malvagio Idolo che custodisce nel suo cuore di pietra la Gemma Insanguinata.

- L'unico modo per entrare nella Stanza del Tesoro è di capitare con la propria pedina sull'entrata della Stanza ed aspettare che vengano girate le Ruote della Morte. Non potrete muovervi dall'entrata fino al vostro prossimo turno.
- Mentre siete nella Stanza del Tesoro non potete scegliere di muovere il Nemico invece della vostra pedina-avventuriero.
- Potete fermarvi sulla casella della Spada d'oro davanti all'Idolo solo se siete in possesso della Spada; non è necessario capitarvi con un numero esatto nel lancio del dado, essendo questa casella un punto morto. Ora potete provare ad impadronirvi della Gemma!

LA GEMMA INSANGUINATA

Per impadronirvi della Gemma dovrete inserire la Spada d'oro in una delle fessure dell'Idolo.



- Se avete inserito la Spada nella fessura giusta, la Gemma uscirà rotolando dalla bocca dell'Idolo e potrete, d'ora in poi, portarla davanti alla vostra pedina. La Spada d'oro resta nell'Idolo.



- Se avete inserito la Spada nella fessura sbagliata, la Gemma resterà nel cuore dell'Idolo. L'antica maledizione farà tornare la Spada d'oro nella roccia e spedisce la pedina-avventuriero in una della due Tombe degli Avventurieri (a vostra scelta). Provate subito ad impossessarvi di nuovo della Spada d'oro!

FUGA DAL TEMPIO MALEDETTO



La Gemma è vostra, ma non sarà al sicuro fino a quando l'avrete riportata al campo base. Ora dovete fuggire dal Tempio senza farvi raggiungere dagli altri Avventurieri né dal Nemico.

- Ogni altro giocatore può strapparvi la Gemma se capita con la sua pedina-avventuriero o col Nemico sulla casella dove si trova la vostra pedina prima che abbiate raggiunto il campo base.

- Ci sono tre vie d'uscita dalla Stanza del Tesoro: attraverso la porta d'entrata della Stanza del Tesoro, oppure attraverso una delle due porte-trappola che vi permettono di attraversare i muri della Stanza del Tesoro, e di spostare la vostra pedina alla casella adiacente alle mura.



VITTORIA

Il primo giocatore che torna al campo base con la Gemma Insanguinata sarà il vincitore. Non è necessario arrivare al campo base con un numero esatto nel lancio del dado.