

Jim Henson's Labyrinth - Il gioco da tavolo

Fireys! (Gli Sfrenati)

Espansione

Preparazione del gioco

Prepara il mazzo di carte Labirinto come descritto nel manuale del gioco a pagina 6, rimuovendo una carta casuale dal mazzo ad ogni partita. Poi, oltre alla carta *Entrata alla Città di Goblin*, rimuovi anche le due carte *Fireys (Gli Sfrenati)* presenti nel gioco base (*Accampamento degli Sfrenati* e *Imboscata degli Sfrenati*), infine dividi il mazzo residuo di carte Labirinto in due parti, una da 18 carte e una da 10 carte. Inserisci quindi le 4 carte presenti in questa espansione - *Imboscata dei Fireys (Ambushed by Fireys!)* - nel mazzo da 18 carte e mescola il mazzo. Procedi poi normalmente con la creazione del mazzo di carte Labirinto inserendo la carta *Entrata alla Città di Goblin* nel mazzo da 10 carte, come già spiegato nel manuale del gioco a pagina 6.

Posiziona la carta del **Campo Base dei Fireys** sull'apposito spazio sul tabellone.

Pescare una carta *Imboscata dei Fireys*

1. Posiziona la corrispondente miniatura del Firey (indicata sulla carta) sul tuo spazio sul tabellone.

2. Posiziona il dado rubato dal Firey (indicato sulla carta) nel tuo spazio sul tabellone: quel dado non potrà più essere utilizzato nella partita fino a che non viene recuperato. Per lanciare il dado di quel colore da ora in poi il giocatore lancia in sostituzione il dado immediatamente più debole di quello rubato, mentre i nemici lanciano il dado immediatamente più forte di quello rubato. N.B.: se il dado indicato sulla carta del Firey risulta già essere stato rubato da un altro Firey in precedenza, non posizionare nessun dado sullo spazio sul tabellone ma posiziona solamente la miniatura del Firey sul tuo spazio sul tabellone.

Dopo aver posizionato il dado rubato dal Firey sullo spazio sul tabellone, scarta la carta *Imboscata dei Fireys* e pesca un'altra Carta Labirinto.

- Quando un giocatore si ferma su una casella sul tabellone occupata da un Firey **con** un dado rubato, quel giocatore può tentare di **recuperare** il dado rubato. Effettua una prova di forza o ingegno a tua scelta, contro tutti i dadi rubati presente sulla casella.

Se ottieni un **fallimento**: sposta il Firey verso il suo campo base, lanciando un dado rosso (1d4).

Sei ottieni un **successo**: rimuovi il Firey dal tabellone, poi controlla se sul tabellone ci sono altri Fireys senza dadi rubati; se ci sono dei Fireys senza dadi, posiziona il dado sulla casella del Firey più vicino (i due Fireys si sono passati il dado!), altrimenti se non ci sono altri Fireys sul tabellone, il giocatore ha **recuperato** il dado rubato e quindi quel dado può tornare ad essere utilizzato normalmente.

- Quando un giocatore si ferma su una casella sul tabellone occupata da un Firey **senza** un dado rubato, rimuovi il Firey dal tabellone.

Turno di Jareth

Durante il turno di Jareth, oltre a muovere le lancette dell'orologio, muovi anche i Fireys presenti sul tabellone.

Movimento dei Fireys

I Fireys si muovono sul tabellone per uno di questi tre motivi: quando viene pescata una carta Labirinto *Imboscata dei Fireys* e rubano un dado, quando un giocatore fallisce un test di forza o ingegno contro di loro oppure nel turno di Jareth.

Ogni Firey presente sul tabellone si sposta singolarmente lanciando un dado rosso (1d4) e si muove in direzione della casella del *Campo Base dei Fireys*, in senso orario o antiorario, percorrendo la strada più breve per arrivare al campo.

Un Firey giunge al suo campo base sia ottenendo il numero preciso sul dado sia ottenendo un numero superiore (si ferma comunque sulla casella del campo base).

Se un Firey si ferma su una casella sul tabellone occupata da un giocatore, quel Firey si muove ancora lanciando un altro dado rosso.

Ogni Firey che arriva al campo base non si muove più per nessuna ragione, perché è arrivato a casa.

I dadi rubati seguono i Fireys nei loro spostamenti.

Campo base dei Fireys

Quando un giocatore si ferma sulla casella del Campo Base dei Fireys non deve pescare nessuna carta labirinto.