

Jim Henson's™ LABYRINTH™

Il gioco da tavolo

Un gioco di Alessio Cavatore

**“Ehi, signora! È fallso il
lancio di teste altrui!”**

Benvenuti a Labyrinth - il gioco da tavolo di River Horse edito in Italia da dV Giochi. Siamo molto lieti di avervi con noi in questa avventura: grazie al vostro aiuto Sarah riuscirà sicuramente a salvare il fratellino Toby in tempo.

Il nostro gioco è concepito per quattro giocatori, ma in fondo a questo regolamento troverete le regole per giocare in cinque, tre, due e perfino da soli. Per ora presumiamo che alla partita partecipino quattro giocatori.

In questo gioco tutti i giocatori stanno dalla stessa parte: siete un gruppo di amici che cercherà di aiutare Sarah a raggiungere il castello di Jareth, il Re di Goblin, per salvare Toby.

Ma attenzione: avete solo tredici ore prima che Toby sia trasformato in un piccolo goblin, quindi la vostra sarà una corsa contro il tempo e contro le minacciose creature che potrete incontrare nel Labirinto e nella Città di Goblin...

Per prima cosa, dovrete radunare i vostri amici e perlustrare il Labirinto alla ricerca dell'*Entrata alla Città di Goblin*. Assieme dovrete sopravvivere alle trappole di

Jareth, affrontare Titantang, il guardiano delle porte, e dozzine di minacciose guardie goblin che tenteranno di impedirvi di arrivare al castello del loro re. Alla fine, una volta arrivati al castello, Sarah dovrà affrontare Jareth un'ultima volta nella stanza sottosopra del castello per salvare il suo fratellino. Durante tutto questo tempo, le lancette del crudele orologio continueranno ad avanzare... Buona fortuna, e ricordate: tutto non è sempre come sembra in questo posto, perciò non potete prendere niente per scontato.

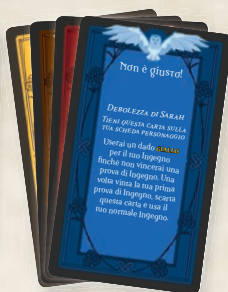


Contenuto

In questo gioco troverete il materiale seguente:



Una carta Capacità Speciale per ogni personaggio.



Una carta Debolezza per ogni personaggio.



32 carte Labirinto.



6 carte di Riferimento.



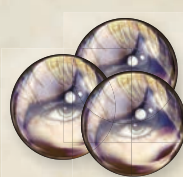
Quattro schede personaggio su cui sono elencate le capacità di ogni personaggio.



L'Orologio Goblin, composto da due pezzi: il quadrante e la lancetta.



Segnalini "Puzza!".



Segnalini Volontà.

I personaggi. Ogni miniatura viene usata da un giocatore, ad eccezione di Jareth.



GOGGLE



SIR DIDIMUS E
AMBROGIO



BUBO



SARAH



JARETH, IL RE DI
GOBLIN



IL TABELLONE, CHE RAFFIGURA IL LABIRINTO, LA CITTÀ DI GOBLIN E IL CASTELLO DEL RE DI GOBLIN.

I dadi. I nostri dadi sono speciali: ve li presentiamo di seguito, partendo dal più forte fino al più debole:



Il dado blu ha venti facce, quindi quando lo tirerete vi fornirà un risultato da 1 a 20.



Il dado giallo ha otto facce, e vi fornirà un risultato da 1 a 8.



Il dado nero ha dodici facce, e vi fornirà un risultato da 1 a 12.



Il dado verde ha sei facce, e vi fornirà un risultato da 1 a 6.



Il dado viola ha dieci facce, e vi fornirà un risultato da 1 a 10.



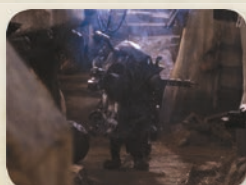
Il dado rosso ha quattro facce, e vi fornirà un risultato da 1 a 4. Il risultato è dato dal numero orientato 'in piedi' (4 in questo caso).



Pedina Fanteria Goblin.



Pedina Cavalleria Goblin.



Pedina Artiglieria Goblin.



Pedina Titantang.



Segnalino Turno.



Preparazione del gioco

Prima di iniziare, svolgete i seguenti passi.

1. Collocate i cinque personaggi sulle proprie posizioni di partenza, come mostrato nella pagina successiva.
2. Collocate l'orologio accanto al tabellone, tra Goggle e Sarah, con le lancette sulla prima ora (come mostrato dall'illustrazione nella pagina successiva).
3. Scegliete chi controlla ogni personaggio. Potete farlo semplicemente accordandovi, oppure ogni giocatore può pescare una scheda personaggio a caso. In alternativa, potete tirare un dado blu e il giocatore che ottiene il risultato più alto (ripetendo il tiro in caso di pareggio) sceglie il proprio personaggio, seguito da chi ha ottenuto il secondo miglior risultato e così via. Fatto questo, prendete la scheda e la carta Capacità Speciale del vostro personaggio e sedetevi al tavolo in modo da essere vicini al vostro personaggio. Goggle prende il segnalino Turno. Infine, prendete un numero di segnalini Volontà pari all'ammontare indicato dalla voce Volontà Iniziale sulla vostra scheda personaggio.

Per esempio, la voce Volontà Iniziale di Sarah (vedi sotto) mostra cinque icone Volontà evidenziate su sei, quindi Sarah inizia la partita con cinque segnalini Volontà.

Volontà Iniziale



Il gioco inizia nel punto in cui Sarah è già entrata nel Labirinto, si è persa definitivamente ed è caduta nella Segreta. Goggle (che si trova all'ingresso del Labirinto a disinfestare le fate) viene contattato da Jareth, il Re di Goblin, che gli ordina di riportarla al punto di partenza, in modo che debba ricominciare tutto da capo...



4. Preparate il mazzo di carte Labirinto:
 - radunate tutte le carte Labirinto.
 - Togliete la carta *Entrata alla Città di Goblin*.
 - Mescolate il mazzo.
 - Senza guardare, rimuovete un'altra carta Labirinto dal mazzo e rimettetela nella scatola: questa carta non sarà usata in nessun modo, per rendere ogni partita leggermente diversa dalle altre.
 - Suddividete il mazzo in due pile: una da dieci carte e una da venti carte.
 - Collocate la carta *Entrata alla Città di Goblin* nella pila di dieci carte e mescolate.
 - Mischiate e collocate la pila di venti carte sopra la pila di dieci carte. In questo modo sarete sicuri che la carta *Entrata alla Città di Goblin* si trovi sempre da qualche parte nell'ultimo terzo del mazzo del Labirinto.

Infine, collocate il mazzo del Labirinto accanto al tabellone, in modo che sia comodamente a portata di mano di tutti i giocatori.

Ora siete pronti per iniziare a giocare!



MAZZO DEL
LABIRINTO



OROLOGIO
GOBLIN



Round di gioco

I personaggi devono agire secondo un ordine ben preciso nel corso di ogni round di gioco:

1. turno di Goggle – il giocatore muove Goggle, risolve i suoi eventuali incontri, poi passa il segnalino Turno a Sir Didimus.
2. Turno di Sir Didimus – il giocatore muove Sir Didimus, risolve i suoi eventuali incontri, poi passa il segnalino Turno a Bubo.
3. Turno di Bubo – il giocatore muove Bubo, risolve i suoi eventuali incontri, poi passa il segnalino Turno a Sarah.
4. Turno di Sarah – il giocatore muove Sarah e risolve i suoi eventuali incontri.
5. Turno di Jareth – un giocatore fa avanzare le lancette dell'orologio di un'ora, poi passa il segnalino Turno a Goggle, dando il via al round di gioco successivo.

Vincere la partita

Se Sarah arriva al castello di Jareth e risolve la stanza sottosopra, il giocatore può recitare immediatamente la poesia e tutti i giocatori vincono la partita. Ricordate che per vincere la partita il giocatore deve recitare la poesia a voce alta, e deve saperla a memoria! Okay, potete dare un'occhiata alla carta di Riferimento 'L'incantesimo' e leggerla... almeno per la vostra prima partita!

Se invece le lancette dell'orologio tornano nella loro posizione iniziale (alla fine della tredicesima ora/round), Toby viene trasformato in goblin e tutti i giocatori hanno perso: la vittoria spetta a Jareth!

Schede Personaggio

Ogni scheda contiene le informazioni relative al personaggio, come descritto di seguito.

Velocità

Questa voce indica il dado più forte che potete tirare per muovervi (vale a dire la velocità massima a cui potete muovervi). Ricordate che potete sempre decidere di rallentare e tirare un dado più debole, se preferite.

Ingegno

Questa voce indica quanto siete abili nel superare in astuzia un avversario e nel risolvere gli enigmi. Più forte è il vostro dado di Ingegno, più il vostro personaggio è intelligente.

Forza

Questa voce indica quanto è robusto il vostro personaggio, una qualità utile per superare le sfide fisiche e sconfiggere i nemici usando la pura potenza. Più forte è il vostro dado di Forza, più i vostri muscoli sapranno farsi valere.



Volontà (VOL)

Questa voce non indica un dado, bensì il numero di segnalini Volontà con cui iniziate il gioco. Ricordate che ogni personaggio può avere al massimo sei segnalini Volontà, ma non più: se avete già sei segnalini Volontà e ne ottenete altri, quelli in più vanno perduti.

Perdere Volontà

Molte situazioni nel corso della partita potrebbero farvi perdere i segnalini Volontà. Quando il vostro ultimo segnalino Volontà viene scartato, avete perso ogni volontà di continuare a sfidare Jareth, vi sedete a terra disperati... e improvvisamente una botola si spalanca sotto di voi, facendovi precipitare in una Segreta: spostate immediatamente il vostro personaggio nella casella della Segreta (vedi l'illustrazione in alto a destra).

Carte

Capacità Speciale

Ogni personaggio inizia la partita con una carta Capacità Speciale. Questa carta vi consente di tirare un dado blu extra se fallite una qualsiasi prova. Tuttavia, fate attenzione: potete farlo solo una volta per partita e dovrete scartare la carta Capacità Speciale, una volta utilizzata. Quindi cercate di tenerla in serbo per una prova veramente speciale!



LA SEGRETA.

Carte Debolezza (facoltative)

Se tutti i giocatori vogliono una sfida più impegnativa, ogni personaggio può ricevere una carta Debolezza all'inizio della partita. Questa carta rende il vostro personaggio più debole finché una certa condizione non viene soddisfatta, poi quella carta viene scartata e il personaggio torna alla normalità.



Svolgimento di un turno

Quando giunge il vostro turno, dovete decidere se **Riposare** o **Muovere**.

Riposare

Se decidete di Riposare, non vi muovete, ma tirate il dado verde: se ottenete un risultato pari o superiore a 4, ottenete un segnalino Volontà.

Muovere

Se decidete di Muovere, tirate un dado: potete scegliere tra il dado di Velocità indicato sulla scheda del vostro personaggio e qualsiasi dado più debole. Il risultato del tiro indica di quante caselle dovete muovere il vostro personaggio, in senso orario o antiorario, lungo le caselle del Labirinto.

Dovete sempre muovervi dell'esatta distanza indicata, ma non potete scegliere di concludere il movimento su una casella contenente Jareth (in questo caso dovreste muovervi nella direzione opposta).

Seguite le istruzioni di seguito in base a

dove terminate il movimento.

Una casella che non contiene carte

Pescate una carta dal mazzo del Labirinto e collocatela sulla casella. Poi leggete le istruzioni sulla carta e risolvete l'incontro descritto.

Una casella contenente una carta Labirinto

Leggete le istruzioni sulla carta e risolvete l'incontro descritto.

La Segreta

Qui non si pesca mai una carta. Quando il personaggio finisce nella Segreta, si addormenta. Stendete la miniatura del vostro personaggio su un fianco per indicare che sta dormendo. Nel vostro prossimo turno, tutto quello che potrete fare è Riposare: non potete Muovere (dopo avere Riposato, rimettete in piedi la vostra miniatura).

Il lato positivo è che la Segreta, oscura e silenziosa, è un ottimo posto dove riposare, riflettere e recuperare le forze: quindi, quando Riposate nella Segreta, non dovete tirare il dado verde: ottenete invece automaticamente un segnalino Volontà. (Ricordate che non si possono avere più di sei segnalini Volontà.)



GOGGLE SI MUOVE. TIRA IL SUO DADO DI VELOCITÀ E OTTIENE UN 3.
DEVE MUOVERSI SU UNA DELLE CASELLE INDICATE

La Gora dell'Eterno Fetore

Qui non si pesca mai una carta. Quando il vostro personaggio finisce qui, dovete invece tirare il vostro dado di Velocità per evitare di cadere nella Gora.

Se ottenete un qualsiasi risultato che non sia un 1 o un 2, siete al sicuro e riuscite a trovare l'uscita dalla Gora: non accade nulla e nel prossimo turno dovrete uscire dalla Gora. Non potete decidere di Riposare qui (nessuno che sia sano di mente vorrebbe respirare un'aria del genere un solo istante più del dovuto!).

Tuttavia, se ottenete un 1 o un 2 come risultato, cadete nella Gora (ooooops!). Quando cadete nella Gora, perdetevi immediatamente un segnalino Volontà e ricevete un segnalino "Puzza!", che influenzerà le vostre abilità sociali per il resto della partita (vedi 'Muoversi in Gruppo', nella pagina successiva).



"Puzza!"

Note al Movimento

Ricordate che se finite su una casella per qualsiasi motivo diverso dal normale movimento (per esempio a seguito dell'effetto di una carta), dovete comunque eseguire le istruzioni descritte precedentemente per un Movimento normale.

Inoltre ricordate che il vostro personaggio può addormentarsi su una qualsiasi casella e non solo nella Segreta, se una carta lo richiede. Se il vostro personaggio si addormenta, stendete la miniatura su un lato per indicare che sta dormendo. Nel vostro prossimo turno, tutto quello che potrete fare è Riposare: non potrete Muovervi (dopo avere riposato, rimettete in piedi la vostra miniatura).

Infine, ricordate che ogni volta che vi viene richiesto di scartare una carta, quella carta va collocata a faccia in giù in



LA GORA DELL'ETERNO FETORE.

fondo al mazzo delle carte del Labirinto. Questo renderà più difficile capire quando arriverete alla parte del mazzo che include l'*Entrata alla Città di Goblin...*

Riposare con gli amici

Quando arriva il vostro turno, se avete deciso di Riposare e ci sono altri personaggi nella vostra casella, potete condividere con loro una storia e parlare con loro delle vostre paure e delle vostre preoccupazioni, affinché possano aiutarvi; dopotutto è a questo che servono gli amici!

Dopo avere tirato il dado per Riposare (o avere ricevuto automaticamente il segnalino Volontà dalla Segreta), ogni personaggio può cedere uno dei propri segnalini Volontà a un qualsiasi altro personaggio in quella casella. Purtroppo, i personaggi addormentati non possono cedere o ricevere segnalini Volontà.



Muoversi in gruppo

Quando arriva il vostro turno, se avete deciso di Muovervi e ci sono altri personaggi nella vostra casella, potete invitarli a venire con voi e a 'Muovervi in Gruppo'. I giocatori che controllano quei personaggi possono accettare di muoversi con voi in gruppo oppure no: ognuno sceglie liberamente. Tuttavia, noi vi consigliamo di accettare, in quanto generalmente è una buona idea.

I personaggi addormentati devono sempre declinare l'invito.

Una volta deciso quali personaggi si muoveranno in gruppo assieme a voi, tirate il dado del vostro movimento come di consueto, decidete la direzione di movimento del gruppo e pescate la carta dal mazzo del Labirinto, se necessario.

Ricordate tuttavia che quando tirate per muovervi, dovete usare la Velocità di gruppo, determinata dal valore di

Velocità più basso di tutti i personaggi che si muovono in gruppo: dovete sempre aspettare il membro più lento del gruppo!

Per esempio, se nel proprio turno Sarah si muove in gruppo con Goggle e Bubo, la Velocità massima del gruppo non è il dado viola di Sarah, ma il dado verde di Goggle, che è il più lento. Naturalmente, Sarah può decidere di rallentare ulteriormente e usare un dado rosso anziché un dado verde.

Puzza!

Se il vostro personaggio in precedenza era caduto nella Gora dell'Eterno Fetore (e possiede quindi un segnalino Puzza!), non potete accettare automaticamente l'invito a muovervi in gruppo: siete talmente imbarazzati dalla puzza emanata che dovreste prima tirare un dado verde.

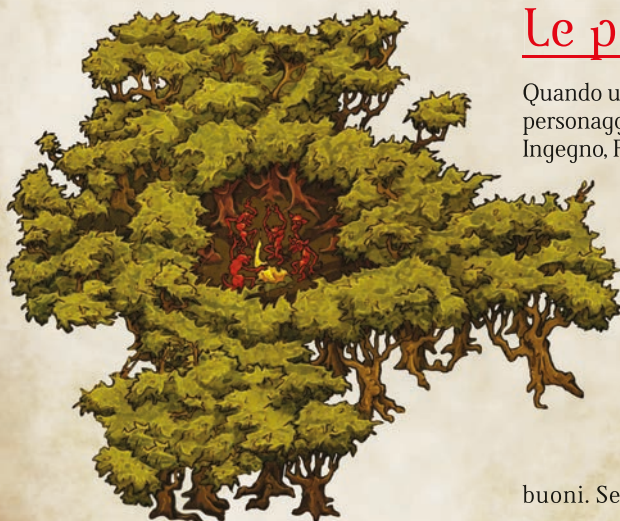
Con un risultato di 4 o più, siete liberi di accettare l'invito oppure no, mentre con 3 o meno dovete rifiutare.

Tutti i personaggi invitati possono aspettare di vedere il risultato ottenuto dai personaggi con la Puzza prima di decidere se rimanere o muoversi in gruppo.

Le prove

Quando una carta richiede al vostro personaggio di effettuare una prova di Ingegno, Forza o Velocità, per prima cosa un altro giocatore tira il dado o i dadi per conto dei cattivi (i dadi da tirare sono indicati sulla carta). Il **risultato più alto** tra quelli ottenuti con questi dadi è il punteggio dei cattivi.

Poi tirate il dado di Ingegno, Forza o Velocità del vostro personaggio, in base a cosa è richiesto: questo è il punteggio dei buoni. Se siete in gruppo, tutti tirano e si



sceglie il risultato più alto (vedi prossimo paragrafo).

Se il risultato dei buoni è pari o superiore a quello dei cattivi, la prova è superata: i buoni vincono la prova e si applicano gli effetti positivi della carta.

Se il risultato dei cattivi è superiore a quello dei buoni, la prova è fallita: i cattivi vincono la prova e si applicano gli effetti negativi della carta.

Prove di gruppo

Ogni volta che effettuate una prova di Ingegno o di Forza e ci sono altri personaggi nella stessa casella, tutti i personaggi partecipano alla prova: tra amici ci si aiuta sempre! In altre parole, non dovete tirare soltanto il vostro dado di Ingegno o di Forza: anche gli altri giocatori tirano il dado di Ingegno o di Forza dei loro personaggi, in base a quanto richiesto dalla prova attuale. Poi userete il risultato più alto ottenuto da un qualsiasi dado della vostra prova di gruppo: un vantaggio notevole!

Purtroppo, quando i vostri avversari tirano più dadi, accade esattamente la stessa cosa.

Il prezzo da pagare per questo vantaggio è il fatto che in caso di prova fallita, tutti i personaggi del gruppo subiscono gli stessi effetti negativi... siete tutti nella stessa barca!

I personaggi addormentati non possono aggiungere il loro dado alla prova, ma non subiscono gli effetti negativi di una prova fallita: dormono nel corso di tutta la prova.

Per proseguire con l'esempio soprastante, Sarah deve effettuare una prova di Forza, quindi tira il dado verde. Ma il giocatore che controlla Goggle tira il suo dado giallo e Bubo tira il suo possente dado nero! Sarah poi sceglierà il risultato più alto di quei tre dadi per effettuare la prova.

Prove di Velocità di gruppo

Le prove di Velocità funzionano proprio come le prove di Ingegno o di Forza, ma nel caso di una prova di gruppo, a effettuarla è soltanto il personaggio più lento, vale a dire quello con il dado più debole: dovete aspettare l'amico più lento del gruppo! Quindi il gruppo tira e usa solo un dado, il più debole: questo significa che quando ci si muove in gruppo, le prove di Velocità sono una brutta cosa!

Mai disperare! – tirare dadi extra

Se una prova è fallita, ogni personaggio coinvolto nella prova può compiere uno sforzo in più, spingendosi a tirare un dado extra nel tentativo di superare la prova. Questo può essere fatto sia nelle prove effettuate da un singolo personaggio, sia nelle prove di gruppo.

Il personaggio che decide di farlo perde immediatamente un segnalino Volontà e tira un dado blu. I personaggi a cui rimane un singolo segnalino Volontà non possono farlo.

Ricordate che in una prova di Velocità, soltanto il personaggio che effettua la prova per tutto il gruppo lo può fare.

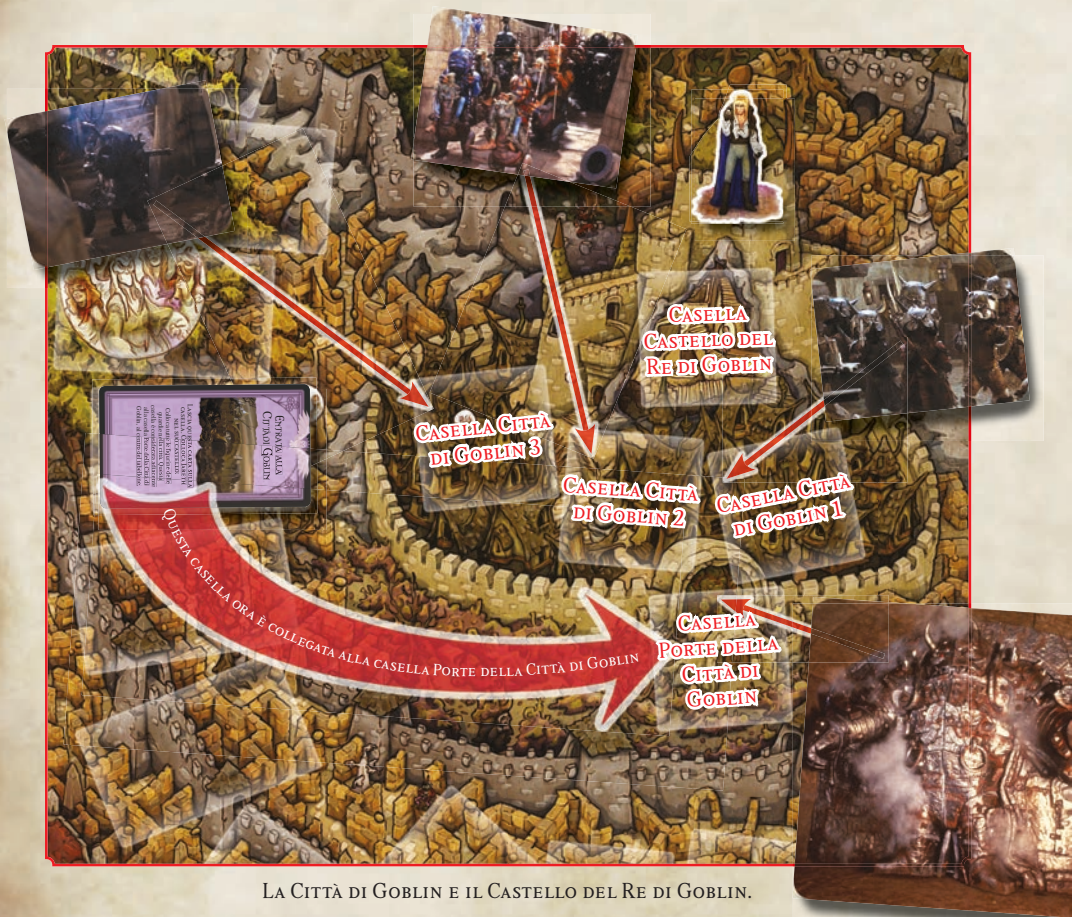
Se il nuovo punteggio è pari o superiore a quello dei cattivi, allora i buoni vincono, come descritto più sopra. Ma se il punteggio è ancora una volta inferiore, è possibile spendere un ulteriore segnalino Volontà per tirare il dado di nuovo... e così via, finché la prova è superata, i segnalini Volontà si esauriscono o il giocatore decide di non usarli: in quel caso la prova è fallita.



La Città di Goblin

Quando si pesca la carta *Entrata alla Città di Goblin*, quella casella diventa il piccolo avamposto di guardia che conduce alle Porte della Città di Goblin. La carta va lasciata al suo posto e accade quanto segue:

- collocare Jareth nel suo castello.
 - Collocare tutte le pedine delle Guardie nelle loro caselle, come indicato nell'illustrazione sottostante.
 - Da adesso in poi, la casella *Entrata alla Città di Goblin* è considerata adiacente
- Tutte quelle caselle (le Porte e le caselle interne della città) sono però occupate dalle pedine delle Guardie: le Porte sono protette da Titantang, mentre le altre tre caselle contengono guardie Goblin di grado crescente di difficoltà.



LA CITTÀ DI GOBLIN E IL CASTELLO DEL RE DI GOBLIN.



Fintanto che una pedina delle Guardie è presente su una casella (che si tratti di Titantang o delle Guardie Goblin) qualsiasi personaggio o gruppo che si muova fino a quella casella deve immediatamente fermarsi e affrontare la pedina delle Guardie.

- Affrontare Titantang richiede una prova di Forza contro un possente dado blu.
- Affrontare le Guardie di Fanteria Goblin richiede una prova di Forza contro un dado rosso, un dado verde e un dado giallo (da tirare tutti assieme come gruppo).
- Affrontare le Guardie di Cavalleria Goblin richiede una prova di Forza contro un dado verde, un dado giallo e un dado viola (da tirare tutti assieme come gruppo).
- Affrontare le Guardie di Artiglieria Goblin richiede una prova di Forza contro un dado giallo, un dado viola e un dado nero (da tirare tutti assieme come gruppo).

Se la pedina delle Guardie non viene sconfitta, ogni personaggio coinvolto perde un segnalino Volontà. Poi, qualsiasi personaggio che abbia iniziato il suo

turno nella casella con la pedina delle Guardie non può scegliere se Riposare o Muovere: deve invece affrontare di nuovo la pedina delle Guardie, proprio come se fosse un personaggio che si è appena mosso su quella casella.

Se la pedina delle Guardie è sconfitta, viene rimossa e la casella diventa una casella normale, con la differenza che non si pescherà mai nessuna carta se qualcuno arriva su di essa. I personaggi che iniziano le loro azioni in una casella del genere possono Riposare normalmente, Muovere fino alla casella successiva per incontrare la prossima pedina delle Guardie o perfino tornare indietro verso il Labirinto (girando a destra o a sinistra, una volta tornati nel Labirinto)... ma perché mai tornare indietro?

Tutte queste informazioni sono state incluse per vostra comodità sulle carte di Riferimento, in modo che non sia necessario consultare il regolamento durante questa fase del gioco.

Una volta che tutte le pedine delle Guardie sono state sconfitte e rimosse, la strada per il Castello di Jareth è libera!

Il Castello del Re di Goblin

Dopo che l'ultima pedina delle Guardie è stata rimossa, Sarah può muoversi fino al Castello. Gli altri personaggi, tuttavia, non possono, perché "così va fatto". Quindi Sarah non può invitare nessun altro personaggio a muoversi in gruppo con un movimento che conduca nel Castello.

Una volta che Sarah è entrata nel Castello, dovrà superare la stanza sottosopra di Jareth, che richiede una prova di Ingegno contro un dado blu.

Se Sarah fallisce la prova, fa avanzare

l'orologio goblin di un'ora, e poi può ritentare ancora, ripetendo la procedura ogni volta che non riesce. Se l'Orologio Goblin torna alla sua posizione iniziale, Toby viene trasformato in Goblin e avete perso!

Se Sarah supera la prova, riesce a trovare Toby e deve affrontare Jareth per un'ultima volta: il giocatore recita l'incantesimo e tutti i giocatori vincono!

Ricordate che dovete recitare la poesia a memoria per vincere. Se è proprio necessario, prima potete leggere la carta di Riferimento 'L'incantesimo'... ma la vittoria sarà più dolce se riuscirete a recitare l'incantesimo senza leggere, fissando la miniatura di Jareth dritta negli occhi!



UNO, DUE O TRE GIOCATORI

Se i giocatori che partecipano non sono quattro, il gioco rimane lo stesso, con la differenza che alcuni giocatori controllano più di un personaggio. Vi consigliamo queste combinazioni:

Tre giocatori

Un giocatore scelto a caso controlla sia Goggle che Sir Didimus.

Due giocatori

Un giocatore scelto a caso controlla sia Goggle che Sir Didimus. L'altro giocatore controlla Sarah e Bubo.

Naturalmente, se preferite altre combinazioni, siete liberi di dividervi i personaggi come preferite!

Un giocatore

Il giocatore controlla tutti i personaggi.

CINQUE GIOCATORI

In questa variante, una quinta persona assume il controllo di Jareth. Questo giocatore tira tutti i dadi dei cattivi. Inoltre, quando un personaggio si ferma su una casella vuota, Jareth pesca due carte Labirinto e sceglie quale giocare, rimettendo l'altra in cima al mazzo del Labirinto. Tuttavia, quando una delle due carte pescate è l'*Entrata alla Città di Goblin*, quella carta deve essere giocata: nessun imbroglio!

RENDERE IL GIOCO PIÙ O MENO IMPEGNATIVO

Come avete già visto, è possibile rendere il gioco più impegnativo includendo le carte Debolezza facoltative. Naturalmente, potete renderlo ancora più difficile rimuovendo le carte Capacità Speciale dei personaggi.

Un altro modo molto semplice per rendere il gioco più facile o più difficile da risolvere è assegnare a tutti i giocatori un segnalino Volontà in più o in meno all'inizio della partita. Provatelo e fateci sapere cosa ne pensate sulla pagina Facebook di dV Giochi!



Per l'edizione italiana:
traduzione Fiorenzo
Delle Rupi, revisione e
adattamento dV Giochi.

Pubblicato in Italia da daVinci Editrice S.r.l. - Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG).
Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni
senza previo consenso scritto.
Per domande, commenti o suggerimenti: info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com

