



E' una qualunque mattina, calda e afosa, al tempio di Tzulan. I Brutti Musi e le altre mostruosità sono intente a svolgere le loro attività quotidiane: annaffiare le piante carnivore, riprogettare gli spazi del tempio spostando i muri mobili, cambiare il mosaico per valorizzare meglio il design dei baratri e, naturalmente, spolverare il loro prezioso Idolo Dorato. Sono ancora ignari della catastrofe che da lì a pochi minuti li attende... Un frastuono pazzesco di motore risuona in tutta la giungla, è Mara Frost a bordo della sua Mirage! Per lei quell'idolo è la svolta di classe per il suo open-space e quando si convince di qualcosa, nessuno può fermarla. Ma altri avventurieri hanno messo gli occhi sul quel dorato manufatto... Un Brutto Muso si affaccia dalla cima del Tempio per capire cosa stia succedendo : "Avventurieri! Ci risiamo..." Il Lunedì per gli abitanti di Tzulan non è cominciato proprio nel migliore dei modi...

CONTENUTO



60 Carte Azione



12 Stanze Buie



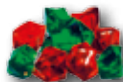
12 Stanze Mosaico



12 Stanze Baratro



12 Stanze Infestate



20 Gemme



12 Segnalini
Mostro



5 Segnalini
Trappola



1 Idolo



1 Tessera Stanza
dell'Altare



8 Avventurieri
con standup

PREPARAZIONE

1

Prendete la tessera Stanza dell'Altare e posizionalatela al centro del tavolo, a faccia in su. Posizionate sopra di essa l'Idolo.

2

Mescolate le tessere Stanza a faccia in giù e distribuite ad ogni giocatore **8 tessere**.

Attenzione: Con 8 tessere il gioco è molto veloce. Se preferite partite più lunghe, potete decidere di dare più tessere ad ogni giocatore.

Ogni giocatore dispone le tessere **a faccia in giù**, in fila, senza guardarle, sul tavolo a formare un percorso che termini con un lato sulla Stanza dell'Altare. Se giocate su un tavolo piccolo, potete arrangerle in altro modo, ad esempio a forma di S, basta che sia chiaro quale sia il percorso e quale tessera venga dopo l'altra. Mettete le tessere avanzate all'interno della scatola: non verranno usate in questa partita.

3

Ogni giocatore sceglie l'Avventuriero che gli piace di più (nel gioco sono presenti 8 Avventurieri per lasciare ampia libertà di scelta a tutti), scopre la prima tessera del suo percorso e vi posiziona sopra l'Avventuriero scelto.

D'ora in avanti la stanza in cui è presente il tuo Avventuriero sarà chiamata "attiva".



4

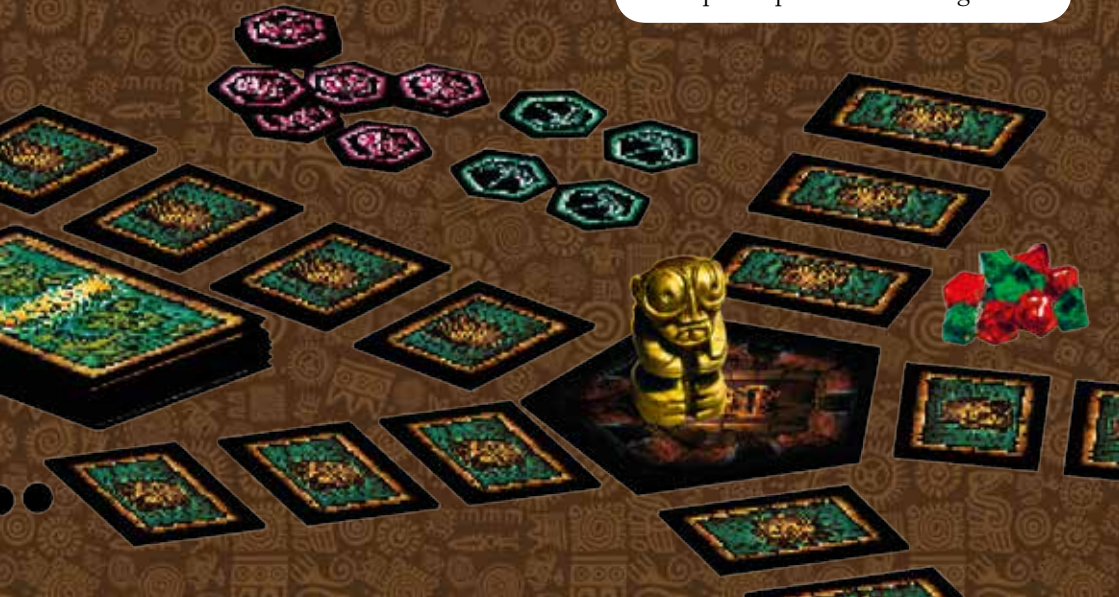
Mescolate il mazzo delle carte Azione e posizionatele al centro del tavolo in modo che tutti possano raggiungerlo. Ogni giocatore pesca 3 Carte senza farle vedere agli avversari e le tiene in mano.

5

Prendete tutti i segnalini Mostro e tutti i segnalini Trappola e posizionatevi sul tavolo, in un punto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

6

Prendete tutte le gemme e posizionatele sul tavolo, in un punto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Nel gioco non c'è alcuna differenza tra le gemme rosse o le gemme verdi: potete mescolarle tranquillamente tra loro. Siete pronti per cominciare a giocare!



MONTAGGIO DEGLI STANDUP

Alla prima partita dovrete montare le sagome sugli standup: una volta fatto, potrete lasciarli montati all'interno della scatola per le partite successive. Per montare le sagome sugli standup, basta prendere lo standup tra le dita di una mano: appoggiate l'indice su uno dei lati e il medio sull'altro spingendo, da sotto, con il pollice: lo standup tenderà ad aprirsi per permettervi di inserire la sagoma.



COME FUNZIONA IL GIOCO

L'obiettivo del gioco è quello di arrivare per primi con il proprio Avventuriero nella stanza dell'Altare e prendere il prezioso Idolo. Durante il vostro turno potrete giocare carte sia per passare le stanze e i loro relativi ostacoli, sia per intralciare la corsa degli avversari, giocando nel loro percorso mostri o trappole. Sconfiggendo i mostri ed effettuando scambi con gli altri giocatori potrete guadagnare gemme da utilizzare per ottenere dei bonus in partita o come merce di scambio.

TURNO DI GIOCO

Partendo dal primo giocatore, e procedendo in senso orario, ogni giocatore affronterà il suo turno, seguendo quest'ordine:

- 1. FASE DI PESCA:** All'inizio del turno, pescate una carta Azione e aggiungetela alla vostra mano.
- 2. FASE DI GIOCO:** In questa fase potete giocare tutte le carte Azione che volete. (vedi più avanti **GIOCARRE LE CARTE**), potete scambiare quante carte volete in modo libero con i vostri avversari (vedi **MERCATO LIBERO** più avanti), potete utilizzare le gemme che guadagnerete durante il gioco come merce di scambio o per effettuare azioni speciali (vedi **GEMME** più avanti). Potete fare una o più di queste cose, nell'ordine che volete.
- 3. FINE TURNO:** Quando non potete o non volete più giocare carte Azione passate il turno al giocatore successivo e, se siete rimasti senza carte in mano, **pescatene 3**.

Attenzione: Può succedere di scartare una carta e rimanere con 0 carte fuori dal vostro turno. In questo caso, dovete pescarne immediatamente 3.

Nota bene: Cercare di giocare tutte le carte che avete in mano è un'ottima strategia perché permette di pescare più carte e avere più possibilità di ricevere la carta che state cercando.

GIOCARE LE CARTE

Nel vostro turno potete giocare un numero qualsiasi di carte Azione dalla vostra mano. Per ogni carta giocata dovrete scegliere una delle due opzioni offerte: **CHIAVE** o **EFFETTO** e applicarla subito. Le carte utilizzate vengono poi messe nel mazzo degli “scarti” che viene formato da tutte le carte Azione giocate. Quando il mazzo delle carte Azione termina si rimescola il mazzo degli scarti per formarne uno nuovo.

Nota bene: Normalmente è possibile usare **solo** uno dei due effetti della carta **CHIAVE** o **EFFETTO**.

CHIAVE: Nelle carte Azione troverete degli oggetti rappresentati in primo piano. Quattro di loro servono per superare le stanze a loro collegate (guardate lo schema qui a lato per vedere le combinazioni). La Frusta serve a sconfiggere i mostri. Potete giocare una chiave (Machete, Tassello, Fune o Torcia) e superare la stanza attiva **solo** se la stanza è libera da mostri. Se nella stanza sono presenti dei mostri dovrete prima liberarvene (vedi più avanti) e successivamente giocare la carta con la chiave giusta: potrete così procedere nel vostro percorso, scoprendo la prossima stanza e spostandovi sopra il vostro Avventuriero. Durante il vostro turno potrete superare quante stanze volete, ma ogni carta vi permette di superare solo una stanza, anche se la stanza successiva richiede la stessa chiave. Il vostro Avventuriero può muoversi solo nel vostro percorso: non potete in nessun modo andare nel percorso di un altro giocatore.

CARTE AZIONE

EFFETTO: Nella parte alta della carta è descritto l'effetto che potete usare. Troverete la lista di tutti gli effetti delle carte più avanti in questo manuale.

CHIAVE: Nella parte inferiore è descritta la chiave:
Machete - supera una stanza Infestata
Tassello - supera una stanza Mosaico
Fune - supera una stanza Baratro
Torcia - supera una stanza Buia
Frusta - elimina un mostro



1.



2.



Esempio: (1) La stanza attiva di Banana Jones è una stanza infestata. Fabio gioca un Machete per aprirsi un varco. (2) Rivela la stanza successiva e ci sposta sopra Banana Jones. Dopodiché, scarta la carta.

LIBERARSI DEI MOSTRI NELLA

PROPRIA STANZA ATTIVA: Prima di poter superare la stanza attiva dovete ripulirla dagli eventuali mostri presenti. Farlo è molto semplice: vi basta giocare una carta con la chiave Frusta. Eliminate il segnalino mostro presente nella stanza attiva e prendete, come scritto sulla carta, una gemma. Se c'è più di un mostro nella stanza e avete in mano meno Fruste del necessario, potete giocare una frusta in un turno e una frusta più avanti nel gioco; non dovete eliminarli entrambi insieme.

EFFETTO: Nelle carte Azione sono presenti diversi tipi di effetti. Quando giocate la carta Azione come **EFFETTO**, leggete e applicate quanto scritto sulla carta. Dopodiché riponete la carta nel mazzo degli scarti. Alla fine di questo regolamento troverete tutti gli effetti descritti, nel caso aveste dei dubbi.

MERCATO LIBERO

Il mercato libero è il cuore del gioco, più abili sarete a “contrattare” o “truffare” i vostri avversari più velocemente otterrete le carte che vi servono per superare le stanze. Durante il vostro turno potete proporre scambi agli altri giocatori, proponendo carte dalla propria mano in cambio di altro. Potete proporre più di uno scambio o ricevere la proposta di più di uno scambio nello stesso turno. L'unico limite è che gli scambi nel vostro turno devono essere fatti con voi (es. nel vostro turno, due altri giocatori non possono scambiare tra di loro). Le carte vengono sempre scambiate senza poter guardare prima quello che si riceve, si può quindi bluffare e dare una carta diversa da quella promessa. Sta a voi decidere come e quando. Potete accettare scambi quante volte volete nel vostro turno, ma solo la prima volta che scambiate una carta con un giocatore, entrambi riceverete 1 **GEMMA**. Non riceverete ulteriori gemme se scambierete con lo stesso giocatore nello stesso turno. Come i veri avventurieri ci insegnano non c'è limite a ciò che potete chiedere per uno scambio!

Esempio: (1) Nella stanza attiva di Banana Jones c'è un mostro. Fabio gioca una Frusta per liberarsene. (2) Dopodiché, scarta il tassello e prende una gemma che aggiunge alle sue. Ora è libero di continuare nella sua corsa nel tempo!



Esempio: Avete bisogno di un Machete per superare la stanza infestata ma non avete quella chiave nelle carte azioni della vostra mano. Potete chiedere ad alta voce chi è disposto a darvi quella chiave e le risposte che riceverete potranno essere anche molto bizzarre. Un giocatore alla ricerca di ricchezze, potrebbe dirvi “ecco il Machete, ma in cambio voglio una carta e una gemma”, un altro giocatore potrebbe dirvi “Sì ti do io il Machete, ma in cambio voglio una Fune”, e potreste ricevere il Machete, se è onesto, oppure qualcos’altro (oppure potreste essere voi i furbi e dare qualcos’altro al posto della Fune richiesta). Un giocatore pigro, potrebbe dirvi “Sì, ti do io il Machete ma dopo cucini tu” mentre un giocatore minaccioso potrebbe dirvi “sì, ma voglio tutte le tue gemme, e se non stai allo scambio ti gioco un mostro nella stanza al mio prossimo turno!”. Questi sono solo alcuni esempi: non c’è limite alla fantasia. Ricordate solo che “chi la fa l’aspetti” e il giocatore che truffa troppo spesso prima o poi perde la considerazione degli altri giocatori per futuri scambi.

GEMME

Nel vostro turno potete scartare una o più gemme per ottenere dei bonus. E’ possibile ottenere più di un bonus a turno e più volte lo stesso, come preferite. Potete:

scartare 1 gemma, per utilizzare sia l'**EFFETTO** che la **CHIAVE** di una carta.

scartare 2 gemme, per pescare una carta Azione dal mazzo.

scartare 3 gemme, per trasformarle in una chiave qualsiasi (puoi passare una stanza qualsiasi o sconfiggere un mostro **ma senza ricevere la gemma**).

Non c’è differenza tra gemme rosse o verdi: potete usarle indifferentemente le une dalle altre.

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore supera l’ultima stanza del suo percorso e entra nella stanza può prendere l’Idolo di Tzulan e sventolarlo in faccia agli avversari: è stato lui l’avventuriero più veloce e scaltro, per questa volta...

TUTTI GLI EFFETTI DI TZULAN QUEST

Attenzione: vi consigliamo di leggere solo l'Effetto “Mostro” e “Trappola” e cominciare a giocare. Tutti gli effetti del gioco sono intuitivi e descritti su ogni carta: consultate il manuale solo se avete dei dubbi.

MOSTRO

Nei meandri del tempio di Tzulan si annidano mostri di ogni tipo, oltre ai proprietari del tempio (e dell'idolo): i Brutti Musi!

Esistono vari tipi di mostri: Brutti Musi, Mummie, Piante Carnivore, Ragni Giganti, Scheletri Morti Male, Sciamani, Spettri e Stud. Tutti i mostri funzionano nello stesso modo.

Quando giocate un Mostro potete mettere un segnalino Mostro nella Stanza attiva di un altro giocatore. Quel giocatore non potrà superare quella Stanza fino a quando non si sbarazzerà del Mostro, utilizzando una Frusta.

Attenzione, ogni Mostro può essere giocato solo nella sua “Stanza Preferita” come descritto sulla carta (alcuni Mostri hanno due Stanze Preferite tra cui scegliere). Il simbolo ti aiuta ad identificare la Stanza sulle Tessere. Non puoi usare un Mostro se non c'è nessuna Stanza Attiva corrispondente alla sua Stanza Preferita.

Se giocate un Mostro e non ci sono segnalini disponibili, prendete il segnalino rimasto più indietro sui percorsi dei vari giocatori.

Ogni Stanza può contenere più di 1 Mostro.

TESORO

Il tempio di Tzulan è ricco di sfide, ma è anche ricco di tesori! Diciamo che se ne può trovare uno dietro ogni angolo, basta fermarsi a raccoglierlo... Se non si è troppo impegnati a correre verso l'idolo!

Il tesoro fa pescare 2 carte dal mazzo e le fa aggiungere alla vostra mano. Se il mazzo è composto da una sola carta, pescate la carta rimanente, mescolate gli scarti e pescate l'altra.



STANZA MOBILE

Alcune stanze del tempio si divertono a... spostarsi. Antichi meccanismi dimenticati si attivano all'improvviso facendo scivolare via le stanze del tempio.

Quando utilizzate la stanza mobile, potete prendere la vostra prossima stanza (quella subito dopo la stanza attiva) e spostarla sul percorso di un altro giocatore, come sua prossima stanza (ovvero dopo la stanza attiva). Segnalini Trappole o Mostri presenti su quella stanza si spostano insieme a essa. Ora il tuo avversario avrà una stanza in più sul suo percorso e tu una stanza in meno! Il tuo avversario pesca una carta.

VICOLO CIECO

Sembrava proprio la via giusta e invece il corridoio del tempio ti è crollato davanti agli occhi...

Il malcapitato giocatore bersaglio del Vicolo Cieco sposta il suo Avventuriero dalla Stanza Attiva alla Stanza precedente. Eventuali segnalini Trappole o Mostri rimangono sulla Stanza. Quel giocatore pesca una carta.

Attenzione: potete giocare il Vicolo Cieco anche su di voi. Per esempio, se la vostra Stanza Attiva è piena di mostri, potete usare un Vicolo Cieco per tornare indietro e poi una Stanza Mobile per regalare la Stanza piena di Mostri ad un vostro avversario (magari a chi vi ha messo i Mostri nella Stanza.)

FURTO

Perchè usare la propria fune quando puoi sempre usare quella di qualcun altro?

Scegli un giocatore e guarda la sua mano di carte. Scegli una carta delle sue e prendila, spostandola nella tua mano di carte. Quel giocatore pesca una carta dal mazzo.





TALISMANO

Correndo nei corridoi del tempio potreste incappare in magici Talismani dei Brutti Musi. Tanto potenti quanto orrendi e fuori moda.

Questo è l'unico effetto da giocare nel turno di un avversario (scartalo quando lo usi), quando vieni bersagliato con un effetto negativo (Mostro, Stanza Mobile, Vicolo Cieco, Furto, Trappola). Scegli tu il nuovo bersaglio dell'effetto: puoi anche decidere di bersagliare chi ha usato originariamente la carta. Il nuovo bersaglio può decidere a sua volta di usare un Talismano per rimbalzare l'Effetto e così via. Se un effetto fa pescare una carta, è sempre il giocatore che ha subito l'Effetto a pescarla, non chi ha giocato il Talismano.

Nel caso in cui decidi di rimbalzare un Mostro, la Stanza Attiva bersaglio deve essere una delle Stanze preferite per quel Mostro. Se non ci sono altre Stanze Attive valide, non puoi utilizzare il Talismano contro quel Mostro.

Nel caso in cui decidi di rimbalzare un Furto, non sarai tu a rubare le carte ad un altro giocatore: semplicemente deciderai quale giocatore subirà il furto da parte del giocatore che ha usato la carta. Non puoi rimbalzare il Furto sul giocatore che l'ha giocato su di te.

Se, giocando una carta Talismano, rimani con 0 carte in mano, pescane immediatamente 3.



FUGA

A volte bisogna ricorrere all'ultimo espediente tramandato da generazioni di Avventurieri: correre e fuggire!

Con la fuga potete superare una Stanza anche se è gremita di Mostri. Insieme alla carta Fuga dovete giocare anche una carta che riporti la Chiave necessaria a superare la Stanza Attiva. In questo caso, supererete normalmente la Stanza lasciando però tutti i Segnalini Mostro al loro posto: nel caso in cui un altro giocatore vi giochi un Vicolo Cieco, vi ritroverete di nuovo in mezzo ai mostri!

TRAPPOLA



I corridoi del tempio di Tzulan sono pieni di trappole appositamente messe dai Brutti Musi per evitare che intrusi entrino nel tempio... A volte ci si trova anche qualche scheletro di Brutto Muso, ma questo è un dettaglio: i Brutti Musi non sono noti per la loro intelligenza.

Quando giocate una Trappola, prendete un segnalino Trappola e mettetelo sul percorso di un altro giocatore, nella stanza immediatamente successiva alla sua Stanza Attiva.

Quando un giocatore entra nella stanza della Trappola, deve decidere se scartare 2 tra carte e gemme per evitarla oppure se cascarci dentro e saltare il suo prossimo turno. In questo caso, il giocatore prende la carta Trappola e la mette, a faccia in su, davanti a sé e il suo turno termina immediatamente. Al suo prossimo turno, il giocatore scarterà la carta Trappola posta dinnanzi a sé anziché giocare. Se un giocatore non può scartare 2 tra carte e gemme perché non ne ha a disposizione a sufficienza, può scegliere solo di cascare nella Trappola. Non si può mettere più di una Trappola per Stanza.

OGGETTO DISPERSO



Correndo all'interno dei corridoi del tempio di Tzulan vi potrete imbattere in qualche oggetto lasciato precedentemente da qualche altro Avventuriero o le chiavi di casa smarrite da qualche Brutto Muso distratto...

Quando giocate un Oggetto Disperso prendete in mano il mazzo degli scarti e cercate una carta con una chiave a voi utile. Prendete questa carta e usatela come Chiave. Dopodiché scartate entrambe le carte nel mazzo degli scarti. Inutile dirlo, ma l'Oggetto Disperso diventa più forte man mano che il mazzo degli scarti aumenta.

I PERSONAGGI DI TZULAN QUEST

D'ora in avanti troverete solo sezioni d'ambientazione. Queste parti non sono utili ai fini del gioco, ma descrivono i personaggi e la loro storia, oltre ad un po' di informazioni sul mondo.



ASH DARKNESS: Avvenente e abile avventuriero, si è appropriato di numerosissimi tesori, peccato che li perda tutti in regali per le sue numerose fiamme... E' arrivato al Tempio perchè ha sentito che la bellissima Mara Frost è interessata all'Idolo di Tzulan: quale modo migliore di conquistarla se non soffiandogli l'Idolo davanti agli occhi e poi regalandoglielo insieme ad un mazzo di boccioli carnivori?



MARA FROST: Avventuriera e primo meccanico alle Industrie Spark. Sta cercando di prendere l'Idolo di Tzulan per portare il suo open-space a nuovi livelli di classe. Ha l'hobby delle corse e dell'arredamento, ma, visti i suoi gusti, meglio farla gareggiare in una pista che chiederle di arredarti casa...



MYSTERY ADVENTURER: Un personaggio misterioso, una figura slanciata e con il viso coperto e gli occhi di un bruno intenso..forse un nobile orientale? O un eroe venuto da lontane terre per impossessarsi dell'Idolo e salvare la sua gente? No aspetta, questo accento mi ricorda qualcos'altro... Tombarolo di professione con negozio di chincaglierie per turisti!



**LADY
BLADE**

LADY BLADE: Ex fidanzata di Ash Darkness, è stata lasciata dopo che ha inavvertitamente cercato di tagliare la gola di Ash con la sua potente MirakleBlade e, diciamo così, Ash non l'ha presa proprio bene. Vuole a tutti i costi catturare l'Idolo di Tzulan per recuperare la fiducia in sé stessa e sentirsi indipendente. Non c'entra assolutamente nulla il fatto che abbia sentito dire che anche Ash Darkness sarà lì...



**COLONNELLO
HILLGORE**

COLONNELLO HILLGORE: Ex Militare e Mercenario rude ma sensibile dentro, è stato abbandonato a sua insaputa dal resto del suo gruppo per quella sua terribile abitudine di svegliare tutti all'alba al suono della "Cavalcata degli Stidi" a tutto volume... deve arrivare sulla cima del tempio e impossessarsi dell'idolo per utilizzare la sua luce magica come raggio di segnalazione e farsi "recuperare" dai suoi compagni... (o no?)



**BANANA
JONES**

BANANA JONES: Nel suo villaggio Banana era una scimmietta come tante, giocava allo sport locale "Rubabanana", mandava avanti l'attività di famiglia "Rivendita di Frutta Esotica da Banana & Sons". ma sognava di diventare un Avventuriero. Un giorno, mentre rientrava a casa, vide sulla strada una splendida macchina da corsa in panne. Si avvicinò per dare una mano e lì conobbe il famoso pilota da corsa "Max Monkey" che lo illuminò: "Se una scimmia può diventare un pilota di auto può anche diventare un Avventuriero, no?". Così Banana partì per la sua prima avventura a ben 2 miglia da casa: "Recuperare l'Idolo Dorato" in quella vecchia catapecchia infestata del Tempio di Tzulan.



BLACK MORGAN: Famosissimo pirata cugino del famigerato “Barbarossa”. Non sa bene come sia finito al Tempio: era intento in una gara con lui alla ricerca del “Tesoro dei Sette Mari” per pavoneggiarsi di fronte a suo cugino, quando ad un tratto nel navigatore satellitare è comparsa la scritta “Percorso più veloce, 3 mari in meno” e ha fatto il clamoroso errore di fidarsi. Forse aver inserito nella ricerca “Tesoro” senza “Sette Mari” non è stata la scelta migliore, ma sempre di Tesoro si tratta no?



DOKTOR BRAHUN: Il Doktor Brahun è l'ex-Rampollo di una nota famiglia di industriali nel campo dei “frullatori”. E’ stato messo nell’ombra da quando, a 18 anni, durante la presentazione del nuovissimo frullatore “Raptor 3000”, per impressionare tutti i presenti ha improvvisato un gioco di prestigio mal riuscito con un volontario e il “Raptor 3000”... Da allora sta progettando nell’ombra il ritorno in scena in grande stile. Grazie all’Idolo di Tzulan potrà forgiare una lama per Frullatore in grado di tritare e sminuzzare qualsiasi lega di metallo mai inventata o il pane raffermo più duro!

GLI INQUILINI DI TZULAN QUEST

In realtà, il tempio di Tzulan pullula di creature che lo vivono e che possiamo dividere in tre macro categorie: i Brutti Musi, i Morti Male e gli Animali da Compagnia.



I Brutti Musi sono gli attuali proprietari del Tempio di Tzulan. Queste creature dalla pelle verde sono così brutte che coprono i loro volti con delle enormi maschere. Peccato che la loro abilità nel taglio del legno non sia così spiccata, al punto che forse starebbero meglio senza le maschere. Tra di loro annoveriamo anche lo Stud, tipico Brutto Muso con la sindrome del gigantismo: purtroppo era veramente troppo grande per la nostra macchina da presa e la sua tendenza a sventolare enormi clave non ci ha consentito di prendere la migliore inquadratura.

I Morti Male sono tutti leggendari guerrieri (o avventurieri) che in vita sono morti male, ma veramente male, e sono tornati dall'aldilà per trovare una morte migliore. Tra di loro potrete trovare Scheletri di Avventurieri cascati in una trappola scivolando su una buccia di banana di Banana Jones, Spettri di Brutti Musi che sono morti all'interno di Stanze Mobili spostate per sbaglio, oppure Mummie di antichi stregoni rimasti impigliati nella carta "igienica" dei Brutti Musi: carta più ragnatela dei ragni giganti producono un effetto... incollante!

I Brutti Musi hanno anche ottimi Animali da Compagnia, se così vogliamo definirli. Oltre ai loro famosi Ragni Giganti da Guardia che rispondono ai nomi più buffi come "Fuffy" o "Lappy", i Brutti Musi si circondano di enormi piante carnivore: alcuni scettici tendono a dire che le Piante Carnivore siano solo il risultato del loro ottimo pollice verde, ma meglio non investigare oltre e accettarle come dato di fatto.

TURNO

1. FASE DI PESCA: Pescate una carta Azione.

2. FASE DI GIOCO: Potete:

- giocare carte Azione
- scambiare con gli altri giocatori
- utilizzare Gemme

Potete giocare, scambiare, utilizzare gemme nell'ordine che volete e più volte nello stesso turno.

3. FINE TURNO: Se siete senza carte in mano, pescate 3 carte Azione.

TENETE SOTTO MANO QUESTO VADEMECUM PER LE PRIME PARTITE

GEMME



Utilizza sia la Chiave che l'Effetto di una carta Azione giocata.



Pesca una carta Azione



Trasformale in una chiave qualsiasi: puoi passare una qualsiasi Stanza libera da Mostri oppure sconfiggere un mostro (senza prendere la Gemma).

Ricordate che non c'è differenza tra gemme verdi e gemme rosse.



Una produzione **Red Glove Edizioni - Prima Edizione** - 2016

Red Glove di Dumas Federico - Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Game Design: Alessandro Cuneo

Impaginazione: Fabio Lupetti

Direzione Produzione: Federico Dumas

Illustrazione & Grafica: Guido Favaro

Revisione: Simona Lombardo

L'autore desidera ringraziare sua moglie e tutti gli amici che lo hanno aiutato e supportato.

L'Idolo all'interno della scatola è un reale manufatto Bruttomusico intagliato a mano dai Brutti Musi del tempio di Tzulan. Potete scriverci per ottenere la certificazione "manufatto bruttomusico originale bagnato nella polverina dorata 0 karati": il nostro Stud Mario sarà felicissimo di incontrarvi e spiegarvi tutto nel dettaglio.

Red Glove non garantisce che gli Idoli siano liberi di Maledizioni o altri Incantesimi nocivi e non se ne assume responsabilità in alcun caso.