

DARK TOWER



Libretto di istruzioni

Tabella Riasuntiva

1. Introduzione Pag. 2

2. Sfida ed Obiettivo del Gioco Pag. 3

3. Come Impostare il Gioco

Preparazione del modulo della Torre, del Piano e dei Pezzi di Gioco..... Pag. 4

4. Gioco: Scelta dei Livelli e del Numero dei Giocatori Pag. 13

Gioco: In Cosa Consiste un Turno

Uso del piano di gioco e della tastiera Pag. 16

Gioco: i Pulsanti Pag. 20

5. Livello 4

Livello speciale propedeutico..... Pag. 39

6. Un Gioco Semplice

Percorso illustrato mossa per mossa Pag. 42

1.

Introduzione

Benvenuti nel mondo della Dark Tower (la Torre delle Tenebre): una terra fantastica dove incontrerete maghi e draghi, dove combatterete aspre battaglie e scoprirete favolosi tesori.

Lanciatevi in questa fantastica avventura con l'aiuto di una torre elettronica di concezione esclusiva, di un grande piano di gioco dalla grafica vivace e "soprannaturale" e di molti altri interessanti pezzi.

Il tema è medievale e magico. Ogni partita è una sfida emozionante piena di colpi di scena! Per vivere le avventure della Dark Tower nel modo più divertente, vi suggeriamo di leggere attentamente questo libretto. Tenetelo a portata di mano mentre giocate. Le sue ricche illustrazioni ed i suggerimenti di gioco costituiscono un prezioso riferimento.

Buon divertimento!



2.

Sfida ed Obiettivo del Gioco

LA SFIDA

Recuperare l'Antico Scettro Magico che è stato rubato da un re tiranno. Lo Scettro rappresenta l'Asta del Potere dell'Impero e per la sua restituzione è stato offerto un Regno. Esso è ora nascosto nella Dark Tower sorvegliato dai feroci Briganti al servizio del tiranno. La torre può essere aperta da tre chiavi magiche. Trovate le chiavi in tre regni stranieri segnati sul piano di gioco e potrete cingere d'assedio la Dark Tower.

Partite in cerca delle chiavi abbandonando la Cittadella nel regno in cui state e portate con voi 10 guerrieri, 30 borse d'oro e 25 razioni di cibo. Lungo il viaggio, sosterrete battaglie, sarete attaccati dai draghi, perderete uomini a causa di malattie e fame e vi perderete in territori sconosciuti.

Ma non disperate! Recatevi ai Bazaar per rifornirvi di uomini e cibarie. Fermatevi alle Tombe e alle Rovine dove troverete tesori, spade ammazzadraghi, chiavi magiche, maghi pronti ad aiutarvi ed il Cavallo Volante Pegaso. Potrete entrare anche nei Santuari, per rifornirvi di uomini, oro e vettovaglie. Una volta trovate le tre chiavi, iniziate l'assedio alla Dark Tower. Per cominciare risolvete l'Antico Indovinello delle Chiavi, poi date battaglia ai Briganti!

Se avrete cuore intrepido, prontezza di spirito e coraggio indomito, recupererete lo Scettro, salverete l'Impero e vincerete un Regno.

OBIETTIVO DEL GIOCO:

Consiste nel compiere il percorso sul piano di gioco, prendere le tre chiavi ed espugnare la Dark Tower.

3.

INSERIMENTO DELLE PILE

Come Impostare il Gioco

Preparazione del modulo della Torre, del Piano e dei Pezzi di Gioco

- 1 torre in plastica (modulo)
- 1 piano di gioco di cartone in due parti
- 1 anello di collegamento in plastica per il piano di gioco
- 16 costruzioni in plastica
- 4 pedine guerrieri in plastica
- 1 pedina drago in plastica
- 12 chiavi in plastica
- 5 bandiere in plastica
- 42 pioli segnapunti in plastica
- 4 schede segnapunti in cartone
- 4 simboli del cavallo Pegaso in cartone
- 1 foglio di etichette
- 1 libretto di istruzioni illustrato
- 1 lampadina di ricambio con tubo

Come potete vedere dall'elenco sopra riportato, il gioco della Dark Tower è composto da un modulo elettronico (la torre in plastica), da un piano di gioco e da molti altri pezzi che vanno preparati e montati. Seguite le istruzioni sotto riportate per predisporre il gioco e familiarizzarvi con le varie parti che lo compongono.

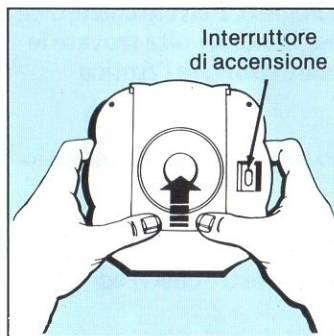


Figura 1.

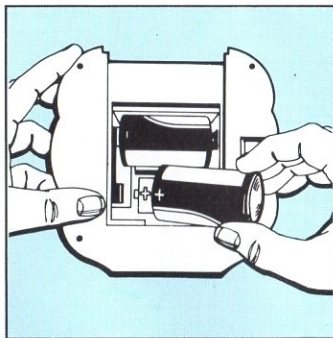


Figura 2.

1. INSERIMENTO DELLE PILE.

Per alimentare il modulo elettronico della Dark Tower occorrono due pile alcaline formato "D". Usate solo pile alcaline! Inseritele nel seguente modo:

- Capovolgete con cautela il modulo della torre in modo da avere di fronte il fondo della base. Aprite l'alloggiamento facendo scorrere il portello facendo pressione sulla scritta in rilievo "Dark Tower" e spingendo nella direzione indicata dalla freccia, come illustrato alla Figura 1. Dopo aver aperto il portello estraetelo completamente per accedere all'alloggiamento delle pile.
- Nel sistemare le pile accertatevi che i simboli su di esse coincidano con quelli stampati in rilievo all'intero dell'alloggiamento, come alla Figura 2.
- Richiudete l'alloggiamento inserendo lo sportello nelle scanalature di guida. Fate scorrere lo sportello nella direzione opposta a quella indicata dalla freccia alla Figura 1, fino a chiuderlo.

2. PROVA DELLA TORRE. Per accertarvi che le pile siano state sistemate correttamente e che il dispositivo elettronico della torre funzioni bene, portate l'interruttore in posizione "on" (l'interruttore è posto sul fondo della torre, come mostra la Figura 1), raddrizzate la torre tenendola con l'area di osservazione di fronte a voi come alla Figura 3, e controllate che si verifichino i seguenti segnali visivi e sonori:

A. Uno zero rosso **0** apparirà sul display digitale e sparirà subito. Due trattini rossi lampeggianti **--** appariranno al suo posto.

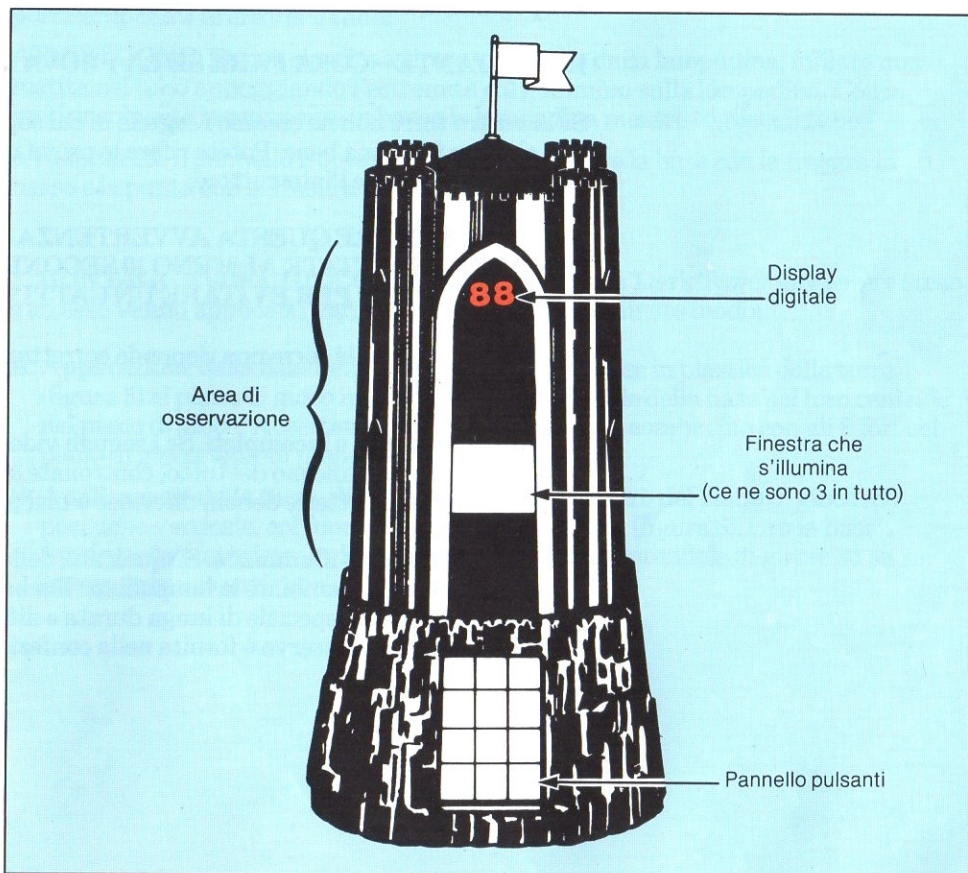


Figura 3.

Come Impostare il Gioco

- B. Ora premete uno qualsiasi dei pulsanti nel pannello alla base. Udrete un motore avviarsi all'intero della torre e i due trattini lampeggianti spariranno. Si illumineranno tre finestre, una per volta dall'alto al basso. Appena una finestra s'illumina udrete un "bip" e vedrete il numero **88** apparire nella finestra del display digitale.
- C. Dopo che le tre finestre si saranno illuminate e spente con i loro "bip" insieme ai numeri sul display, nella finestra del display digitale apparirà stabilmente il simbolo lampeggiante **L1** che significa Livello 1.
- D. Spegnete la torre portando l'interruttore sulla posizione "off".

IMPORTANTE—COSA FARE SE LA PROVA DELLA TORRE FALLISCE

Se la vostra torre non ha emesso i segnali di cui sopra nell'ordine descritto, vuol dire che non funziona bene. Potete rifare la prova ma aspettate almeno 10 secondi prima di riaccendere l'interruttore.

SEGUITE SEMPRE QUESTA AVVERTENZA—DOPO AVER SPENTO IL MODULO, ASPETTATE ALMENO 10 SECONDI PRIMA DI RIACCENDERLO PER EVITARE UN CATTIVO FUNZIONAMENTO!

Se ancora una volta la torre non risponde correttamente, spegnetela ed eseguite i seguenti controlli:

- A. **Segnali irregolari o incompleti.** Se i segnali video e audio appaiono irregolari o incompleti o se mancano del tutto, controllate le pile. Difetti simili possono essere dovuti a batterie deboli, difettose o mal posizionate.
- B. **Finestre che non s'illuminano.** Se qualcuna delle tre finestre non s'illumina, può essere necessario cambiare la lampadina. Tali lampadine impiegate nella Dark Tower sono di tipo speciale di lunga durata e difficilmente occorrerà sostituirle. Una lampadina di riserva è fornita nella confezione, con relativo foglio di istruzioni.

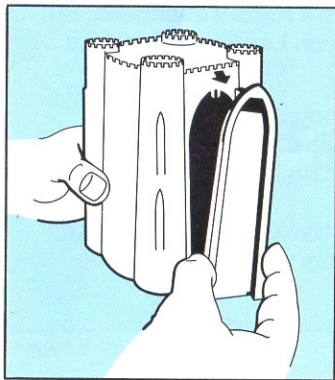


Figura 4.

SOSTITUZIONE DELLE LAMPADINE

- a. Accendere l'interruttore e premere i pulsanti della tastiera. Osservare quale delle 3 finestre non si è accesa.
- b. Spegner l'interuttore. Estrarre il pannello frontale prendendolo saldamente con due dita e tirandolo via dal corpo della torre (figura 4).
- c. Spingere saldamente il tubo contro la lampadina difettosa e sfilare la lampadina dal portalampada. Togliere la lampadina dal tubo.
- d. Infilare la lampadina di ricambio nel tubo. Inserire la lampadina nel suo portalampada e tirare via il tubo.

ATTENZIONE: Se non riuscite a tirare via il tubo dalla lampadina, infilate una matita nel tubo appoggiando l'estremità col gommino sulla lampadina. Con la matita spingete leggermente in basso la lampadina mentre togliete il tubo.

- e. Riapplicare il pannello frontale facendo combaciare la base con la fessura in basso e la punta con la fessura a V e fate scattare.

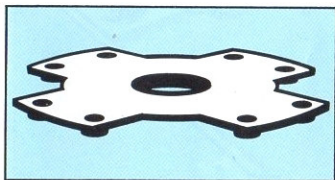


Figura 5.

3. MONTAGGIO DEL GIOCO. Il piano di gioco della Dark Tower dev'essere steso e ad esso vanno applicati i vari pezzi e la torre, nel seguente modo:

- A. **Applicazione della base della torre.** Applicare la base in plastica della torre (figura 5) al piano di gioco inserendo l'anello centrale della base nel foro centrale del piano di gioco. Accertatevi che gli 8 piccoli pioli combacino con gli 8 fori nel piano di gioco. Quindi premete.
- B. **Applicazione della torre.** Sistemate la torre nel centro del piano di gioco in posizione verticale, col fondo appoggiato sulla base (figura 6). Ora la base funziona da piattaforma girevole per la torre, consentendole di girare su se stessa, in senso anti-orario.

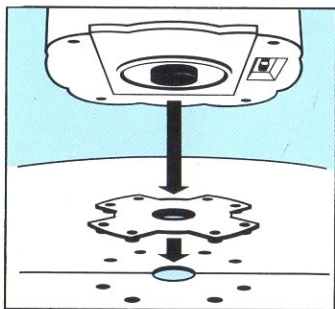
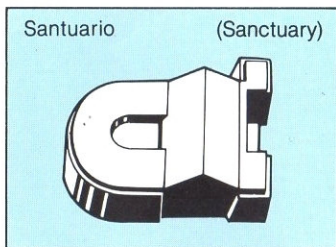
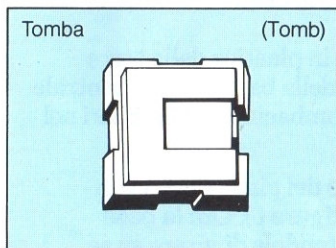
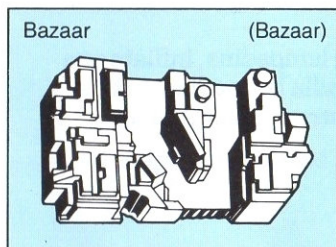
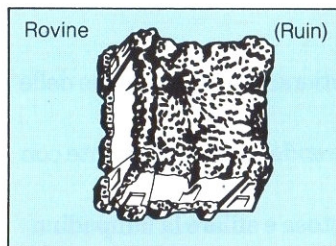


Figura 6.

Come Impostare il Gioco



C. Posizionamento delle 16 costruzioni. Il piano è diviso in 4 regni o quadranti. Su ogni regno vanno applicate 4 costruzioni dello stesso colore. La Figura 7 mostra i 4 diversi tipi di costruzioni:

Applicate le costruzioni al piano di gioco nel seguente modo:

- (1) Staccate con cautela le 16 costruzioni dai supporti di plastica.
- (2) Raggruppate le costruzioni a seconda del colore. 4 costruzioni dello stesso colore vanno posizionate in ciascun quadrante o regno.
- (3) Posizionate le costruzioni in corrispondenza delle relative diciture sul piano di gioco. Fissatele al piano premendo i tre piolini sul fondo nei tre corrispettivi forellini sul piano di gioco.

Figura 7.

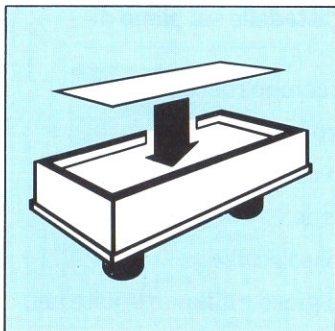


Figura 8.

4. PREPARAZIONE DELLE 12 CHIAVI. Questi pezzi rappresentano le chiavi magiche di cui si va alla ricerca nel gioco. La Figura 8 mostra uno di questi pezzi. Per giocare, etichettate e posizionate le chiavi nel seguente modo:

- Staccate con cautela i pezzi dai supporti di plastica.
- Staccate dal foglio un'etichetta che rappresenta una chiave e applicatela in alto al centro del pezzo (come mostra la Figura 8). In tutto ci sono 12 etichette di chiavi, di cui 4 d'oro, 4 d'argento e 4 d'ottone.
- Mettete tutte le chiavi da parte in un punto qualsiasi vicino al piano di gioco, in posizione accessibile a tutti i giocatori.

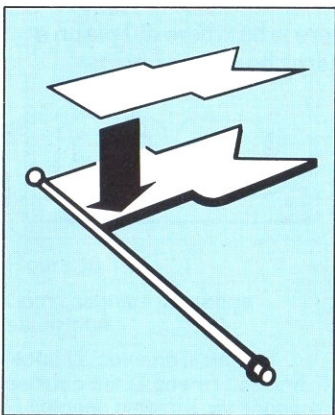
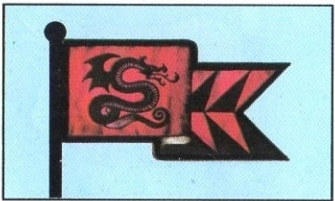
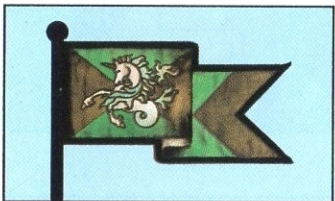
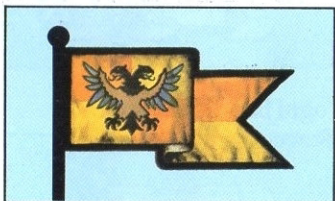
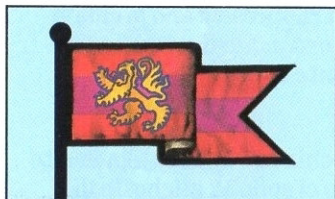


Figura 9.

5. PREPARAZIONE DELLE 5 BANDIERE. Ci sono 5 bandiere... 4 rappresentano i 4 regni di Arisilon, Brynthia, Durnin e Zenon e vanno posizionate nei relativi regni sul piano di gioco... la quinta bandiera è quella della Dark Tower e va applicata alla torre. La Figura 9 mostra una delle bandiere. Ogni bandiera va etichettata e posizionata, nel seguente modo:

- Staccate le bandiere dai supporti di plastica.
- Sul foglio degli adesivi ve ne sono 10 di bandiere... su ogni bandiera vanno applicate due etichette uguali... una su ciascun lato. Staccate gli adesivi dal foglio e applicateli accuratamente.

Come Impostare il Gioco



C. Le bandiere vanno applicate in corrispondenza delle Cittadelle sul piano di gioco, nel seguente modo:

La bandiera del regno di Arisilon ha un leone giallo in campo rosso.

Quella del regno di Brynthia ha un grifone giallo chiaro in campo blu.

Quella del regno di Durnin ha un falcone a due teste in campo giallo.

Quella del regno di Zenon ha un unicorno in campo verde.

Quella della Dark Tower ha un drago nero in campo rosso scuro.

D. Posizionate le 4 bandiere nei regni relativi sul piano di gioco infilando le aste nei relativi fori in corrispondenza delle Cittadelle.

E. Applicate la bandiera della Dark Tower inserendo l'asta in cima alla torre.

IMPORTANTE – PER SMONTARE IL GIOCO, togliere le bandiere dal piano e dalla Dark Tower prima di mettere via il gioco, onde evitare che si spezzino.

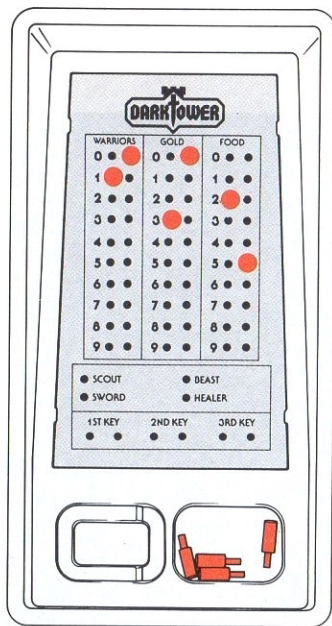


Figura 10.

Como segnare la propria situazione.

Nota: Le colonne a sinistra servono per segnare le decine, le colonne a destra per segnare le unità da 1 a 9.

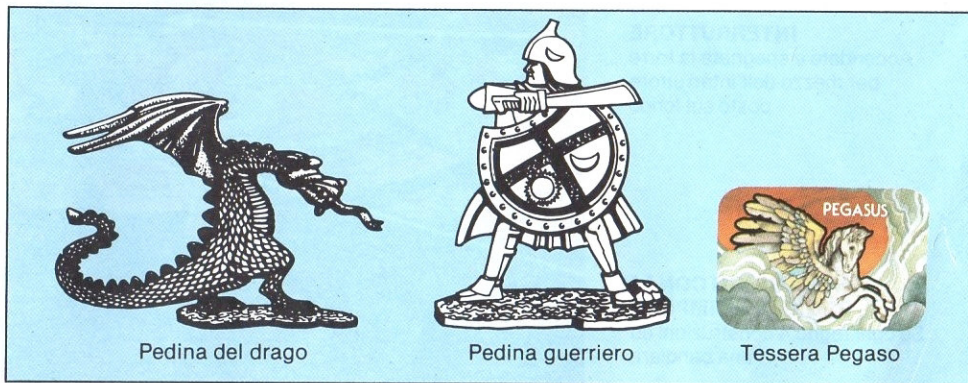
Nell'esempio qui sopra i piolini segnapunti indicano: 10 guerrieri, 30 borse d'oro e 25 razioni di cibo.

6. PREPARAZIONE DELLE SCHEDE SEGNAPUNTI E DEI PIOLI. Ad ogni giocatore vengono assegnati una scheda segnapunti e dei piolini per tenere l'inventario degli uomini e delle scorte: vinti, persi o acquistati durante il gioco. Preparate le schede nel seguente modo:

- Staccate le 4 schede segnapunti e distribuitele a ciascun giocatore con il relativo supporto. Mettete la vostra scheda segnapunti nel supporto. Le vaschette in fondo ad ogni supporto-scheda servono a contenere i piolini e la tessera col cavallo Pegaso.
- Staccate dai supporti di plastica i piolini rossi e distribuitene 10 ad ogni giocatore.
- Ad ogni giocatore vanno distribuiti 10 guerrieri, 30 borse d'oro e 25 razioni di cibo. Segnatevi questi numeri nelle colonne corrispondenti ("Warriors", "Gold" e "Food") inserendo i piolini nelle cifre che li compongono. Inserite i 4 piolini extra nei fori vuoti dopo la dicitura "Healer" (Guaritore). La Figura 10 mostra un esempio di scheda predisposta correttamente. Durante lo svolgimento del gioco muoverete i piolini a seconda dell'ammontare di guerrieri, oro e cibo che avrete di volta in volta, accumulate o perso.

N.B.: Dovrete segnare con un piolino anch e gli altri pezzi che potrete acquistare, come la Guida, la Belva, il Guaritore o la Spada ("Scout", "Beast", "Healer", "Sword"). Le chiavi magiche che dovete trovare andranno inserite direttamente negli appositi alveoli.

7. ALTRI PEZZI. Mettete da parte, in un punto accessibile a tutti, le 4 pedine dei guerrieri, la pedina del drago e le 4 tessere che rappresentano Pegaso. I pezzi sono raffigurati qui sotto:



ECCO COME SI PRESENTA IL VOSTRO GIOCO COMPLETAMENTE MONTATO

DISPLAY DIGITALE

Osservate le lettere ed i numeri che segnalano lo svolgimento del gioco e accompagnano l'apparire delle immagini a colori

TRE FINESTRE CHE SI ILLUMINANO

Osservate le vivide immagini a colori che rappresentano gli avvenimenti straordinari che si susseguiranno

PANNELLO DI 12 PULSANTI

Premete i pulsanti per effettuare le vostre azioni

INTERRUTTORE

Accendete e spegnete la torre per mezzo dell'interruttore posto sul fondo

PIANO DI GIOCO CON I 4 REGNI DELL'IMPERO

Su ogni regno 4 costruzioni ed una bandiera

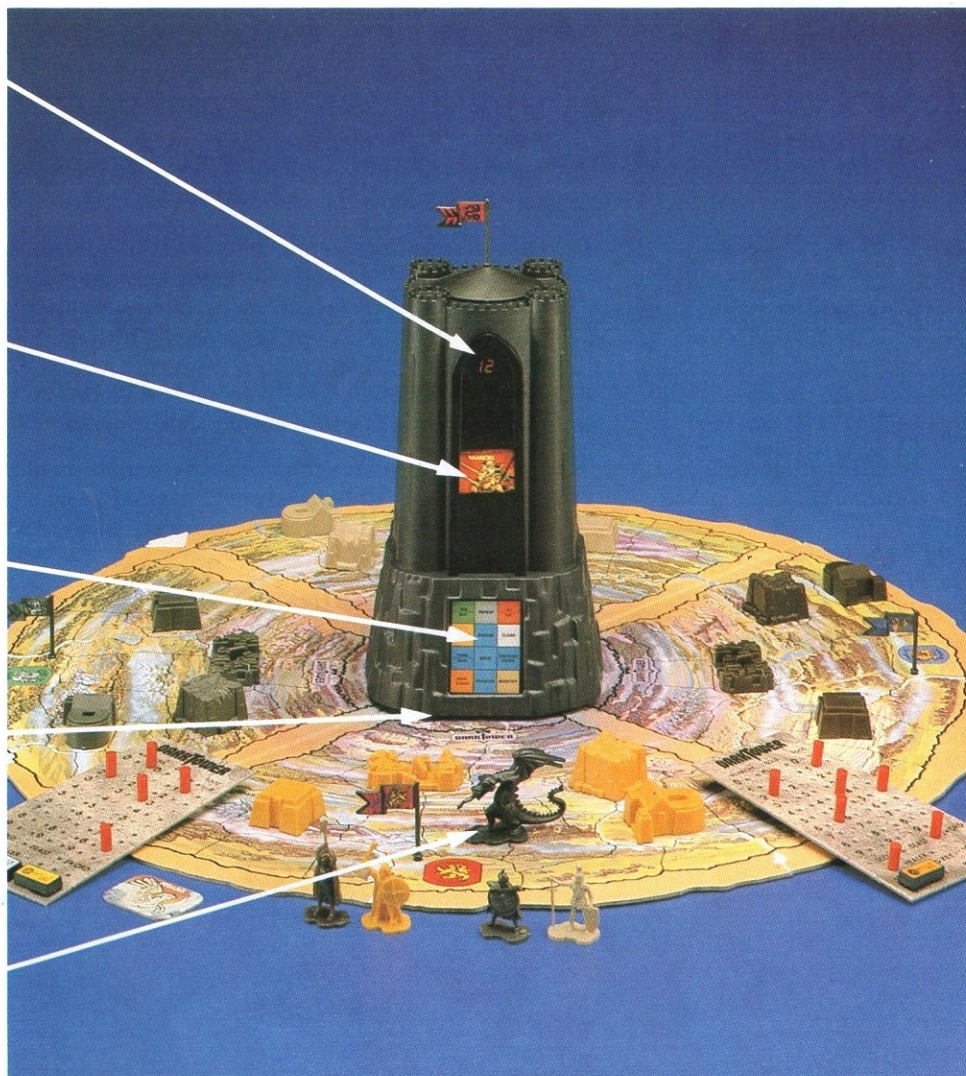


Figura 11.

4.

Il Gioco: Scelta dei Livelli e del Numero di Giocatori

1. Appoggiate il gioco montato su una superficie solida e piana. Ogni giocatore sceglie un proprio regno e vi si mette di fronte.
2. Prendete la pedina-guerriero dello stesso colore degli edifici nel vostro settore. Ogni giocatore mette la propria pedina nella Cittadella del proprio regno.
3. Ogni giocatore tiene di fronte a se la scheda opportunamente segnata. Ciascuno inizia il gioco con *10 guerrieri, 30 borse d'oro e 25 razioni di cibo*. Durante lo svolgimento del gioco ricordate di tenere il conto delle vostre scorte sulla scheda.
4. Azionate l'interruttore sul fondo della torre. Quando nel display appaiono i trattini, premete uno qualsiasi dei pulsanti. Appariranno tutti i segnali descritti nella Prova della Torre alle pagine 5 e 6. Resterà illuminato il simbolo **L1**: a questo punto scegliete il livello di gioco.

I 4 LIVELLI DI GIOCO

La torre è programmata per 4 livelli di gioco, a cui possono partecipare da 1 a 4 giocatori. 3 dei livelli differiscono l'uno dall'altro per il numero di Briganti da sconfiggere nella torre. Il quarto è un programma speciale per familiarizzarsi con le differenti funzioni del pannello pulsanti.

Scegliete il vostro gioco selezionando uno dei seguenti livelli:

Livello Uno...da 17 a 32 Briganti da sconfiggere...**L1** nel display

Livello Duo...da 33 a 64 Briganti da sconfiggere...**L2** nel display

Livello Tre...da 17 a 64 Briganti da sconfiggere...**L3** nel display

IMPORTANTE – Il Livello Quattro è descritto dettagliatamente al Capitolo 5 da pagina 39 a pagina 41. Al Livello Quattro dovete affrontare 16 Briganti nella torre. Il simbolo nel display è **L4** PER IL MOMENTO NON SELEZIONATE IL LIVELLO **L4**

Il Gioco: Scelta dei Livelli e del Numero di Giocatori

YES BUY	REPEAT	NO END
HAGGLE	BAZAAR	CLEAR
TOMB RUIN	MOVE	SANCTUARY CITADEL
DARK TOWER	FRONTIER	INVENTORY

Figura 12.

Come selezionare un livello di gioco: Per selezionare il livello dovete premere i pulsanti **YES/BUY** e **NO/END** (figura 12) nel seguente modo:

Osservate alla Figura 12 le posizioni dei pulsanti e leggete la seguenti istruzioni per effettuare la scelta del livello:

Nel display compare il simbolo **L1**, se è questo il livello che volete selezionare, premete il pulsante **YES/BUY** che significa: **SI, SCELGO IL LIVELLO UNO**. Se volete selezionare un altro livello, premete il pulsante **NO/END** fino a che nel display appaiano i simboli **L2** o **L3**. Quando appare il livello desiderato, premete il pulsante **YES/BUY**, che significa: **SI, SCELGO QUEL DATO LIVELLO**.

N.B.—una volta scelto il livello di gioco, nel display apparirà il simbolo **P1**. Dopo questo segnale dovrete far sapere alla torre quante persone parteciperanno al gioco.

COME SCEGLIERE IL NUMERO DEI GIOCATORI

La procedura per scegliere il numero dei giocatori è la stessa della scelta del livello di gioco. Per esempio, per giocare da soli premete il pulsante **YES/BUY** quando nel display appare il simbolo **P1**; per giocare in più persone, premete il pulsante **NO/END** fino a che nel display appaia il simbolo che rappresenta il numero desiderato di giocatori . . . **P2** per due giocatori; **P3** per 3 giocatori; **P4** per 4 giocatori. Quando appare il numero voluto premete il pulsante **YES/BUY**, che significa: **SI, VI SONO TOT PERSONE CHE PARTECIPANO AL GIOCO**.

N.B. — una volta scelto il numero dei giocatori il gioco ha inizio. Udrete una breve sigla musicale e nel display apparirà un **1**. Significa che è il turno del Giocatore n. 1 . . . ovvero quello che avrete sorteggiato fra di voi per iniziare il gioco. Sarà poi la volta del giocatore a destra del primo e così via.

ORDINE DI GIOCO:

L'ordine di gioco viene segnalato dalla torre. Il simbolo **1** nel display segnala il turno del giocatore n. 1; il simbolo **2** segnala il turno del giocatore n. 2; il simbolo **3** segnala il turno del giocatore n. 3; il simbolo **4** segnala il turno del giocatore n. 4. Quando vedete il vostro numero d'identificazione tocca a voi giocare!

Il Gioco: Scelta dei Livelli e del Numero di Giocatori

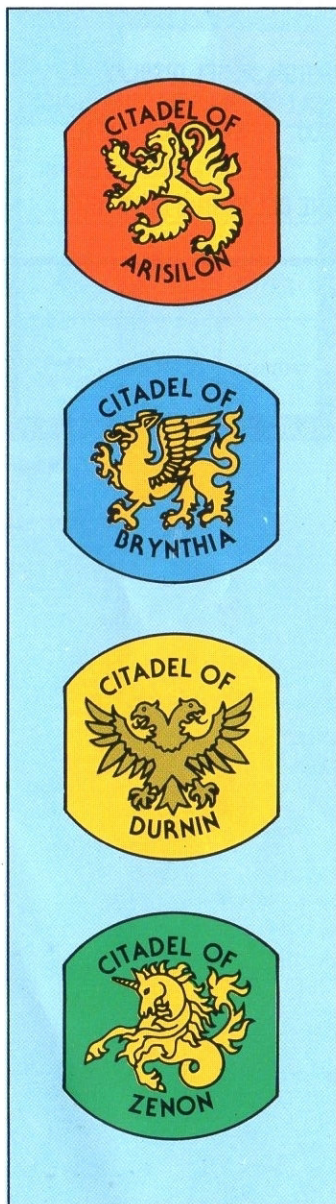
COME TERMINARE IL PROPRIO TURNO:

QUANDO VEDETE IL VOSTRO NUMERO D'IDENTIFICAZIONE LAMPEGGIARE NEL DISPLAY PRECEDUTO DAL SEGNO MENO, LA TORRE VI STA SEGNALANDO LA FINE DEL VOSTRO TURNO. PER ESEMPIO, SE NEL DISPLAY SI VEDE LAMPEGGIARE IL SIMBOLO **-2 SIGNIFICA CHE IL TURNO DEL GIOCATORE N. 2 È TERMINATO.**

IMPORTANTE – QUANDO RICEVETE QUESTO SEGNALE DI TERMINE DEL TURNO DOVETE SEMPRE PREMERE IL PULSANTE **NO/END.**

Il Gioco: In Cosa Consiste un Turno

Uso del Piano di Gioco e della Tastiera



COME MUOVERE SUL PIANO DI GIOCO

Osservate il piano di gioco alla Figura 13. Rappresenta graficamente il percorso di un giocatore attraverso i 4 regni.

Come potete vedere, il mondo della Dark Tower è diviso in 4 regni: Arisilon, Brynthia, Durnin e Zenon. Uno di questi è il vostro regno di partenza, gli altri 3 vengono chiamati regni stranieri. Nel vostro viaggio dovrete passare attraverso 3 regni stranieri e scoprire una chiave in ogni regno... una d'ottone nel primo regno; una d'argento nel secondo regno; una d'oro nel terzo regno. **NON TROVERETE NESSUNA CHIAVE NEL VOSTRO REGNO.** Ogni regno è diviso in vari territori. Ogni territorio corrisponde ad uno spazio di gioco. Alcuni territori contengono costruzioni quali le Rovine, le Tombe, i Bazaar ed i Santuari. Le frontiere sono i territori lunghi e stretti che separano un regno dall'altro. Una frontiera corrisponde ad uno spazio di gioco. I 4 Spazi della Dark Tower sono quelli intorno alla base della torre. Vi è uno spazio Dark Tower per ciascun regno. Uno spazio Dark Tower corrisponde a un territorio e ad uno spazio di gioco. E' possibile entrare in uno spazio Dark Tower solo alla fine del gioco quando si è pronti ad assediare la torre.

Le Cittadelle sono gli spazi di partenza per le vostre pedine. Ve ne sono 4. Non è possibile muovere la propria pedina nella Cittadella di un regno straniero.

Il Gioco: In Cosa Consiste un Turno

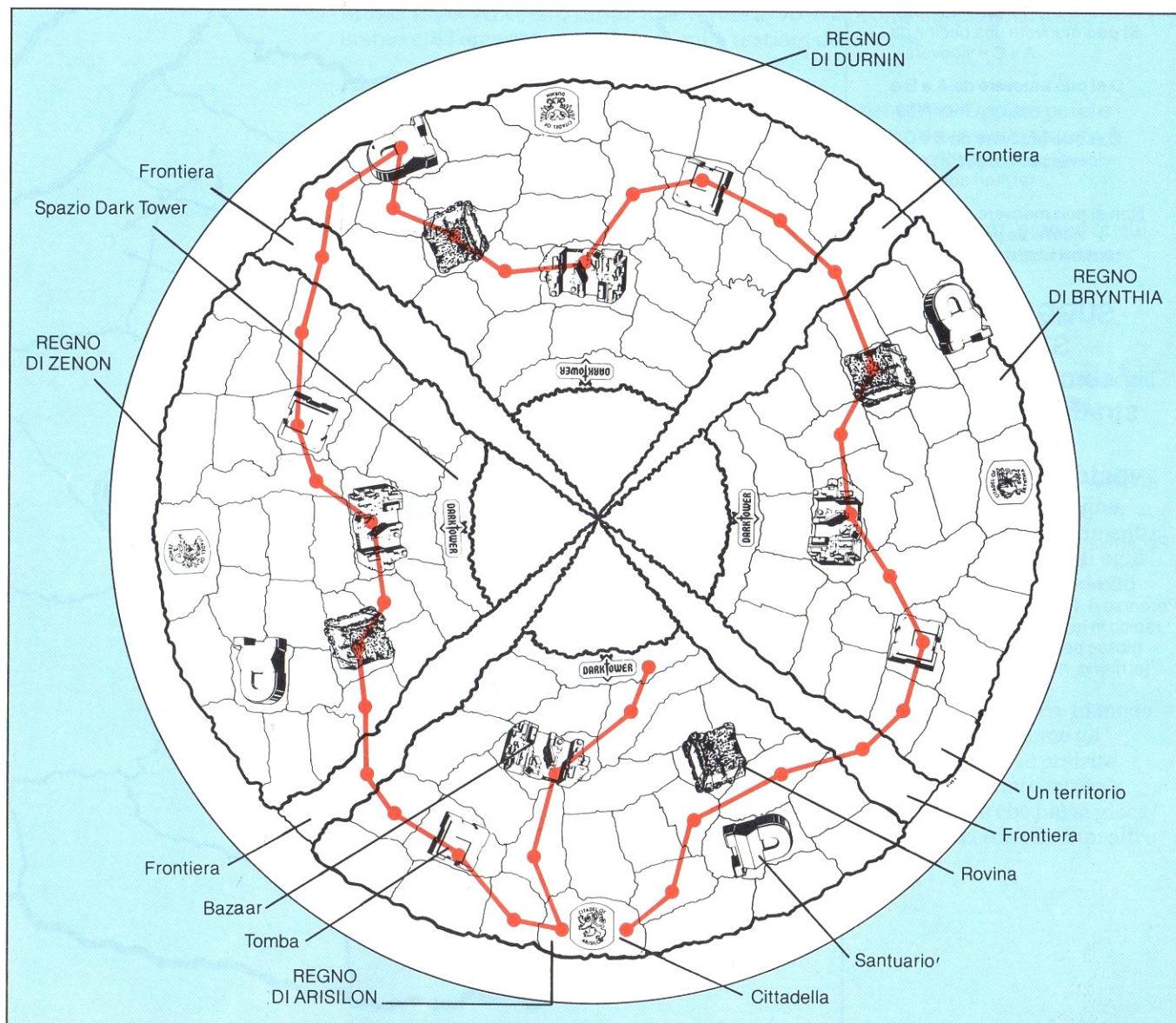


Figura 13. Esempio di percorso per un giocatore di Arisilon attraverso i 3 regni fino al punto di partenza e da qui all'assedio della Dark Tower!

Mosse a territori (spazi) adiacenti

Si può muovere una pedina da A a C e viceversa.

O si può muovere da A a B e viceversa.

O si può muovere da B a C e viceversa. Questi sono tutti territori adiacenti.

Non si può muovere da A a D e viceversa perchè questi territori non sono adiacenti.

SUGGERIMENTO STRATEGICO:
cercate sempre la strada più breve per raggiungere la vostra destinazione.

Per arrivare prima scegliete bene i territori da attraversare. Confrontate il Percorso I ed il Percorso II. Il Percorso I è molto più rapido in quanto occorrono solo 2 mosse per raggiungere un dato territorio, mentre col Percorso II occorrono 4 mosse.

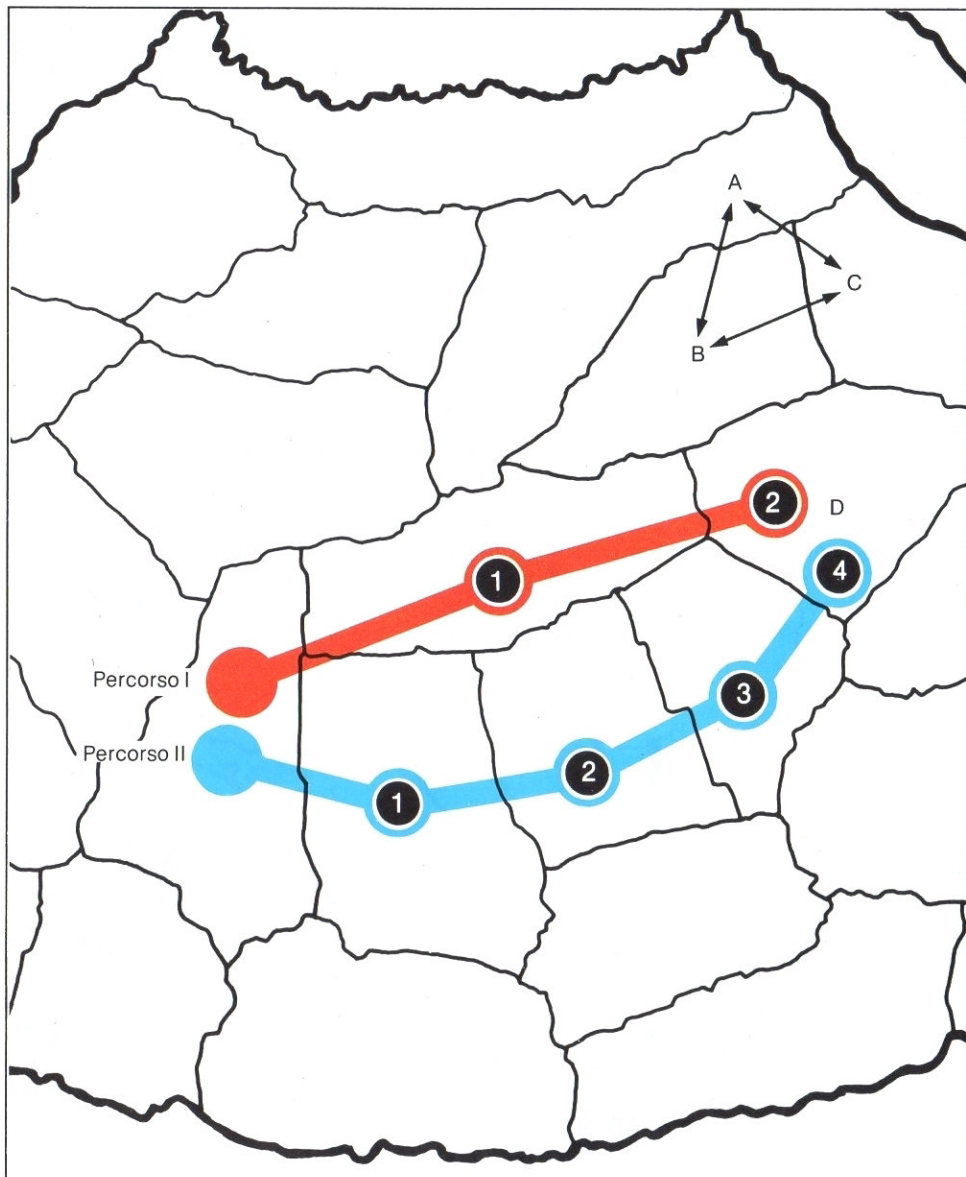


Figura 14.

Mossa Base. Al vostro turno, muoverete la vostra pedina sul piano di gioco e premerete l'appropriato pulsante sulla tastiera della torre.

Alcune precisazioni su come muovere

1. Muovete la pedina-guerriero solo di un territorio per turno. Oppure potete decidere di non muovervi in un altro territorio ma restare dove siete. Questo è ammesso. Per esempio, se siete nel Bazaar, potete decidere di restarvi per comprare altre provviste al prossimo turno.

2. Potete muovere le pedine-guerriero solo verso territori adiacenti, ovvero quelli che hanno linee di confine in comune. La Figura 14 mostra chiaramente come muovere da un territorio all'altro.

IMPORTANTE: due o più pedine possono trovarsi nello stesso territorio contemporaneamente.

3. **Frontiere.** Come vedete, le frontiere sono i lunghi territori che delimitano i regni. Trovandovi in territorio di frontiera potete muovere verso uno qualsiasi dei territori confinanti con la linea di frontiera... a voi la scelta!

4. **In che direzione muovere.** Come potete vedere alla Figura 13, dovete muovere la pedina attraverso 3 regni stranieri, trovare una chiave magica in ciascun regno, tornare al vostro regno per poi partire all'assedio della Dark Tower. Il movimento intorno al piano di gioco avviene in **senso antiorario**. Tuttavia, all'interno di ogni regno potete muovere in qualsiasi direzione... su, giù, da destra a sinistra, da un territorio ad un altro adiacente.

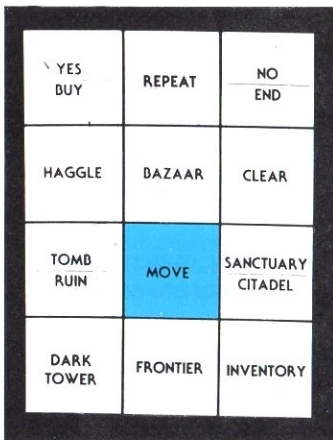
COME MUOVERE...AZIONAMENTO DEI PULSANTI

Ogni mossa della vostra pedina sul piano di gioco è accompagnata dall'azionamento di un pulsante. Quando è il vostro turno, girate la torre in modo da avere di fronte l'area d'osservazione. Ogni vostra azione di gioco come gli avvenimenti che ne seguiranno saranno visibili solo a voi. Tuttavia se preferite maggiore partecipazione reciproca, potete discutere tra di voi dell'avventura audiovisiva che ha avuto luogo nella torre... è interessante notare che più si gioca più si impara a riconoscere i segnali audio: capirete cosa sta succedendo a un altro giocatore ascoltando i suoni emessi dalla torre.

4. PULSANTE "MOVE" ... MOSSA SICURA

Il Gioco: i Pulsanti

Cosa fanno e quando azionarli



YES BUY	REPEAT	NO END
HAGGLE	BAZAAR	CLEAR
TOMB RUIN	MOVE	SANCTUARY CITADEL
DARK TOWER	FRONTIER	INVENTORY

Figura 15.

Osservate la tastiera alla Figura 15. Per ciascun pulsante segue una spiegazione dettagliata. Ricordatevi di premere i pulsanti nel centro, in modo diretto.

IL PULSANTE "MOVE"

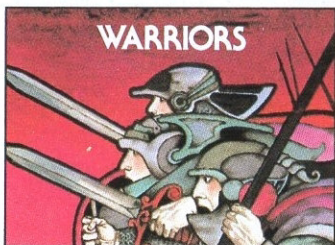
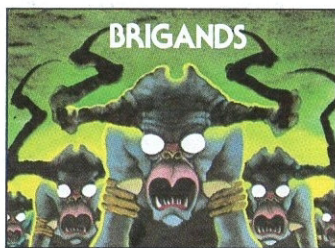
Ciascuno, al proprio turno, preme il pulsante "MOVE" per muovere la propria pedina da un territorio vuoto ad un altro o per tenerla ferma nel territorio vuoto dove si trova: vuoto vuol dire che non vi sono costruzioni nè è un territorio di frontiera. Premendo il pulsante "MOVE" può verificarsi uno dei seguenti 6 casi:

- MOSSA SICURA
- BATTAGLIA CON BRIGANTI
- PERSO IN TERRITORI SCONOSCIUTI
- PESTE
- DRAGO
- INCANTESIMO

Nella maggior parte dei casi gli avvenimenti che accadranno saranno accompagnati da un suono particolare della torre e da un'immagine a colori in una della tre finestre. Inoltre, nella maggior parte dei casi le immagini e i suoni saranno accompagnati dalla comparsa di una lettera o di un numero nel display digitale che chiariranno ulteriormente l'azione.

1. Mossa Sicura. Se la torre programma per voi una mossa sicura, udrete un "bip". In questo caso non appare nessuna immagine nelle finestre. La fine del vostro turno sarà segnalata nel display digitale.

Il Gioco: i Pulsanti



2. Battaglia coi Briganti. Prima udrete un suono di tromba. Poi i due seguenti segnali simultaneamente...un numero rosso nel display e un'immagine dei BRIGANTI in una finestra...tali segnali vi diranno quanti Briganti vi stanno attaccando. Quindi avviene il primo scontro con i vostri uomini – accompagnato da una nuova serie di numeri e immagini. Vedrete un'immagine dei vostri GUERRIERI e un numero nel display che vi dirà quanti uomini vi restano dopo il primo scontro. Seguono un'immagine dei BRIGANTI ed un numero nel display che vi dirà quanti Briganti restano dopo questo primo scontro. Poi la battaglia continua. Avvengono altri scontri. Tra uno scontro e l'altro si udranno squilli di tromba di suono diverso a seconda dell'esito dello scontro. Tutta l'azione è rappresentata visivamente nelle finestre della torre. Ad ogni scontro i Briganti o i vostri Guerrieri subiranno delle perdite. La sequenza della battaglia continua fino alla vittoria dei vostri Guerrieri o dei Briganti. Ecco come stabilire se la battaglia è finita:

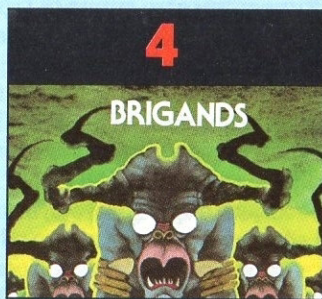
I Briganti perdono/voi vincete. Nello scontro finale, nella torre appaiono l'immagine dei Guerrieri e il numero di quelli rimasti in campo. Poi appare l'immagine dei BRIGANTI accompagnata da uno **O** nel display. Quindi avete sconfitto tutti i Briganti e i vostri Guerrieri hanno vinto la battaglia!

I Briganti vincono/voi perdete. Nello scontro finale, quando vi restano solo 2 Guerrieri (come segnalato dalle immagini e dai numeri nelle finestre), nella torre appaiono l'immagine ed il numero dei Briganti che stanno vincendo, Poi udrete una "Marcia Funebre" e vedrete apparire l'ultimo segnale della battaglia... un'immagine dei vostri Guerrieri senza NESSUN NUMERO nel display, ad indicare che siete stati sconfitti dalla banda di Briganti. Il vostro esercito è ormai ridotto ad un solo guerriero!

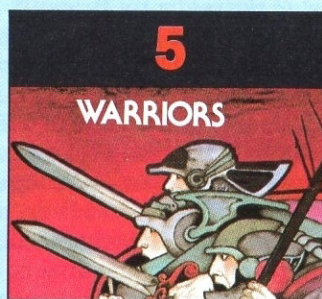
IMPORTANTE—SE SI GIOCA IN PIÙ PERSONE, IN CASO DI SCONFITTA LA TORRE È COMUNQUE PROGRAMMATA IN MODO DA LASCIARVI UN GUERRIERO PER POTER CONTINUARE A COMBATTERE. SE INVECE GIOCATE DA SOLI, IN CASO DI SCONFITTA AL TERMINE DELLA SEQUENZA PERDERETE TUTTI I VOSTRI UOMINI E LA PARTITA AVRÀ TERMINE.

Il Gioco: i Pulsanti

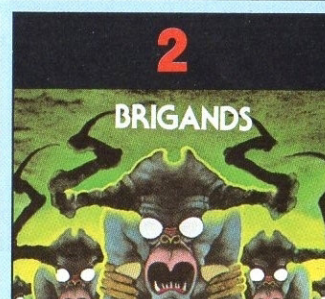
Ecco un esempio della sequenza di numeri e immagini che rappresentano una battaglia. In questo caso i vostri guerrieri sono vincenti!



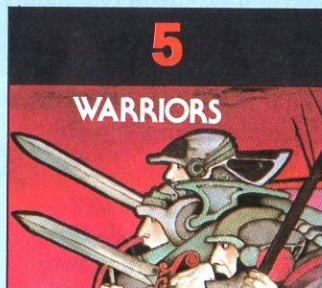
Numero dei Briganti da cui siete attaccati



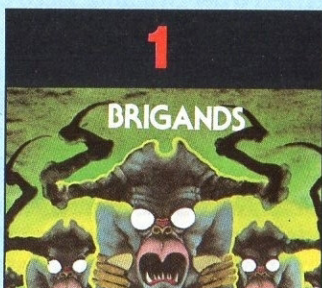
Numero di Guerrieri rimasti dopo il 1° scontro



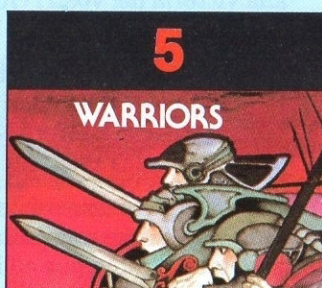
Numero di Briganti rimasti dopo il 1° scontro



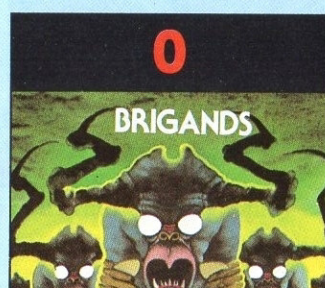
Numero di Guerrieri rimasti dopo il 2° scontro



Numero di Briganti rimasti dopo il 2° scontro



Numero di Guerrieri rimasti dopo il 3° scontro

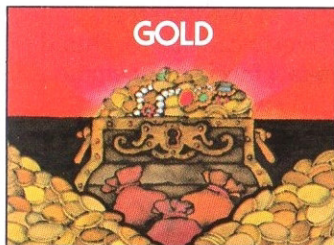


Numero di Briganti rimasti dopo il 3° scontro. La battaglia è finita... avete vinto!

Ritirata. Se volete, non siete obbligati a portare a termine l'intera sequenza della battaglia. Se i Briganti superano in numero i vostri uomini e temete di perdere, potete premere il pulsante **NO/END** in qualsiasi momento. Tenete premuto il pulsante **NO/END** fino al segnale di termine della battaglia. Udrete la "Marcia Funebre" e vedrete apparire l'immagine dei GUERRIERI senza nessun numero nel display. Ritirandovi perdete automaticamente almeno un guerriero.

Perchè conviene portare a termine la battaglia? Vincere una battaglia può essere molto vantaggioso. Ecco alcuni dei tesori che possono essere vostri se vincete:

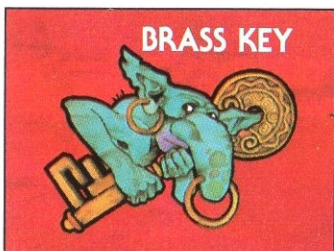
- oro
- una spada ammazzadraghi
- un mago che fa incantesimi
- una chiave magica (sempre quella che andate cercando)
- un cavallo alato, Pegaso



ORO. Dopo aver vinto una battaglia solitamente riceverete dell'oro. Vi servirà per acquistare al Bazaar le provviste di cui avrete bisogno. Se avete vinto dell'oro vedrete apparire i seguenti segnali . . . un numero nel display e un'immagine di **OGGETTI D'ORO** accompagnati da un "bip". Per esempio, se vedete apparire l'immagine dell'ORO e il numero **43** nel display, significa che possedete 43 borse d'oro.

IMPORTANTE — il numero nel display segnala **sempre il totale** delle borse d'oro che possedete. Il computer della torre somma automaticamente la vostra precedente quantità d'oro con quella vinta in battaglia, quindi il numero nel display rappresenta la somma totale. In tal modo vi sarà molto facile tenere aggiornato l'inventario delle vostre scorte sulla scheda segnapunti.

N.B. — ad ogni uomo del vostro esercito possono essere affidate al massimo 6 borse d'oro. Perciò, se avete in tutto 60 borse d'oro ma solo 6 uomini, potete portare al massimo 36 borse d'oro. **Poichè non avete abbastanza uomini per portare il vostro oro, la torre vi penalizzerà portandovi via tutto l'oro in più.** Potete evitare di essere penalizzati se possedete una Bastia. La Bestia può portare 50 borse d'oro e può essere acquistata al Bazaar. Vedi capitolo relativo al pulsante **BAZAAR** da pag. 28 a pag. 32.

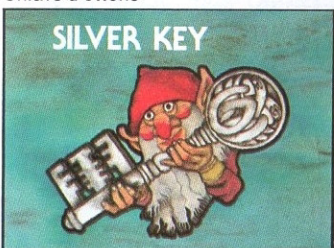


Chiave d'ottone

TRE CHIAVI MAGICHE, D'OTTONE, ARGENTO E ORO. Dopo una battaglia potete vincere una chiave magica, d'ottone, d'argento o d'oro (ricordate che per tentare l'assedio alla Dark Tower ogni giocatore deve avere trovato tutte e tre le chiavi).

La torre vi segnala che avete vinto una chiave facendone apparire l'immagine in una finestra ed emettendo un "bip". Quando vincete una chiave, inserite il relativo pezzo in plastica nella corrispondente posizione sulla scheda segnapunti. Troverete una sola chiave in ciascun regno . . . e sempre in quest'ordine: prima quella d'ottone, poi quella d'argento ed infine quella d'oro. **NEL VOSTRO REGNO NON TROVERETE NESSUNA CHIAVE.** La torre non vi darà mai due chiavi dello stesso tipo!

N.B. — non dovete abbandonare un regno senza avere in mano la chiave di quel regno. Per maggiori dettagli vedere il capitolo sul pulsante **FRONTIERA** da pag. 33 a pag. 34.

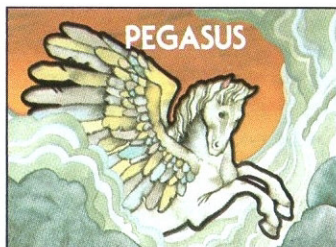


Chiave d'argento



Chiave d'oro

Il Gioco: i Pulsanti



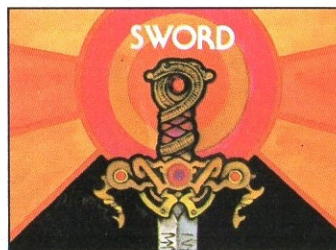
PEGASO ... Se dopo una battaglia vincete il cavallo alato, in una finestra apparirà l'immagine di Pegaso accompagnata da un motivetto cadenzato. Quindi, prendete una tessera con la figura di Pegaso e appoggiatela a faccia in su vicino alla vostra scheda segnapunti.

In qualsiasi fase del gioco, all'inizio del vostro turno, potete usare la tessera del cavallo Pegaso per volare in qualsiasi altro territorio all'interno del regno in cui vi trovate o in un territorio all'interno del regno alla vostra destra.

Due importanti regole riguardo a Pegaso

A. Se avete già trovato la chiave magica nel regno in cui vi trovate, potete volare verso un territorio con delle costruzioni in un altro regno, premete il pulsante "**FRONTIER**" e attendete il vostro prossimo turno per premere il pulsante relativo alla costruzione verso cui volete volare.

B. Ogni giocatore può avere una sola tessera di Pegaso per volta. Dopo averla usata, la tessera va rimessa da parte con gli altri pezzi. Per maggiori dettagli vedere il capitolo sul pulsante "**FRONTIER**" da pag. 33 a pag. 34.



SPADA AMMAZZADRAGHI. Se dopo una battaglia vincete la Spada Ammazdraghi, in una finestra apparirà l'immagine di una spada accompagnata da un "bip". Inserite un piolino nel foro contrassegnato "Sword" nella scheda segnapunti. Se venite attaccati da un Drago, la spada lo ucciderà e vi restituirà tutti i guerrieri e tutto l'oro che vi ha portato via nel corso del gioco. Quando avrete ucciso il Drago, perderete la spada e dovrete togliere il piolino relativo dalla scheda segnapunti. Per maggiori dettagli vedere sotto "Drago" alle pagine 25 e 26.



IL MAGO CHE FA INCANTESIMI. Vincendo un mago potete lanciare un incantesimo ad un altro giocatore. Se dopo una battaglia vincete un mago, vedrete la relativa immagine apparire in una finestra e udrete un "bip". Inoltre vedrete un simbolo nel display...la lettera **C** seguita da un numero col quale vi si chiede: **VOLETE LANCIARE UN INCANTESIMO AL GIOCATORE CONTRASSEGNA TO DA QUEL NUMERO?** Se sì, premete il pulsante **YES/BUY**. In caso contrario, premete il pulsante **NO/END** fino a che non vedrete apparire nel display il numero corrispondente al giocatore a cui volete lanciare l'incantesimo. A quel punto premete il pulsante **YES/BUY**.

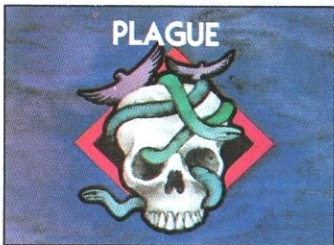
Il Gioco: i Pulsanti

Quando lanciate un incantesimo, ricevete un quarto dei guerrieri e dell'oro del giocatore che ne è vittima. Tali tesori vanno ad aggiungersi alle vostre scorte e la torre vi segnala il totale di quanto è in vostro possesso. Prendetene nota nella scheda segnapunti.

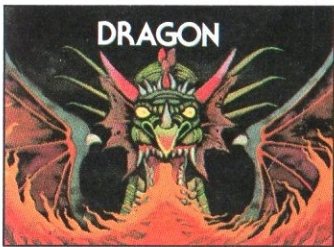
IMPORTANTE – QUESTI 5 TESORI NON SEMPRE VENGO VINTI IN BATTAGLIA. IN CERTI CASI POTETE VINCERNE UNO QUANDO ENTRATE IN UNA TOMBA O IN UN LUOGO DOVE SORGONO ROVINE.



3. Perso in territori sconosciuti. Se vi siete persi, vedrete apparire in una finestra l'immagine con la scritta “LOST” accompagnata da un motivetto triste. Dovete quindi riportare la vostra pedina nell'ultimo territorio occupato e così termina il vostro turno. Se però avete con voi una Guida, vedrete apparire in una finestra l'immagine con la scritta “SCOUT”. Significa che non dovete far tornare indietro la vostra pedina e che potete premere un altro pulsante senza perdere il turno successivo. Le Guide sono di grande aiuto e possono essere acquistate al Bazaar. Per maggiori dettagli vedere il capitolo sul pulsante **BAZAAR** da pag. 28 a pag. 32.



4. La Peste. Se siete colpiti dalla peste, vedrete apparire nella finestra l'immagine con la scritta “PLAGUE” e udrete una “Marcia Funebre”. Dopo di che la torre vi porterà via 2 guerrieri. Le due vittime della peste verranno sottratte dal totale dei vostri uomini ed il nuovo totale apparirà nel display. Tuttavia, se avete un Guaritore, vedrete apparire in una finestra l'immagine con la scritta “HEALER”. Significa che non perderete nessuno dei vostri uomini ma anzi vi verranno dati 2 nuovi guerrieri. Quindi il nuovo totale apparirà nel display. I Guaritori sono molto utili e possono essere acquistati al Bazaar. Per maggiori dettagli vedere il capitolo sul pulsante **BAZAAR** da pag. 28 a pag. 32.

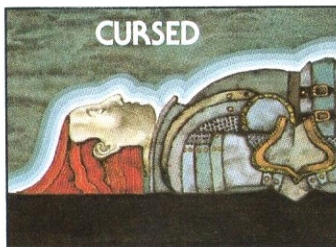


5. Il Drago. Se siete assaliti dal Drago, vedrete apparire in una finestra l'immagine con la scritta “DRAGON” e udrete un suono stridulo ed acuto. Il Drago vi porterà via immediatamente un quarto delle vostre scorte d'oro e di uomini. Quindi nel display apparirà il totale di quanto vi resta dopo l'assalto del Drago. Prendetene nota sulla scheda segnapunti. Nel corso del gioco il Drago può fare numerosi assalti perciò di solito ha accumulato molto oro e molti guerrieri. Se siete tanto fortunati da possedere una Spada Ammazdraghi quando siete assaliti dal Drago, vi sarà attribuito l'intero bottino d'oro e guerrieri accumulato dal Drago. Quanto avete così conquistato viene automaticamente sommato al vostro precedente totale e il nuovo totale appare nel display. Prendetene nota sulla scheda segnapunti. Ricordate che la Spada

Il Gioco: i Pulsanti

può essere usata una sola volta. Una volta ucciso il Drago, la spada non vi appartiene più. Togliete il piolino relativo dalla scheda.

IMPORTANTE—Quando il Drago vi assale, prendete la pedina che raffigura appunto il Drago e mettetela in un territorio a vostra scelta purchè non sia un territorio in cui si trovi qualche costruzione, o un territorio di frontiera, o una Cittadella o uno spazio Dark Tower. Piazzando la pedina del Drago in un territorio, dovete fare in modo che blocchi uno dei vostri avversari, tenendo presente che **nessun giocatore può muovere la propria pedina in un territorio occupato da un Drago**. La pedina del Drago può essere mossa nuovamente solo quando il Drago attacca di nuovo.



6. Il mago vi lancia un incantesimo. Se siete vittima dell'incantesimo che un avversario vi ha lanciato con l'aiuto di un mago (vedere sotto "Mago" a pag. 24 per ulteriori dettagli), la torre vi avviserà immediatamente facendo apparire in una finestra l'immagine con la scritta "CURSED". L'immagine sarà accompagnata da un motivetto che commenta negativamente la vostra sfortuna.

Se siete sotto un incantesimo, un quarto di tutto il vostro oro e dei vostri guerrieri viene dato al giocatore che vi ha lanciato l'incantesimo. Il totale di quanto vi resta appare quindi nel display. Prendetene nota nella scheda segnapunti. L'incantesimo vi fa perdere il turno in ogni caso. Se a questo turno avevate deciso di non muovere la vostra pedina, sareste stati fermi comunque. Se invece avevate mosso, riportatela nell'ultimo territorio occupato.

CIASCUNO DEI 6 AVVENIMENTI DESCRITTI PUÒ VERIFICARSI DOPO AVER AZIONATO IL PULSANTE "MOVE". ALCUNI DI QUESTI AVVENIMENTI POSSONO ANCHE VERIFICARSI DOPO AVER AZIONATO ALTRI PULSANTI.

Il Gioco: i Pulsanti

YES BUY	REPEAT	NO END
HAGGLE	BAZAAR	CLEAR
TOMB RUIN	MOVE	SANCTUARY CITADEL
DARK TOWER	FRONTIER	INVENTORY

SEGNALE DI FINE DEL TURNO

DOPO CHE L'AVVENIMENTO RAPPRESENTATO NELLA TORRE SI SARÀ CONCLUSO, VEDRETE IL VOSTRO NUMERO D'IDENTIFICAZIONE PRECEDUTO DAL SEGNO MENO NEL DISPLAY DIGITALE. È IL SEGNALE DI FINE DEL TURNO. APPENA APPARE TALE SEGNALE PREMETE IL PULSANTE NO/END. DOPO TALE OPERAZIONE NEL DISPLAY APPARIRÀ IL NUMERO D'IDENTIFICAZIONE DEL GIOCATORE SUCCESSIVO.

IL PULSANTE TOMBA/ROVINE

Quando muovete la pedina verso un territorio in cui si trovano una della 4 Tombe o una della 4 Rovine, premete il pulsante **"TOMB/RUIN"**. Udrete un allarmante cigolio di porta e si verificherà uno dei seguenti avvenimenti:

La Tomba o Rovina sarà deserta. Non succederà niente, nè un numero nel display nè immagini nelle finestre. Udrete solo un cigolio di porta che si chiude. Così termina il turno. Premete il pulsante **NO/END**.

Oppure avrà luogo una battaglia coi Briganti. Decidete se combattere o ritirarvi. Qui si ha la stessa sequenza di battaglia descritta al capitolo sul pulsante **"MOVE"**. Se vincete la battaglia potete vincere un tesoro . . . oro, una chiave, un mago, Pegaso o una Spada Ammazzadraghi.

Oppure avete la possibilità di trovare subito uno dei 5 tesori senza dover combattere.

PULSANTE SANTUARIO/CITTADELLA

Il Santuario: Quando muovete la pedina verso un territorio in cui si trova uno dei 4 Santuari, premete il pulsante **"SANCTUARY/CITADEL"**. Udrete un trillo acuto. Se siete a corto di uomini, oro o cibo, il Santuario vi darà ciò che vi serve e nelle finestre della torre appariranno i nuovi totali delle vostre scorte. Ecco i casi in cui avete diritto ad aiuti: se avete fino a 4 guerrieri il Santuario vi darà rinforzi; se avete fino a 7 borse d'oro il Santuario vi darà altro oro; se avete fino a 5 razioni di cibo il Santuario vi fornirà altre provviste.

Il Gioco: i Pulsanti

Se non vi mancano tali scorte, quando premete il pulsante **“SANCTUARY/CITADEL”** non succede niente, non appare nessun'immagine. Vedrete solo il segnale di fine turno nel display ad indicare che il Santuario non ha niente da darvi e che il vostro turno è finito.

La Cittadella: Le Cittadelle sono i 4 territori con le bandiere di ciascun regno. Non è possibile muovere la pedina verso un territorio in cui c'è la cittadella di un regno straniero. Potete muovere solo nella Cittadella del vostro regno. Se rientrate nella vostra Cittadella alla fine del gioco, avendo trovato le 3 chiavi, attraversato le 4 frontiere e preparandovi all'assedio della Dark Tower, vi aspetta una sorpresa. Premete il pulsante **“SANCTUARY/CITADEL”** e se avete da 5 a 24 guerrieri il numero dei vostri soldati sarà raddoppiato. Se non avete il necessario numero di uomini (da 5 a 24) la Cittadella non raddoppierà il numero ma si comporterà come un Santuario, rifornendovi di guerrieri, oro e cibo alle condizioni sopra descritte.

IMPORTANTE — Il raddoppio dei soldati è una mossa strategica importante in preparazione dell'assedio ai Briganti nella torre.

N.B. — Potrete tornare alla Cittadella e raddoppiare le vostre forze solo se prima avrete visitato la Tomba, le Rovine, il Bazaar o lo spazio Dark Tower nel vostro regno.

PULSANTE BAZAAR

Nel Bazaar potete acquistare guerrieri, provviste di cibo, una Bestia, una Guida e un Guaritore, tutte cose che possono aiutarvi a vincere.

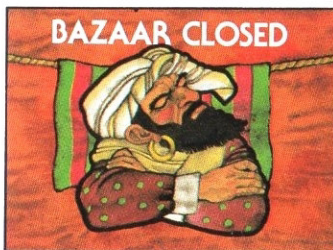
La procedura per fare acquisti al Bazaar è un po' più complessa di quella finora vista per le altre azioni di gioco, perciò si consiglia di leggere il Capitolo 5, “Livello Speciale Propedeutico”, da pag. 39 a pag. 41, dove si spiega come va azionato il pulsante.

I segnali sonori e visivi. Quando muovete la pedina in un territorio in cui si trova uno dei 4 Bazaar, premete il pulsante **BAZAAR**. Udirete la musica di un incantatore di serpenti. Poi nella torre apparirà l'immagine dell'articolo in vendita accompagnata da un “bip” mentre nel display apparirà un numero. Il numero indica quante borse d'oro costa il dato articolo. Vi possono essere mostrati 5 articoli. Man mano che ne appaiono le immagini dovete dire alla torre se volete acquistare quel dato articolo al prezzo indicato.

YES BUY	REPEAT	NO END
HAGGLE	BAZAAR	CLEAR
TOMB RUIN	MOVE	SANCTUARY CITADEL
DARK TOWER	FRONTIER	INVENTORY

A ciascun turno potete scegliere una delle seguenti possibilità:

- Uno o più guerrieri
- Una o più razioni di cibo
- Una Bestia (se già non ne possedete una)
- Una Guida (se già non ne possedete una)
- Un Guaritore (se già non ne possedete uno)



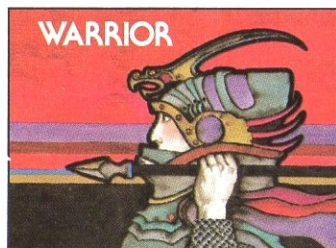
N.B. — I 5 articoli appariranno sempre nell'ordine sopra indicato. Di Bestie, Guide e Guaritori se ne può possedere uno per tipo, quindi se li avete già comprati una volta non vi verranno più proposti tra gli articoli in vendita al Bazaar.

Scelta dell'articolo desiderato. Se un dato articolo non vi interessa, premete il pulsante **NO/END**, che significa "NON MI INTERESSA, MOSTRAMENE ALTRI." Seguirà l'immagine di un altro articolo con l'indicazione del prezzo. Continuate a premere il pulsante **NO/END** fino a che non appaia l'articolo desiderato. A questo punto potete **comparare** quell'articolo o **mercanteggiare** sul prezzo:

Per mercanteggiare. Se desiderate un articolo particolare ma pensate che il prezzo sia troppo alto, premete il pulsante con la scritta "**HAGGLE**". Avete circa il 50% di probabilità che il prezzo venga abbassato di una borsa d'oro. Se vi va bene potete decidere di comprare a quel prezzo o potete premere di nuovo il pulsante per cercare di abbassare ulteriormente il prezzo. Naturalmente, se mercanteggiate troppo correte il rischio di **far andare in collera il mercante**. In tal caso, vedrete nella torre l'immagine con la scritta "BAZAAR CLOSED" che indica che non potete più comprare niente a questo turno. Se volete, potete provare di nuovo al prossimo turno.

Per comprare. Se decidete di comprare un dato articolo a un dato prezzo, premete il pulsante **YES/BUY**, che significa "SI, VOGLIO QUELL'ARTICOLO".

Il Gioco: i Pulsanti



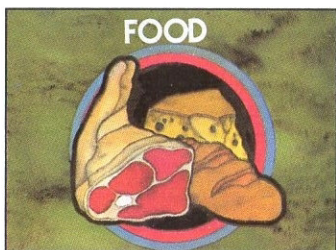
GUERRIERI. I Guerrieri vi servono per combattere i briganti e per portare le borse d'oro.

Come comprare dei guerrieri. Quando decidete di comprare dei guerrieri a un dato prezzo premete il pulsante **YES/BUY** appena vedete apparire l'immagine con la scritta "WARRIOR". Nel display apparirà il simbolo **01**, che indica che avete comprato 1 guerriero. Se ne volete comprare di più, premete il pulsante **YES/BUY** finché nel display appaia il numero desiderato. Premete quindi il pulsante **NO/END** per porre fine alla transazione. La torre calcolerà automaticamente l'ammontare d'oro che vi resta dopo la transazione e lo segnalerà nel display.

Alcuni punti da ricordare riguardo ai guerrieri . . . I guerrieri si possono ottenere anche in altre azioni di gioco oltre che acquistandoli al Bazaar. Ovvero, quando entrate in un territorio in cui c'è la peste avendo con voi un Guaritore, quando uccidete un Drago, quando entrate in un Santuario avendo con voi non più di 4 soldati e quando vincete un Mago. Ne potete perdere invece nelle Battaglie, quando entrate in un territorio in cui c'è la peste senza avere con voi un Guaritore, quando venite attaccati da un Drago e quando cadete vittima dell'incantesimo di un Mago.

Il massimo numero di guerrieri che si possono avere nel proprio esercito è 99.

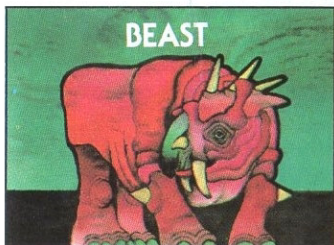
Ogni guerriero può portare 6 borse d'oro. Se i vostri guerrieri portano la quantità massima d'oro ammessa e se durante il gioco perdete parte del vostro esercito . . . perdete automaticamente anche parte del vostro oro!



RAZIONI DI CIBO. Ovviamente il cibo è assai prezioso. All'inizio del gioco ogni giocatore ha 25 razioni di cibo. Ad ogni turno il vostro esercito consuma una certa quantità di cibo, sia che muoviate la vostra pedina sul piano di gioco sia che la teniate ferma. Da 1 a 15 guerrieri consumano una razione per turno; da 16 a 30 due razioni per turno; da 31 a 45 tre razioni per turno; da 46 a 60 quattro razioni per turno; da 61 a 75 cinque razioni per turno; da 76 a 90 sei razioni per turno; da 91 a 99 sette razioni per turno.

Quando il cibo scarseggia. All'inizio del vostro turno, se siete a corto di vettovaglie la torre vi avviserà con una sequenza di 3 segnali audio di tono basso. Il segnale indica che avete cibo sufficiente per non più di 4 turni, quindi dovete cercare di arrivare ad un Bazaar per comprare cibo o ad un Santuario per farvene donare. Se esaurite tutte le provviste prima di arrivare al Bazaar o al Santuario, perdetevi un guerriero ad ogni turno. Se udite la "Marcia Funebre" all'inizio del vostro turno, sapete che uno dei vostri uomini è morto di fame. Il numero massimo di razioni che si possono avere a disposizione è 99.

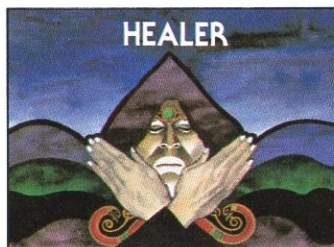
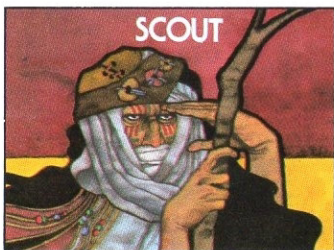
Come comprare cibo. Per comprare razioni di cibo vale la stessa procedura descritta a pag. 30 per l'acquisto di guerrieri. Però per il cibo il prezzo è fisso . . . una borsa d'oro per ogni razione. Perciò non potete mercanteggiare sul prezzo. Quando nella torre appare l'immagine con la scritta "FOOD", premete il pulsante **YES/BUY**: apparirà il simbolo **01** che indica il numero di razioni. Premete il pulsante **YES/BUY** fino a che non appaia il numero desiderato. Poi premete il pulsante **NO/END**. La torre calcolerà automaticamente l'ammontare d'oro che vi resta dopo l'acquisto e lo segnalerà nel display.



BESTIA. Il possesso di una Bestia vi permette di portare 50 borse d'oro. In tal modo avete bisogno di un minor numero di guerrieri per trasportare l'oro. Ogni giocatore può possedere solo una Bestia, la quale non può essere persa in azioni di gioco.

Come comprare una Bestia. Quando nella torre appare l'immagine con la scritta "BEAST" accompagnata dal numero nel display che ne indica il prezzo stabilito, completate l'acquisto premendo il pulsante **YES/BUY**. La torre calcolerà automaticamente l'ammontare d'oro che vi resta dopo la transazione e lo segnalerà nel display.

Il Gioco: i Pulsanti



GUIDA. La Guida vi permette di attraversare senza danni i territori sconosciuti in cui potete perdervi. Per esempio, quando appare l'immagine con la scritta "LOST", se avete con voi una Guida avete automaticamente diritto ad un turno supplementare, invece di perdere il turno e dover riportare la pedina nell'ultimo territorio occupato. Ogni giocatore può possedere una sola Guida, da tenere con se per tutta la durata del gioco.

Come comprare una Guida. Quando nella torre appare l'immagine con la scritta "SCOUT" accompagnata dal numero nel display che ne indica il prezzo stabilito, premete il pulsante **YES/BUY**. La torre calcolerà automaticamente l'ammontare d'oro che vi resta dopo la transazione e lo segnalerà nel display.

GUARITORE. Se entrando in un territorio vedete apparire l'immagine della peste con la scritta "PLAGUE" il Guaritore vi farà guadagnare due guerrieri sani, senza di lui invece due dei vostri uomini sarebbero morti per la peste. Ogni giocatore può possedere solo un Guaritore, da tenere con se per tutta la durata del gioco.

Come comprare un Guaritore. Quando nella torre appare l'immagine con la scritta "HEALER", premete il pulsante **YES/BUY**. La torre calcolerà automaticamente quanto oro vi resta dopo la transazione e lo segnalerà nel display.

CHIUSURA DEL BAZAAR

QUALSIASI COSA ACQUISIATE VI COSTERÀ UN DATO NUMERO DI BORSE D'ORO. NON SOPRAVALUTATE LE VOSTRE RISERVE D'ORO. SE PROVATE AD ACQUISTARE PIU' DI QUANTO POSSIATE PERMETTERVI, IL BAZAAR VERRA' CHIUSO. VEDRETE APPARIRE IN UNA FINESTRA L'IMMAGINE CON LA SCRITTA "BAZAAR CLOSED" E COSÌ TERMINERÀ IL VOSTRO TURNO.

MOLTO IMPORTANTE — SE ENTRATE IN UN BAZAAR E POI DECIDETE DI NON COMPRARE NIENTE, DOPO AVER PREMUTO IL PULSANTE "BAZAAR" BASTA CHE PREMIATE IL PULSANTE "CLEAR" PER ANNULLARE LA MOSSA. IL VOSTRO TURNO SARA' TERMINATO SENZA CHE ABBIATE DOVUTO EFFETTUARE ALCUN ACQUISTO.

YES BUY	REPEAT	NO END
HAGGLE	BAZAAR	CLEAR
TOMB RUIN	MOVE	SANCTUARY CITADEL
DARK TOWER	FRONTIER	INVENTORY

IL PULSANTE FRONTIERA

E' un pulsante molto speciale. Premetelo ogni volta che entrate in uno dei 4 lunghi e stretti territori di frontiera che separano un regno dall'altro. Appena premete il pulsante "FRONTIER" udrete una musicchetta trionfante.

Il pulsante "FRONTIER" va premuto per la prima volta quando abbandonate il vostro territorio per entrare nel primo regno alla vostra destra. In questo regno troverete la prima chiave.

Poi lo premerete ancora due volte quando abbandonerete un regno per entrare in quello successivo. L'ultima volta che premerete il pulsante "FRONTIER" sarà quando vi accingerete ad abbandonare l'ultimo regno straniero per rientrare nel vostro regno di partenza.

N.B. – Se vi accingete ad abbandonare un regno straniero senza aver trovato la chiave corrispondente a quel regno e quindi premete il pulsante "FRONTIER", la torre farà apparire l'immagine della chiave mancante, con la scritta "KEY MISSING", ed emetterà un motivetto triste. Allora dovete riportare la vostra pedina nell'ultimo territorio occupato prima di attraversare la frontiera. Restate in quel regno fino a che non abbiate trovato la chiave!

Ricordate: troverete la chiave di bronzo nel primo regno in cui entrerete, la chiave d'argento nel secondo e la chiave d'oro nel terzo. Se troverete una di queste chiavi in un regno diverso, vorrà dire che avete dimenticato di premere il pulsante FRONTIER. Tornate quindi nel territorio di frontiera e premete il pulsante.

Se all'ultimo attraversamento di frontiera dimenticate di premere il pulsante "FRONTIER" non vi sarà possibile muovere all'assedio della Dark Tower. La torre vi segnalerà l'errore emettendo un motivetto triste. Al prossimo turno, premete il pulsante "FRONTIER" e continuate l'assedio alla torre.

L'uso del pulsante Frontier col cavallo Pegaso. Se volete usare la tessera del cavallo Pegaso per volare verso un altro territorio in un altro regno, ricordatevi di premere il pulsante FRONTIER per avvisare la torre che vi trovate ora in un nuovo regno.



Il Gioco: i Pulsanti

YES BUY	REPEAT	NO END
HAGGLE	BAZAAR	CLEAR
TOMB RUIN	MOVE	SANCTUARY CITADEL
DARK TOWER	FRONTIER	INVENTORY

IMPORTANTE — *non è possibile* volare via da un regno col cavallo Pegaso se non si è ancora trovata la chiave di quel regno. Se ci provate, vedrete apparire l'immagine della **CHIAVE MANCANTE**. In tal caso, dovete tornare nel territorio dove vi trovavate, perdetevi la tessera del cavallo Pegaso e così avete perso il turno. Perciò siate ben certi di usare correttamente la vostra opportunità di volare con Pegaso!

ATTENZIONE: Se entrando in un regno dimenticate di premere il pulsante "**FRONTIER**", la torre non vi farà mai trovare la chiave di quel regno. N.B.: In qualsiasi fase del gioco, qualora non ricordiate se avete già trovato la chiave di un dato regno, premete il pulsante "**INVENTORY**", come descritto qui di seguito, per avere la situazione aggiornata.

PREMERE IL PULSANTE FRONTIER FA PARTE DEL GIOCO PER TUTTI I PARTECIPANTI. È BENE CHE VI RICORDIATE A VICENDA QUANDO È IL MOMENTO DI PREMERLO.

PULSANTE "INVENTORY"

Ad ogni turno avete la possibilità di scegliere tra muovere la pedina in un territorio premendo il pulsante relativo o azionare il pulsante dell'inventario. Scegliere il secondo caso quando vorrete controllare il numero di soldati, borse d'oro, provviste di cibo e altri articoli che vi sarete segnati nella scheda segnapunti. Premete il pulsante "**INVENTORY**" e la torre vi comunicherà per mezzo delle immagini e dei numeri nel display cosa e quanto possedete. Potrete quindi vedere immagini di guerrieri, oro, cibo, chiavi, spade, Guide, Bestie e Guaritori, ma non del cavallo Pegaso, la cui tessera va restituita una volta utilizzata. Confrontate i dati dell'inventario con i punti segnati nella scheda e fate le eventuali correzioni.

PULSANTE "CLEAR"

Premete questo pulsante per annullare una mossa scorretta o se non volete comprare niente al Bazaar. A pag. 35 una descrizione di cosa si intende per mossa scorretta; a pag. 32 una descrizione dell'uso del pulsante "CLEAR" quando ci si trova al Bazaar.

Il Gioco: i Pulsanti

PULSANTE “REPEAT”
“DARK TOWER”

YES BUY	REPEAT	NO END
HAGGLE	BAZAAR	CLEAR
TOMB RUIN	MOVE	SANCTUARY CITADEL
DARK TOWER	FRONTIER	INVENTORY

Una mossa è **scorretta** quando si sbaglia a premere il pulsante. Per esempio, se la vostra pedina è nel Bazaar e la muovete in un territorio adiacente privo di costruzioni ma per errore premete il pulsante “**TOMB/RUIN**” invece del pulsante “**MOVE**”, quella è una mossa scorretta. Per rettificare l’errore, aspettate che la torre mostri l’intera sequenza e alla fine premete il tasto “**CLEAR**”.

ATTENZIONE: NON PREMETE IL PULSANTE “NO/END”! Altrimenti si udrà una rapida sequenza di “bip”, come il suono di una sirena. Tale segnale avvertirà i vostri avversari che avete fatto una mossa scorretta e che avete azionato il pulsante per annullarla. Dopo aver premuto il pulsante “**CLEAR**”, riportate la pedina nell’ultimo territorio occupato. Così termina il vostro turno, dopo di che nel display apparirà il numero d’identificazione del giocatore successivo.

ECCEZIONE – QUALORA CON UNA MOSSA SCORRETTA ABBIATE VINTO UN MAGO E CON ESSO ABBIATE LANCIATO UN INCANTESIMO A UN AVVERSARIO, PREMENDO IL PULSANTE “CLEAR” LA MOSSA NON VERRÀ ANNULLATA.

PULSANTE “REPEAT”

Se vi è sfuggita qualche immagine o qualche numero nel display, premete il pulsante “**REPEAT**” per rivedere quanto vi siete persi. **N.B.** – il pulsante “**REPEAT**” non ripete tutti gli avvenimenti. Vi mostrerà quanti tesori avete perso o vinto. Non vi ripeterà i segnali musicali relativi all’attraversamento di una frontiera, nè i cigolii che accompagnano l’ingresso nelle Tombe o nelle Rovine. Nè vi mostrerà quanti guerrieri vi restano dopo una battaglia!

PULSANTE DARK TOWER

Questo pulsante va premuto solo a un certo punto del gioco. Premete il pulsante **DARK TOWER** solo dopo aver portato a termine tutte le seguenti imprese: Aver trovato tutte e tre le chiavi magiche; aver attraversato tutte e 4 le frontiere ed essere rientrati nel proprio regno di partenza; avere messo la propria pedina su uno spazio Dark Tower ed essere pronti a cingere d’assedio la Dark Tower. Dopo aver premuto il pulsante **DARK TOWER** si udranno le prime note dell’“Ouverture 1812” e la torre segnalerà che è giunto il momento di risolvere l’Enigma delle Chiavi!

L’Enigma delle Chiavi... per poter entrare nella Dark Tower e combattere la battaglia finale con i Briganti, bisogna aprire la torre mettendo le chiavi in un certo ordine (ovvero attribuire l’opportuno ordine numerico alla chiave d’ottone, a quella d’argento e a quella d’oro)...se ci riuscite avrete risolto l’Enigma delle Chiavi.

Il Gioco: i Pulsanti

Come risolvere l'enigma. L'ordine delle chiavi (chiave n. 1, n. 2, n. 3) cambia da una partita all'altra. E una procedura un po' complessa, quindi si consiglia di leggere il Capitolo 5, "Livello speciale propedeutico" da pag. 39 a pag. 41 per impraticchirsi nell'uso dei pulsanti. In breve, ecco cosa succede:

Quando avrete premuto il pulsante **DARK TOWER** e udito le note dell'ouverture appariranno l'immagine di una chiave e il numero 1 nel display. La torre vi sta chiedendo se quella data chiave è la chiave n. 1. Dovete rispondere premendo il pulsante **YES/BUY** o il pulsante **NO/END**. Premendo il pulsante **YES/BUY** la vostra risposta è "SI, LA CHIAVE MOSTRATA È LA N.1". Premendo il pulsante **NO/END** la vostra risposta è "MOSTRAMENE ALTRE, CREDO CHE LA CHIAVE N.1 SIA UN'ALTRA". Se tenete premuto il pulsante **NO/END** vedrete apparire tutte e tre le chiavi. Quando appare la chiave che per voi è la n. 1, premete il pulsante **YES/BUY**, comunicando così la vostra scelta alla torre.

Se la prima risposta è giusta, vedrete apparire l'immagine di una delle due chiavi rimaste e il numero 2 nel display. La torre vi sta chiedendo se quella data chiave è la chiave n. 2. Azionate i pulsanti **YES/BUY** o **NO/END** come sopra descritto.

Se la prima risposta è errata, udrete una musicchetta di disapprovazione e vedrete apparire il segnale della fine del vostro turno. Per finire il turno premete il pulsante **NO/END**. Potrete provare a indovinare di nuovo al prossimo turno. Quando tocca di nuovo a voi premete ancora il pulsante **DARK TOWER** e riprovate a indovinare la chiave n. 1. La scelta dell'ordine esatto è affidata al caso e si giunge alle risposte corrette attraverso un **processo di eliminazione**.

Quando avrete trovato la chiave n. 2 avrete risolto l'Enigma delle Chiavi. La torre non vi chiederà di scegliere la chiave n. 3, poichè la vostra risposta non può che essere giusta.

Appena avrete trovato la chiave n. 2, avrà inizio la battaglia finale!

IMPORTANTE – Se la prima risposta era esatta ma la seconda spagliata, il vostro turno è terminato. Aspettate fino al prossimo per scegliere la chiave n. 2. Al prossimo turno, dopo che avrete premuto il pulsante **DARK TOWER**, la torre vi chiederà di nuovo di segnalare la chiave n. 1 prima di chiedervi qual è la n. 2. Per rispondere, premete gli opportuni pulsanti, **YES/BUY** o **NO/END**.

Per non confondervi, la cosa migliore è osservare sempre attentamente il display e le finestre della torre in modo da sapere esattamente quale chiave e in quale ordine viene presentata. Se necessario, potete premere il pulsante **“REPEAT”**.

LA BATTAGLIA FINALE

Dopo che avrete risolto l'Enigma delle Chiavi dovrete affrontare i Briganti all'interno della Dark Tower. Appena è stata trovata la chiave n. 2, si sentirà il suono di una tromba e nelle finestre apparirà il numero dei Briganti e la loro immagine. Ora sapete quanti Briganti sono a guardia dell'antico Scettro (ricordate che il livello di gioco che avete scelto determina quanti Briganti dovete affrontare). Durante la battaglia, dovete prendere una decisione determinante, restare e combattere o ritirarvi. Se decidete di combattere avrà luogo la normale sequenza di battaglia con i suoi vari scontri. Se vi ritirate, arretrate al Bazaar o alla Cittadella del vostro regno per raccogliere altri guerrieri, poi ritornate alla torre per assediare. N.B.: se vi ritirate, quando attaccate di nuovo la torre, dovrete nuovamente risolvere l'Enigma (la sequenza non cambia) prima che abbia luogo la Battaglia Finale.

ATTENZIONE – SE GIOCATE DA SOLI E PERDETE LA BATTAGLIA, AVRETE PERSO TUTTI I VOSTRI GUERRIERI E LA PARTITA SARA' TERMINATA. LA TORRE HA VINTO. NEL GIOCO CON PIU' PARTECIPANTI, SE AVETE PERSO LA BATTAGLIA, LA TORRE È PROGRAMMATA A SALVARE UNO DEI VOSTRI GUERRIERI, COSI AVRETE ANCORA LA POSSIBILITÀ DI RADUNARE GUERRIERI E ASSEDIARE DI NUOVO LA TORRE.

Il Gioco: i Pulsanti



SE AVETE VINTO

Se avete vinto la battaglia, sentirete una musica trionfale e vedrete l'immagine con la scritta "VICTORY" e l'Antico Scettro sollevato in segno di vittoria! Congratulazioni, avete vinto la partita!

PUNTEGGIO

Alla fine del gioco, nel display potete vedere un doppio zero **00** o numeri tra l'**1** e il **99**. Il doppio zero indica che avete vinto senza ottenere un punteggio. Un numero tra l'**1** e il **99** significa che avete vinto e avete giocato molto bene... **1** è il punteggio più basso, **99** il più alto. Per ottenere un punteggio alto, dovete compiere il percorso sul piano di gioco nel minor numero possibile di mosse. Poi, con un'azione coraggiosa, assalite la Dark Tower e affrontate i Briganti all'interno con il vostro piccolo esercito (quanto più è ridotta la vostra forza tanto più alto sarà il punteggio).

RICORDATE: il punteggio si basa sia sul numero di mosse fatte per completare il percorso sia sul numero di guerrieri con i quali avete assediato la torre. Ottenere un punteggio è già di per sé un risultato!

Il Livello 4 è programmato nella torre in modo che i giocatori possano sperimentare le situazioni di gioco che si verificano verso la fine di una partita.

IMPORTANTE – IL LIVELLO 4 È DA USARE SOLO PER IMPARARE A COMPRARE AL BAZAAR E A RISOLVERE L'ENIGMA DELLE CHIAVI. IL LIVELLO 4 CONSENTE DI ESERCITARSI CON I PULSANTI E DIMOSTRA COME REAGISCE LA TORRE.

In seguito, potrete considerare il Livello 4 come un modo per giocare una versione abbreviata di Dark Tower. Infatti tutti i pulsanti sono attivati e quando vengono azionati rispondono esattamente come descritto nel Capitolo 4 sotto “Il Gioco: I Pulsanti”, da pag. 20 a pag. 38.

COSA PREVEDE IL PROGRAMMA

1. Possedete tutte e tre le chiavi magiche.
2. Sapete che vi sono 16 Briganti da affrontare nella torre.
3. Conoscete la soluzione dell'Enigma delle Chiavi...la chiave d'oro è la n. 1, la 2 d'argento, e la 3 d'ottone.
4. Avete a disposizione: 10 guerrieri, 25 razioni di cibo, 30 borse d'oro, una Bestia, una Guida, un Guaritore, una chiave d'oro, una d'argento, una d'ottone e una Spada Ammazzagraghi.

SELEZIONATE IL LIVELLO DI GIOCO L4 E LA PARTITA INDIVIDUALE P1, SUONA LA MUSICA E INCOMINCIA IL GIOCO

Livello 4

BAZAAR: Premete il pulsante **“BAZAAR”**. Dapprima vi apparirà il prezzo corrente per un guerriero (in borse d'oro). Premete il pulsante **NO/END**. Ora vedrete che una razione di cibo costa una borsa d'oro. Premete ancora il pulsante **NO/END**, e si tornerà ai guerrieri. Nelle prime fasi del gioco si ha la possibilità di comprare anche una Guida, un Guaritore e una Bestia, ma al Livello 4 avete già tutti e tre questi articoli — e ne potete avere solo uno per tipo. Si può comprare solo un articolo (o diversi esemplari dello stesso articolo), per turno, poniamo due guerrieri. Premete **“REPEAT”** per assicurarvi che i guerrieri siano in vendita. In tal caso, premete **“YES/BUY”** una volta per ogni guerriero che desiderate comprare: in questo caso premete due volte. Dovrebbe esserci uno **02** nel display. Allora premete il pulsante **NO/END** per completare la transazione. **AVETE ACQUISTATO DUE GUERRIERI**. Vi viene quindi mostrato quanto oro vi è rimasto. Premete nuovamente il pulsante **NO/END** per chiudere il vostro turno. Ricordatevi di segnare: guerrieri in più e l'oro in meno sul vostro segnapunti.

COME MERCANTEGGIARE: Premete di nuovo il pulsante **BAZAAR**. Ora vedrete il nuovo prezzo dei guerrieri (potrebbe essere lo stesso di prima). Se ritenete che il prezzo sia troppo alto, premete il pulsante **“HAGGLE”**. A questo punto si danno due possibilità:

1. Avete mandato in collera il mercante e apparirà l'immagine **“BAZAAR CLOSED”**. Il vostro turno è terminato.
2. Il Prezzo verrà diminuito di una borsa d'oro.

Dotete mercanteggiare ogni volta che lo riteniate opportuno. Avete all'incirca il 50% di possibilità di far abbassare il prezzo. Non siate troppo avidi o offenderete il mercante.

Ora sapete come fare acquisti al Bazaar. Premete il pulsante **“HAGGLE”** finché il Bazaar chiude e poi premete il pulsante **NO/END** per chiudere il vostro turno. A questo punto, per la vostra esercitazione è il momento di risolvere l'Enigma delle Chiavi della Dark Tower.

Livello 4

DARK TOWER: Premete il pulsante **DARK TOWER**. Dopo la musica, dovrete risolvere l'Enigma delle Chiavi. Per entrare nella torre dovete possedere tutte le tre chiavi. Nella torre apparirà l'immagine di una chiave e il numero **1** nel display. In tal modo vi chiede se pensate che quella chiave sia la n.1 Dovete premere i pulsanti **YES/BUY** o **NO/END**. Se volete rivedere la chiave, premete il pulsante **"REPEAT"**.

Se premete il pulsante **YES/BUY** e avete sbagliato, il vostro turno è terminato... Se avete indovinato; vedrete un'altra chiave e il numero **2** nel display. Se premete il pulsante **NO/END**, la torre vi mostrerà un'altra chiave. Il vostro turno non terminerà fino a quando non premiate il pulsante **YES/BUY** sbagliando. Ecco un esempio:

1. Dopo aver azionato il pulsante **DARK TOWER**, premete il pulsante **NO/END** fino a quando appare la chiave d'argento. Allora azionate il pulsante **YES/BUY** È una risposta sbagliata. La chiave d'argento non è la n. 1. Premete **NO/END** per chiudere il vostro turno.
2. Premete di nuovo il pulsante **DARK TOWER**, premete il pulsante **NO/END** fino a quando appare la chiave d'ottone. Allora azionate il pulsante **YES/BUY**. È un'altra risposta sbagliata. La chiave d'ottone non è la n. 1 Quindi la chiave d'oro deve essere la no. 1. Premete il pulsante **NO/END** per chiudere il vostro turno.
3. Premete di nuovo il pulsante **DARK TOWER**. Premete il pulsante **NO/END** finchè appare la chiave d'oro. Premete il pulsante **YES/BUY**. Congratulazioni, la risposta è esatta. La chiave d'oro è la n. 1. Ora premete il pulsante **NO/END** fino a quando appare la chiave d'argento. Quando appare la chiave d'argento, premete il pulsante **YES/BUY**, Risposta esatta! La chiave d'argento è la n. 2. Suona la tromba e comincia la battaglia finale!

N.B.: Al Livello 4 la soluzione dell'Enigma delle Chiavi è: chiave d'oro n. 1, chiave d'argento n. 2. Il colore della terza chiave naturalmente è ottone, per eliminazione e non c'è bisogno d'indovinarlo perchè la battaglia inizi. Ai Livelli 1, 2 e 3, l'Enigma è diverso per ogni partita.

4. Osservate la Battaglia Finale. Potrete vincere la partita o perdere ogni guerriero. Tuttavia, avrete la possibilità di ritirarvi tenendo premuto il pulsante **NO/END**. In una partita con più partecipanti, se state perdendo la battaglia finale, il computer vi farà automaticamente ritirare ma vi resterà un guerriero.

6.

Esempio di fase finale di partita, mossa per mossa

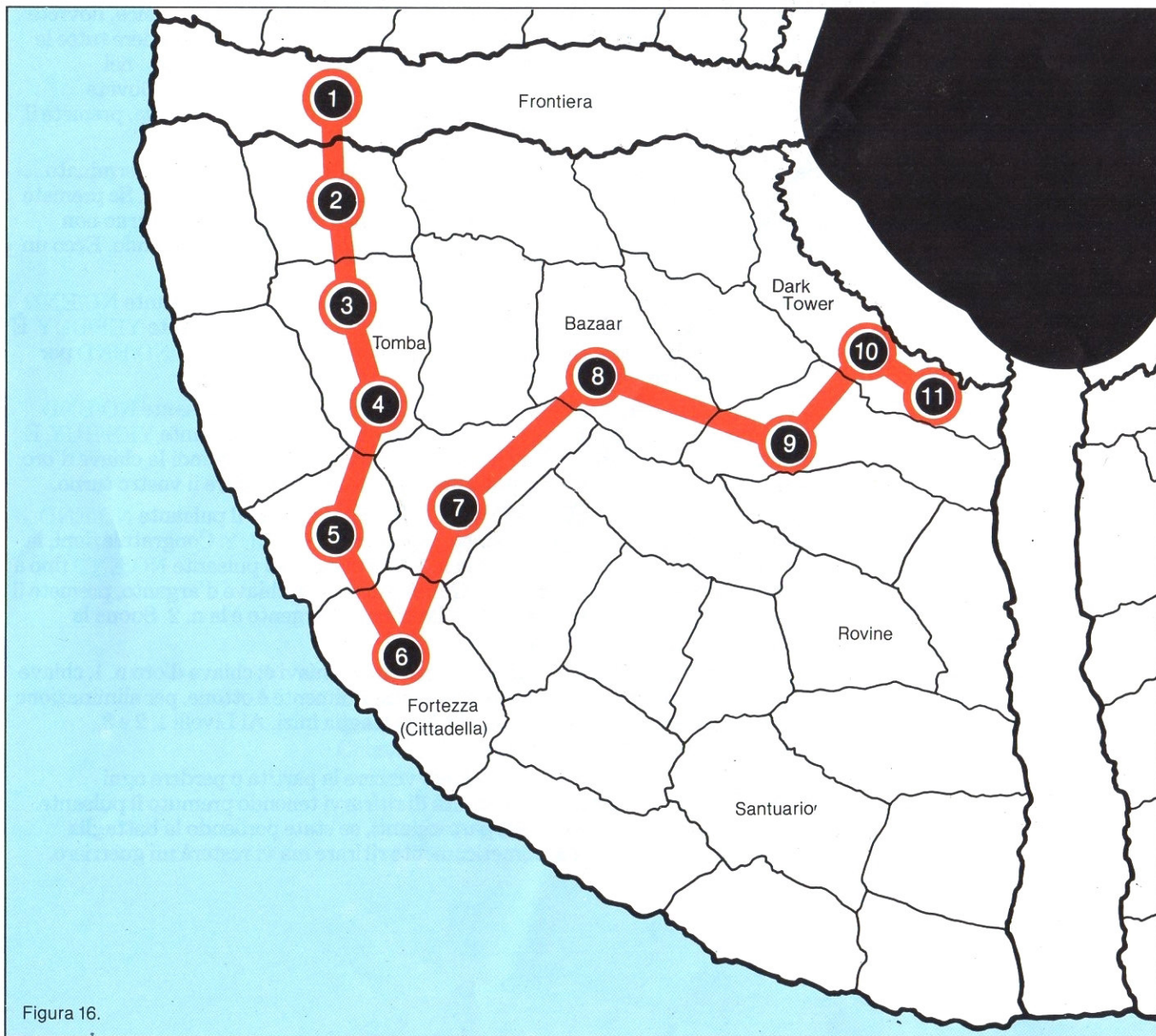


Figura 16.

Esempio di fase finale di partita, mossa per mossa

1 GIOCATORE

Dopo aver fatto il giro dell'intero percorso il giocatore del regno di Arisilon (Giocatore 1) è pronto ad attraversare la sua ultima frontiera. A questo punto egli possiede un corredo di 8 guerrieri, 13 borse d'oro, 25 razioni di viveri, una Guida (Scout), un Guaritore (Healer) e tutte e 3 le chiavi magiche. Vi sarà possibile seguire le mosse qui descritte nella figura 16.

1. **FRONTIERA.** Non appena arrivato all'interno della frontiera il Giocatore 1 preme il tasto "FRONTIER" e quindi quello marcato "NO/END" per terminare il suo turno.

2. **MOSSA AL SICURO.** Dopo aver fatto ingresso nel proprio territorio il giocatore preme il tasto "MOVE" e non appena udito il breve suono "di sicurezza" preme il tasto "NO/END" per concludere il turno.

3. **TOMBA (abbandonata).** Non appena entrato nel territorio della Tomba, il Giocatore 1 premerà il tasto "TOMB" e udrà il suono della porta cigolante che si apre...e che si richiude di botto. E' abbandonata! Premere il tasto "NO/END" per terminare il turno.

4. **TOMBA (con tesoro).** Il Giocatore 1 decide di restare ad esplorare la Tomba e torna a premere il tasto "TOMB". La porta si riapre cigolando e rivela 15 borse d'oro. Sullo schermo appare quindi il numero totale di borse d'oro possedute adesso: 28! Il giocatore preme il tasto "NO/END"

5. **DRAGO!** Dopo essersi spostato in avanti verso la Cittadella, il Giocatore dovrà premere il tasto "MOVE". La figura del DRAGO appare ed il giocatore perde un quarto del suo corredo di guerrieri e di oro. (Se il Giocatore 1 avesse avuto in suo possesso la Spada Ammazzagraghi, avrebbe potuto uccidere il Drago ed ottenere nuovi guerrieri e nuovo oro). Sullo schermo della Torre appare quindi il saldo di quanto rimane al Giocatore 1: 6 guerrieri e 21 borse d'oro. Dopo di che si preme il tasto "NO/END" ed il turno ha termine.

6. **FORTEZZA (o CITTADELLA).** Non appena entrato nel territorio della Cittadella, il Giocatore 1 dovrà premere il tasto "SANCTUARY/CITADEL" ed il numero dei suoi Guerrieri si raddoppia d'incanto a 12, come mostrato dallo schermo. Premere nuovamente il tasto "NO/END".

7. **PERSO!** Dopo essersi diretto verso il Bazaar, il Giocatore 1 preme il tasto "MOVE" e sullo schermo appare la figura LOST. Di norma ciò significherebbe che il giocatore si è perso e che dovrà indietreggiare fino all'ultimo territorio occupato, perdendo un turno. Ma dato che il Giocatore 1 possiede una Guida sullo schermo apparirà subito la figura dello SCOUT accompagnata dalla cifra "1" lampeggiante...il che significa che ha diritto ad un altro turno!

Esempio di fase finale di partita, mossa per mossa

8. BAZAAR. Nel corso della sua mossa extra il Giocatore 1 si dirige verso il Bazaar e preme il tasto "BAZAAR". Dopo aver udito il motivetto del Bazaar apprende che i Guerrieri costano 5 borse d'oro l'uno. Egli decide di mercanteggiare e preme così il tasto "HAGGLE". Il mercante accetta di abbassare il prezzo a 4 borse l'uno. Premendo il tasto "YES/BUY" 5 volte il Giocatore decide di acquistare 5 nuovi Guerrieri ed al termine dell'affare preme il tasto "NO/END". A questo punto lo schermo lo informa che al termine dell'acquisto non gli rimane che una sola borsa d'oro ed il giocatore preme una seconda volta il tasto "NO/END" per concludere il suo turno. (In possesso del giocatore sono ora 17 Guerrieri, 1 borsa d'oro e 17 razioni di viveri).

9. PESTILENZA. Dopo essere avanzato di un territorio il Giocatore 1 preme il tasto "MOVE" e vede apparire la figura PLAGUE. E' entrato in un territorio appestato! Ma dato che possiede un Guaritore (Healer) guadagna 2 Guerrieri invece di perderne 2, raggiungendo così un totale di 19 Guerrieri. Per concludere il suo turno dovrà premere il tasto "NO/END".

10. DARK TOWER. Dopo aver raggiunto il territorio della Torre Nera (Dark Tower) il Giocatore 1 dovrà premere il tasto "DARK TOWER". A questo punto si udrà il motivetto della Torre Oscura seguito dall'apparizione sullo schermo della figura della GOLD KEY (Chiave d'ORO) e della cifra "1". Bisogna ora risolvere l'Enigma della Chiave. Il Giocatore non è convinto che la Chiave d'Oro sia la prima e preme quindi il tasto NO/END. Infatti appare la figura della SILVER KEY (Chiave d'Argento). Il Giocatore ritiene che sia questa la prima chiave e preme il tasto "YES/BUY". Sbagliato! La cifra "-1" che lampeggia sullo schermo sta ad indicare che il suo turno è finito e che deve premere il tasto "NO/END".

11. DARK TOWER. Il Giocatore 1 torna a premere il tasto "DARK TOWER". Dapprima vede la figura della GOLD KEY (Chiave d'Oro) e ritiene che sia la prima. Preme così il tasto "YES/BUY" ed indovina giusto! Sullo schermo appare ora la figura della SILVER KEY (Chiave d'Argento) seguita dalla cifra "2" ed il giocatore decide di premere di nuovo il tasto "YES/BUY". Un'altra risposta corretta! Adesso che il Giocatore 1 ha indovinato l'ordine giusto delle prime due Chiavi comincia la battaglia finale.

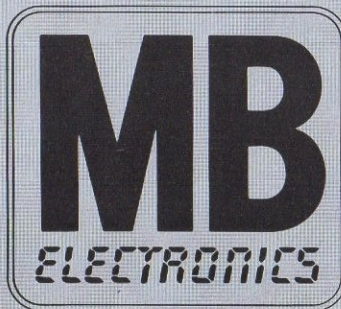
RICORDATE CHE PER VINCERE LA PARTITA, IL GIOCATORE 1 DEVE INGAGGIARE BATTAGLIA COI BRIGANTI ALL'INTERNO DELLA TORRE ED EMERGERE VITTORIOSO. ED È PROPRIO COSÌ CHE FINISCE QUESTA PARTITA.

Tutto Sulla Torre Nera – Riassunto

Trovate qui elencati i principali elementi-chiave riguardanti il gioco. Ogni particolare è scritto in ordine alfabetico ed è contraddistinto dal numero della pagina del libretto di istruzioni nel quale potete trovare il capitolo relativo.

Usate questo indice come guida durante lo svolgimento del gioco: troverete la risposta ad ogni vostra mossa.

Avviso Scarsità Cibo.....	Pag. 31	Pulsante Bazaar (BAZAAR).....	Pag. 28
Battaglia Finale.....	Pag. 37	Pulsante della Mossa (MOVE).....	Pag. 20
Bazaar Chiuso (BAZAAR CLOSED).....	Pag. 29, 32	Pulsante Frontiera (FRONTIER).....	Pag. 33
Bestia (BEAST).....	Pag. 31	Pulsante Inventario (INVENTORY).....	Pag. 34
Briganti (BRIGANDS).....	Pag. 21, 22	Pulsante No/Fine (NO/END).....	Pag. 14
Chiavi Magiche (vedi anche Enigma delle Chiavi).....	Pag. 23	Pulsante per Mercanteggiare (HAGGLE).....	Pag. 29
Chiave Mancante (KEY MISSING).....	Pag. 33, 34	Pulsante Ripetizione (REPEAT).....	Pag. 35
Cibo (vedi anche Avviso Scarsità Cibo) (FOOD).....	Pag. 30	Pulsante Santuario(Cittadella (SANCTUARY/CITADEL).....	Pag. 27
Drago (DRAGON).....	Pag. 25	Pulsante Si/Comperare (YES/BUY).....	Pag. 14
Enigma delle Chiavi.....	Pag. 35, 36	Pulsante Tomba/Rovine (TOMB/RUIN) ...	Pag. 27
Guaritore (HEALER).....	Pag. 32	Pulsante Torre Nera (DARK TOWER).....	Pag. 35
Guerrieri (WARRIORS).....	Pag. 21, 22, 30	Punteggio.....	Pag. 38
Guida (SCOUT).....	Pag. 32	Regni.....	Pag. 16
Incantesimo (CURSED).....	Pag. 26	Ritirata.....	Pag. 22, 37
Lampadine.....	Pag. 7	Scheda Segnapunti.....	Pag. 11
Livelli di Gioco.....	Pag. 13	Segnale di Fine Turno.....	Pag. 15, 27
Mago (WIZARD).....	Pag. 24, 26	Spada Ammazzagraghi (SWORD).....	Pag. 24, 26
Oro (GOLD).....	Pag. 23	Spazi Torre Nera.....	Pag. 16
Pegaso (PEGASUS).....	Pag. 24, 33	Territori.....	Pag. 16
Perso (LOST).....	Pag. 25	Territorio del Bazaar.....	Pag. 16
Peste (PLAGUE).....	Pag. 25	Territorio di Frontiera.....	Pag. 16, 19
Piano di Gioco.....	Pag. 16, 19	Territorio Santuario/Cittadella.....	Pag. 16
Pile.....	Pag. 4	Territorio Tomba/Rovine.....	Pag. 16
Pulsante Annullamento (CLEAR).....	Pag. 34	Vittoria.....	Pag. 38



CONDIZIONI DI GARANZIA

Se il vostro gioco risultasse difettoso compilate e staccate la pagina centrale. Seguite le istruzioni per l'imballaggio e rispedite il gioco all'indirizzo indicato.

GARANZIA LIMITATA VALIDA 6 MESI SU DARK TOWER

1. I giochi sono garantiti dalla MB all'acquirente originale, per un periodo di 6 mesi dalla data di acquisto – in condizioni di normale uso e manutenzione – contro ogni difetto di fabbricazione o di materiale (escluse le batterie).
2. Durante il periodo di validità della garanzia il Vostro gioco, qualora venga riconosciuto difettoso a causa di carenze di fabbricazione o dei materiali, verrà riparato o sostituito senza alcuna spesa a carico dell'acquirente quando venga rispedito, con spedizione prepagata, alla MB ITALY.
3. La data di acquisto del gioco dovrà essere comprovata compilando il presente tagliando di garanzia o esibendo una ricevuta dell'acquisto avvenuto.
4. Nel caso in cui il Vostro gioco venga sostituito, il gioco sostitutivo continuerà ad essere coperto dalla garanzia originale o comunque per un periodo minimo di 3 mesi
5. Questa garanzia non è più valida se il gioco è stato danneggiato in seguito a incidente o uso irregolare, incuria, manomissione, riparazione inadeguata o altre cause non derivanti da difetti di fabbricazione o di materiali.
6. La MB declina ogni responsabilità relativa alla perdita derivante dalla mancata utilizzazione del gioco o ad ogni altra perdita, costi, spese, danni o infortuni di qualsiasi natura subiti direttamente o indirettamente dall'acquirente.

LA PRESENTE GARANZIA NON LEDE I DIRITTI ACQUISITI PER LEGGE

Importante

Prima di spedire il Vostro gioco perché venga riparato, Vi raccomandiamo di provare il gioco con batterie nuove e potenti. Anche le batterie nuove possono talvolta essere difettose o deboli e una scarsa potenza di alimentazione è causa frequente di funzionamento insoddisfacente o irregolare. Qualora, dopo aver provato il gioco con batterie efficienti, questo funzioni ancora irregolarmente, Vi preghiamo di leggere attentamente le istruzioni per la spedizione prima di rinviarcelo.

Assistenza post-garanzia

Una volta trascorso il periodo di 6 mesi di garanzia in cui le riparazioni sono gratuite, la MB provvederà, a sua discrezione, a riparare il Vostro gioco addebitando solamente i costi del materiale sostituito e le pure spese di spedizione, a condizione che il gioco ci venga rispedito con le spese di spedizione prepagate. La MB non sarà tenuta a fornire questa assistenza nel caso in cui il gioco sia stato manomesso, usato irregolarmente o abbia subito altri danni non derivanti da difetti di fabbricazione o dei materiali. Qualora non sia più possibile effettuare la riparazione, la MB non sarà tenuta a fornire questa assistenza e Vi rispedirà il gioco.

Istruzioni per la spedizione

1. Estraete tutte le batterie dal gioco. Queste non devono esserci rispedite.
2. Compilate il questionario "Identificazione del Difetto" stampato sul retro della presente garanzia e rispeditecelo insieme al gioco difettoso.
3. Fornite un documento comprovante la data di acquisto allegandolo al gioco difettoso. Aggiungete nome e indirizzo dell'acquirente.
4. Usate la scatola e l'imballo originali se li avete a disposizione oppure imballate il gioco usando un'imbottitura adeguata.
5. Le spese di spedizione devono essere prepagate per tutti gli articoli che vengono rispediti alla Milton Bradley.

Spedira a:

MB Italy Srl,
Via Ottorino Respighi 2,
20122 Milano
Italia

Attestato d'Acquisto

Questa parte non deve essere compilata nel caso in cui rispediate il gioco unitamente alla ricevuta d'acquisto, tuttavia ricordate di fornire sempre il vostro nome e indirizzo.

1. Data d'acquisto

2. Nome e indirizzo dell'acquirente

.....

3. Acquistato presso (nome e indirizzo del negoziante)

.....

4. Timbro o firma del negoziante

Identificazione del Difetto su Dark Tower

Onde aiutarci a individuare e a riparare il difetto rapidamente, vi preghiamo di sbarrare la casella relativa e di descrivere brevemente la natura del difetto.

Non si accende (nessun segnale)

Collegamento della batteria rotto

Luce (luci) difettosa (difettose).

Indicare quale luce

Suono (suoni) difettoso (difettosi). Indicare quale suono

Tasto non funzionante. Indicare quale tasto

Componente danneggiato o mancante. Indicare quale

componente

Altre. Descrivere il difetto

