

Libretto da conservare

**Clementoni S.p.A.**

62019 Recanati - Italy  
Tel. (071) 75.811

S64979

TAGLIANDO DI CONTROLLO  
Società  
8005125160259



# DYLAN DOG<sup>®</sup>



© 1994 SERGIO BONELLI EDITORE

  
**Clementoni**

# **DYLAN DOG®**

## **IL GIOCO DELL'INCUBO**

Dylan Dog è l'indagatore dell'incubo, il personaggio più incredibile nell'affascinante mondo dell'orrore. Solo lui poteva trascinarvi in un gioco dove tutto può succedere: il vero, unico, inimitabile gioco dell'incubo.

**Da 3 a 6 giocatori**

### **Contenuto della confezione:**

- 1 tabellone a 3 piani
- 1 "trascinatore" con Dylan Dog e Groucho
- 4 cripte del mistero
- 24 carte-racconto (suddivise in carte-indagatore, carte-azione, carte-luogo, carte-paura)
  - 24 carte-mistero
  - 12 carte-horror
  - 66 carte-incubo
  - 6 carte "Dylan Dog"
    - × 6 segnalini
    - 1 dado
- 1 libretto istruzioni

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

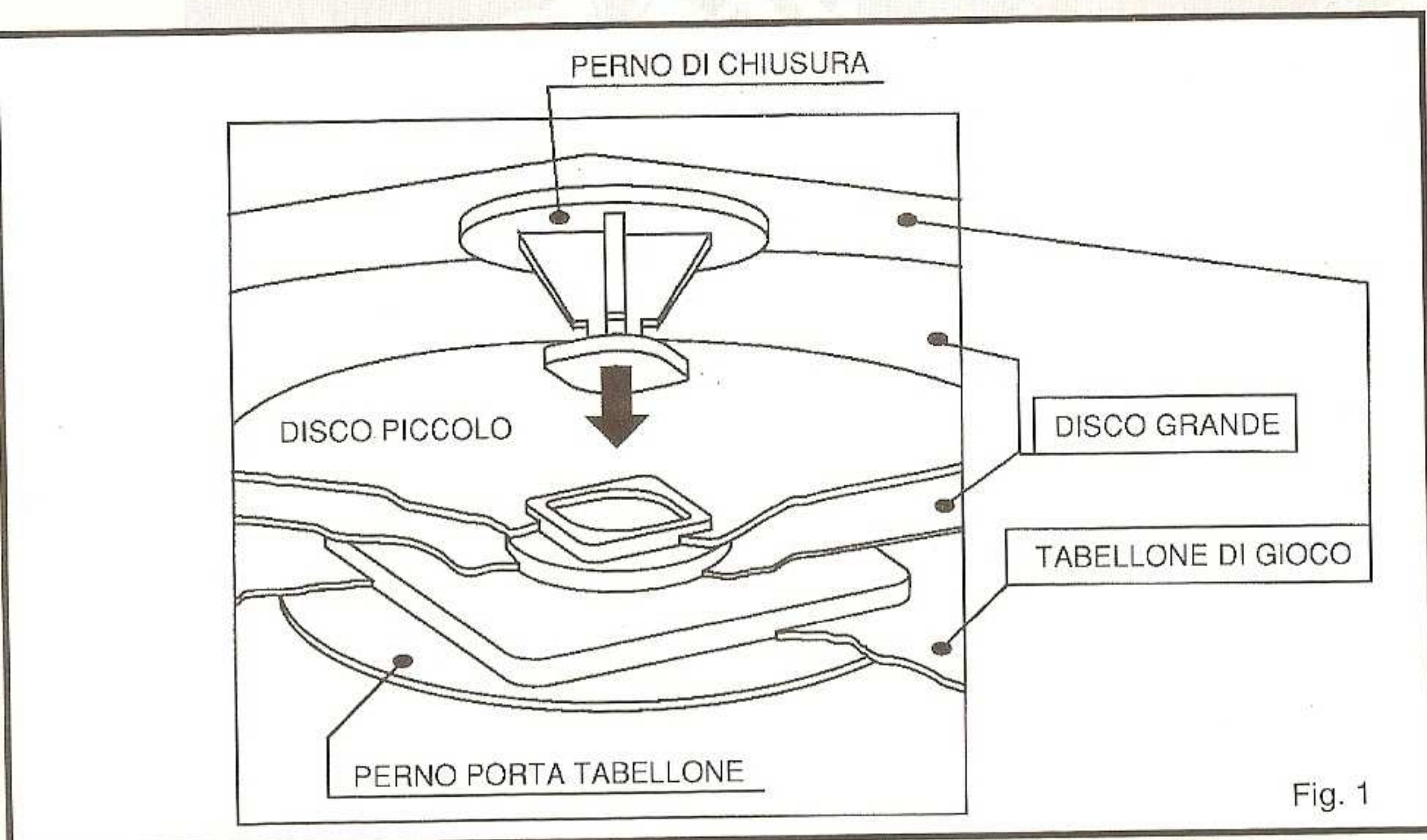


Fig. 1

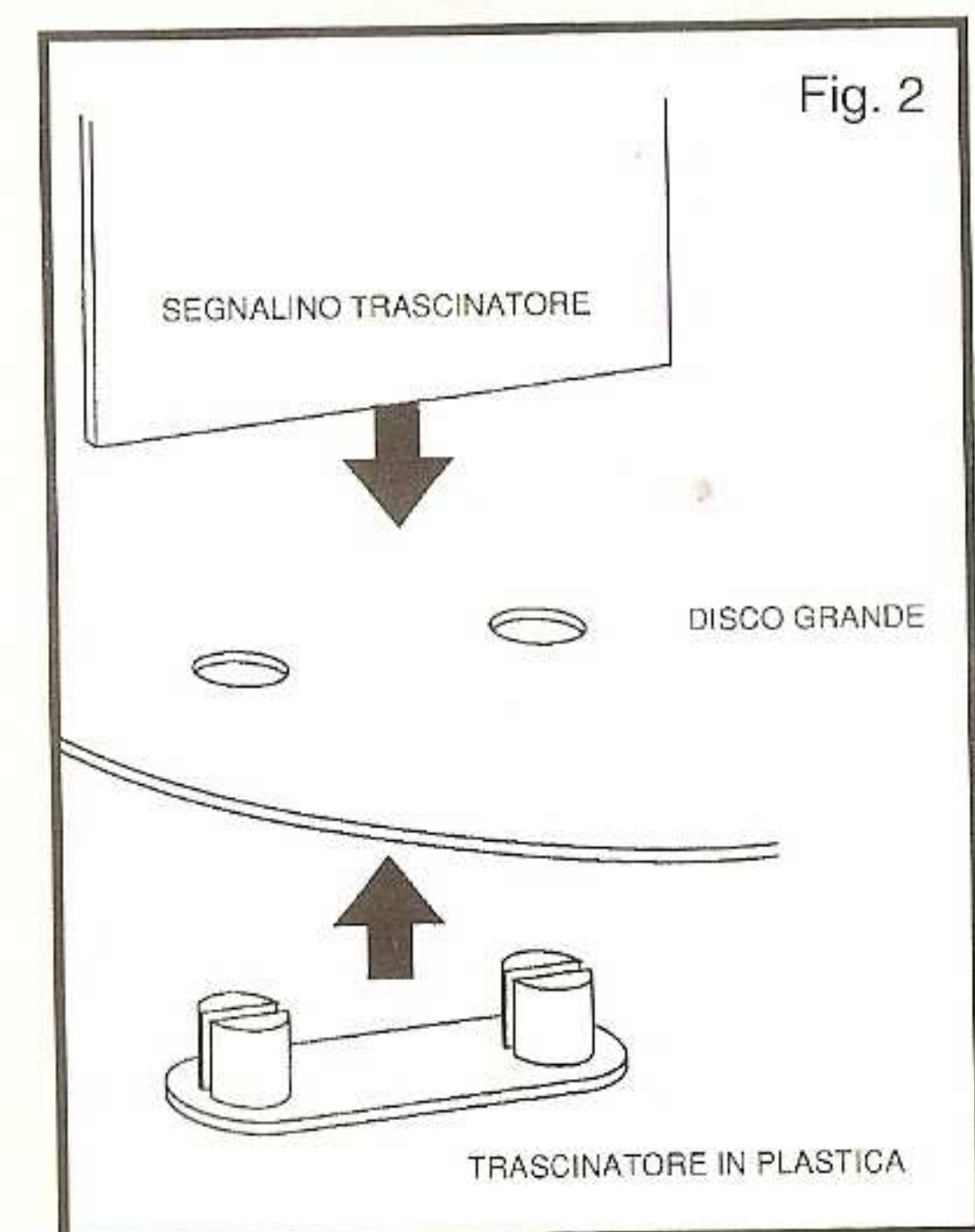


Fig. 2

Aprirete il piano di gioco ed inserite nell'apposita sede il perno porta tabellone. Successivamente inserite il piano circolare più grande e poi quello più piccolo. Infine bloccate i differenti piani di gioco con il perno di chiusura (vedi Fig. 1).

Inserite il trascinatore in plastica sul disco grande e alloggiare nell'apposita sede il segnalino trascinatore (rappresentante "Dylan e Groucho" vedi Fig. 2).

Inserite le basette di plastica negli appositi fori situati ai 4 angoli del

tabellone; quindi piegate le 4 cripte ed alloggiatele nelle scanalature delle basette. Mescolate le 24 carte-mistero con le 12 carte-horror e distribuitele, nelle 4 cripte (9 per ogni cripta). Infine mettete sul tavolo il mazzo di carte-incubo e di fianco il mazzo di carte-Dylan Dog.

# PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE

Ogni concorrente deve pescare 4 carte-racconto:

- 1 carta-indagatore
- 1 carta-azione
- 1 carta-luogo
- 1 carta-paura,

e metterle, senza mostrarle agli altri, davanti a sé.

Queste 4 carte, lette in sequenza, raccontano la storia in cui il concorrente è stato coinvolto (ad es. tu - sei inseguito - al castello - dal vampiro).



# LO SCOPO DEL GIOCO

Uscire sani e salvi dalle spaventose avventure in cui il destino vi ha gettato....*In che modo?*

Guardate le carte-racconto: ognuna di esse porta scritto, in basso, il nome di un elemento. Dentro le cripte ci sono le carte-mistero, ed ogni carta-mistero corrisponde ad uno di questi elementi. Il primo che avrà trovato le 4 carte-mistero (= elementi) corrispondenti alle proprie carte-racconto, riuscirà a salvarsi e sarà proclamato vincitore della sfida.

In pratica, bisogna partire dal piano della realtà (quello superiore) e arrivare alle cripte,



dove si celano le carte-mistero utili per la vittoria.

**Attenzione, però:** nelle cripte ci sono anche le carte-horror, che possono darvi più di un problema. Ci vogliono prontezza e coraggio, ma se ancora non basta ci sono Dylan Dog e l'amico Groucho a darvi una mano...

**Il piano di gioco** è sicuramente uno dei più strani e misteriosi che abbiate mai visto. È formato da 3 piani sovrapposti, 3 diverse "dimensioni":

- il piano superiore è la realtà;
- il piano intermedio (rotante) è l'incubo;
- il piano di base è il mistero.

## LE CRIPTe DEL MISTERO

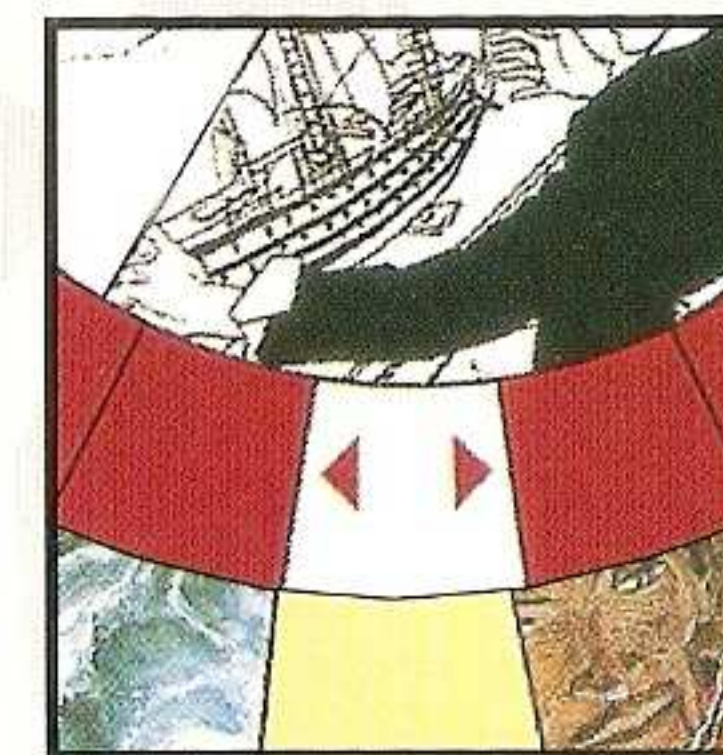


Agli angoli del tabellone ci sono le **4 cripte del mistero**, che vi permettono di entrare nell'infinito, nel tempo, nella mente e nel paranormale. Entrare nelle cripte è utile, anzi indispensabile: proprio lì sono nascoste le **carte-mistero** necessarie per vincere.

Ma, per arrivarci, ogni concorrente deve attraversare il sogno e il mistero, ripartendo ogni volta dalla realtà.



Dopo l'assegnazione delle rispettive **carte-racconto**, mettete i segnalini sulle caselle bianche del *piano-realtà* (quello superiore), stabilite l'ordine di gioco (ad esempio: in senso orario) e posizionate il piano rotante sul "**via**". Il trascinatore dovrà essere allineato alla freccia del "**via**" stampata sul tabellone.

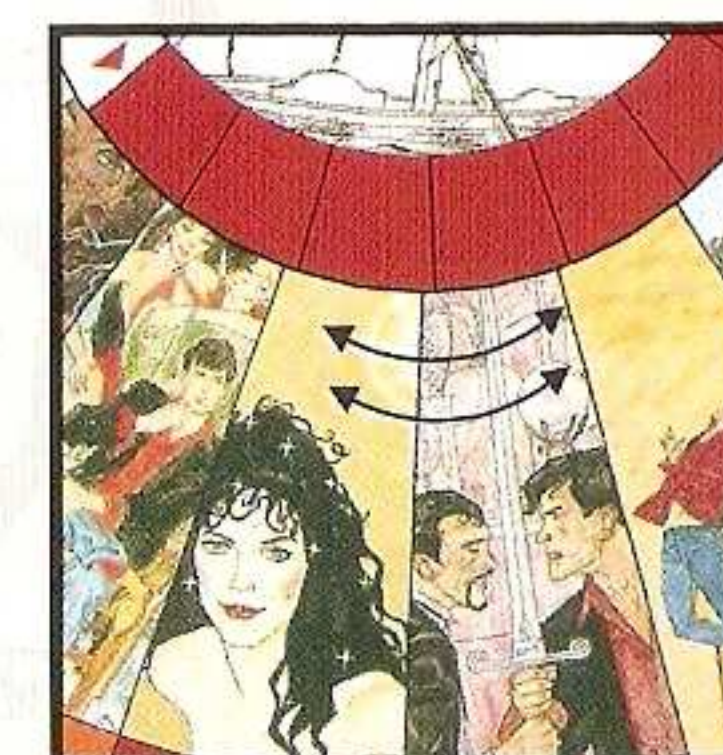


**Al primo turno di gioco** ogni concorrente lancia il dado e muove il piano-incubo (quello intermedio) di tante caselle quante indicate dal dado, nella direzione che preferisce: se in corrispondenza della sua pedina si ferma una casella con la scritta "**PRENDI UNA CARTA-INCUBO**", il concorrente in questione pesca una carta-incubo dal mazzo e segue l'indicazione scritta sulla carta. Negli altri casi non succede nulla.



**A partire dal secondo turno di gioco** ogni giocatore lancia il dado e dopo averlo lanciato decide come comportarsi, ovvero se muovere la pedina, muovere il piano rotante o fare una mossa "mista".

*Esempio di mossa "mista":* il dado segna "5", il giocatore decide di muovere la sua pedina di "3" caselle e poi girare il piano-incubo di "2". Quando si arriva sul piano-mistero (quello di base) si può muovere *solo la pedina*: nel caso in cui si abbia necessità di tornare sul piano-incubo (perché nella cripta non ci sono più carte da prendere e sarebbe quindi inutile arrivarci) si può muovere anche il piano incubo.



## DA UN PIANO ALL'ALTRO



Per passare **dalla realtà all'incubo** (cioè dal piano superiore a quello intermedio) si lancia il dado. Il concorrente si muove con la pedina sul piano-realtà e sceglie in che punto scendere sul piano-incubo: il passaggio dalla realtà all'incubo, e viceversa, può avvenire attraverso tutte le caselle ad esclusione di quelle bianche.

Per passare **dall'incubo al mistero** (ovvero dal piano rotante a quello di base) è indispensabile trovare la porta giusta: le porte si aprono nei punti in cui il "PASSAGGIO DIMENSIONALE" coincide con "MENTE-INFINITO", "INFINITO-PARANORMALE", "PARANORMALE-TEMPO" o "TEMPO-MENTE".

Le caselle con queste scritte sono le caselle di accesso ai sentieri che conducono alle cripte del mistero. Dal piano-incubo è inoltre possibile accedere **direttamente alle cripte del mistero**, nei punti in cui la scritta "ENTRA NELLA CRIPTA DEL MISTERO" coincide con una delle 4 cripte.

## ATTENZIONE...



Solo se il concorrente si trova alla fine della sua mossa (cioè con un tiro esatto) sulla casella con la scritta "ENTRA NELLA CRIPTA DEL MISTERO", e la casella è posizionata in corrispondenza di una cripta, può entrare immediatamente nella cripta stessa. Quando si usa un passaggio dimensionale, muovendo dal piano-incubo al piano-mistero si conta sempre "uno" con la propria pedina. La scelta verso quale cripta dirigersi (ad esempio: "mente" o "infinito") è libera.

## IL PIANO DELL'INCUBO

Il **piano dell'incubo** è un luogo dove tutto può succedere, nel bene e nel male... Chi si trova sulla casella con la scritta "**SCAMBIO OBBLIGATORIO**" quando questa coincide con la scritta "SCAMBIO OBBLIGATORIO" del piano-mistero, ha diritto ad imporre uno scambio di carte (vedi "scambio").

Chi fa **apparire il volto di Dylan Dog** in una delle "finestre" (e vi si trova sopra) può prendere una carta "Dylan Dog" e tenerla da parte per i momenti di difficoltà (vedi "caselle-ombra" e "carte-horror").

**ATTENZIONE!** Si acquisisce il diritto al passaggio diretto alla cripta, allo scambio obbligatorio o a pescare una carta "Dylan Dog" solo trovandosi sulle caselle giuste dopo la propria mossa e non in conseguenza della mossa di un altro concorrente.



## IL DADO

Il **dado** ha 6 lati, contenenti i numeri 2, 3, 4, 5, 6 e il volto di Dylan Dog: quando "esce" Dylan Dog il concorrente può decidere liberamente quale mossa fare (da 1 a 6). Il dado non serve solo a indicare i movimenti dei concorrenti, ma anche per controbattere le carte-horror (vedi più avanti).



## LE CARTE-INCUBO

**Le carte-incubo** sono 66 e pescandole può succedere di tutto. Ogni volta che un concorrente capita su una casella con la scritta "PRENDI UNA CARTA INCUBO", pesca una carta dal mazzo delle carte-incubo poste al centro del piano di gioco e segue l'indicazione scritta sulla carta. All'interno del mazzo incubo ci sono 6 carte che non hanno nessun effetto e una volta pescate, vanno rimesse nel mazzo.

### *Alcune note importanti sulle carte-incubo.*

- 1) Quando un concorrente si muove, in seguito all'indicazione di una carta-incubo, verso un'altra posizione sul piano di gioco, deve mettere in pratica il comportamento previsto in quella posizione (ad esempio: se il concorrente è stato inviato ad una cripta, pesca una carta dalla cripta; se si viene a trovare sullo scambio obbligatorio, può effettuare uno scambio, ecc.).
- 2) Quando invece, sempre in seguito all'indicazione di una carta-incubo, un concorrente sposta la pedina di un altro concorrente, quest'ultimo non ha diritto a mettere in atto altri comportamenti fino al suo prossimo turno di gioco.

- 3) Quando una carta-incubo dice di "entrare in una dimensione", il giocatore deve mettere la propria pedina sulla casella di ingresso del sentiero diretto verso la cripta in questione.

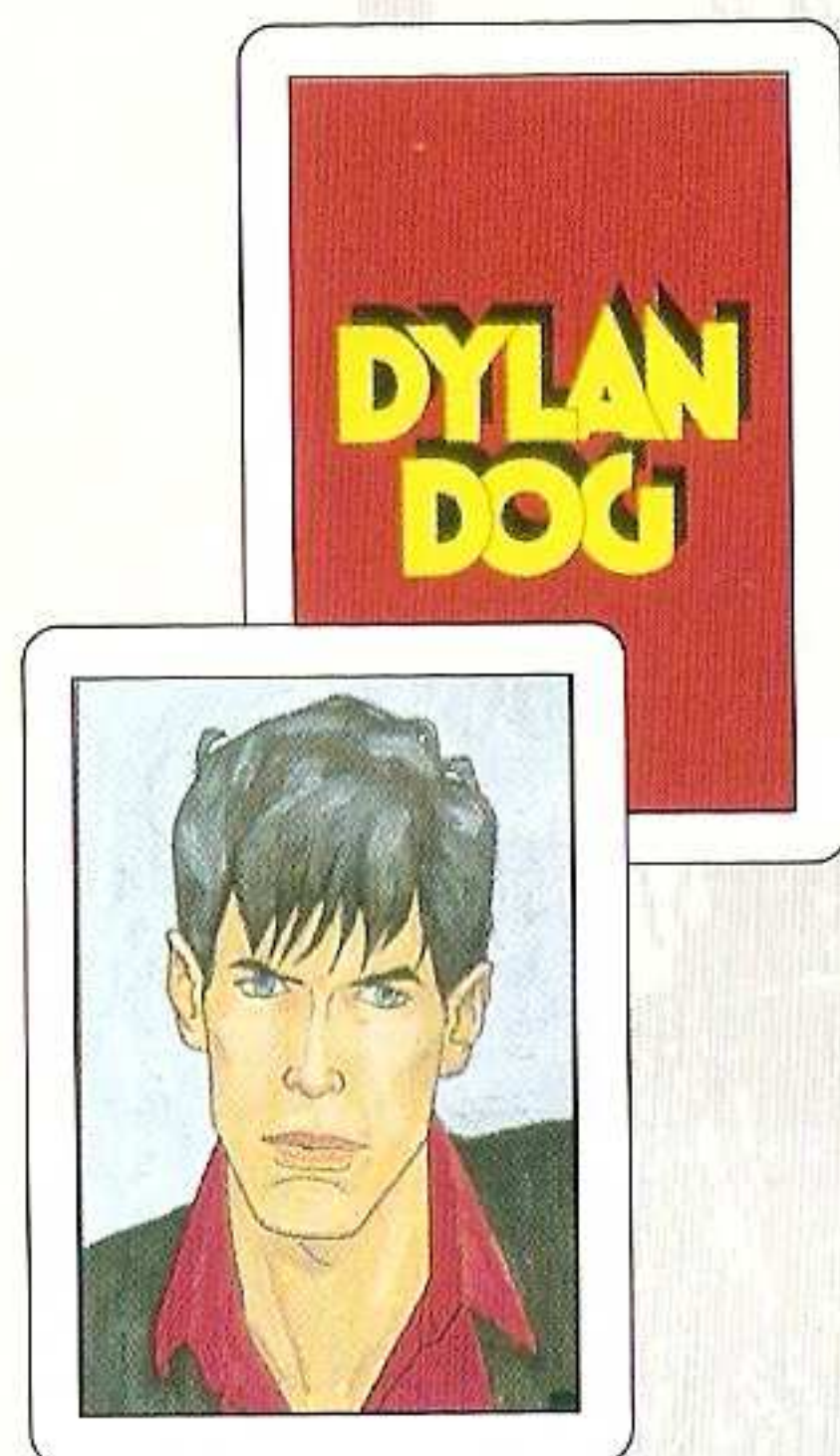


## LE CARTE-OMBRA

Tra le carte-incubo ci sono anche **le carte-ombra**, utili per sfuggire alle insidie delle caselle-ombra poste sul piano del mistero. Le carte-ombra devono essere tenute scoperte e sono utilizzabili solo se l'ombra corrisponde ad un'ombra delle proprie carte-racconto; altrimenti possono servire da merce di scambio. Naturalmente, per dimostrare di avere la carta-ombra "utile" (e quindi giocarla in caso di necessità) bisogna mostrare agli altri l'ombra corrispondente su una delle proprie carte-racconto.



## LE CARTE "DYLAN DOG"



Le carte "Dylan Dog" servono ad evitare le insidie delle caselle-ombra. Inoltre, quando un concorrente viene "spedito" da una carta-incubo verso una cripta ormai vuota, può utilizzare una carta "Dylan Dog" per risalire sul piano-incubo anche senza cercare necessariamente il passaggio dimensionale. Infine, queste carte servono a controbattere le carte-horror!

## LE CASELLE-OMBRA

Capitare su una di queste caselle può essere pericoloso: se il giocatore non ha una carta "Dylan Dog" oppure una carta-ombra "valida" da giocare, torna alla realtà (dove si mette, come sempre, su una delle caselle bianche).

## ALLE CRIPTE

*Si può arrivare alle cripte del mistero in tre modi diversi:*

- 1) grazie al passaggio diretto;
- 2) in seguito ad una carta-incubo fortunata;
- 3) attraverso i sentieri posti sul piano del mistero.

In quest'ultimo caso, sappiate che **non è necessario arrivare alla cripta con un tiro "esatto"**, basta arrivarci.

Quando si arriva **davanti a una cripta del mistero** si pesca una carta (non necessariamente la prima sopra): se è una carta-mistero la si tiene, dichiarata, davanti a sé. Solo chi l'ha pescata sa se quella carta gli serve oppure non gli serve, mentre gli altri non lo sanno (a meno che la carta serva a loro...).

Le carte-mistero utili serviranno per la vittoria finale: **il primo che riesce ad avere le 4 carte-mistero utili per la sua storia, ha vinto il gioco dell'incubo.**

Le carte-mistero "inutili" possono servire da merce di scambio (vedi "scambio").

Dopo avere pescato una carta-mistero il concorrente ritorna immediatamente, con un salto, al piano-realtà, dove si posiziona su una delle caselle bianche.

Nelle cripte sono però nascoste anche le **carte-horror**, di cui abbiamo già parlato. È giunto il momento di spiegare che cosa sono queste carte e qual'è la loro funzione.

## LE CARTE-HORROR

Sono 12, una diversa dall'altra, e sono nascoste dentro le cripte del mistero. Entrano in gioco solo quando un concorrente ne pesca una.

La carta-horror può costituire un ostacolo, per chi l'ha pescata o per gli altri concorrenti, sulla strada della vittoria (e della salvezza).

Oltre all'immagine trovate infatti una scritta, ad esempio 4+: significa che il concorrente che l'ha pescata deve lanciare il dado e sperare di ottenere 4, più di 4 o il volto di Dylan Dog (se sulla carta c'è un 6, significa che gli unici risultati "utili" sono il 6 e "Dylan Dog"; se c'è solo "Dylan Dog", quello è l'unico risultato utile).

Se il tiro è positivo, il concorrente entra in possesso di quella carta-horror e può giocarla, quando vuole nel corso della partita, contro uno degli altri concorrenti.

La carta-horror può essere vinta anche giocando una carta "Dylan Dog": in questo secondo caso, bisogna ovviamente "dichiararla" prima di tentare il lancio del dado.

Se il concorrente che ha pescato la carta-horror non riesce a sconfiggerla e ad impossessarsene in uno dei modi previsti, deve tornare alla realtà e rimettere nella cripta una delle sue carte-mistero (mentre quella carta-horror esce dal gioco).

Nel corso della partita, il concorrente che ha acquisito una carta-horror può decidere di non tirare il dado e di **sfidare un altro giocatore**, che si trova sul suo stesso piano, per mezzo della carta-horror. Chi viene attaccato deve combattere con le regole già viste: se sconfigge la carta-horror la toglie dal gioco senza altre conseguenze; se viene sconfitto deve cedere obbligatoriamente una carta-mistero, a richiesta, a chi lo ha sfidato, per poi eliminare la carta-horror.



## LO SCAMBIO

Prima di fare il proprio tiro con il dado ogni concorrente è libero di proporre uno scambio di carte agli altri (tutte le carte possono essere oggetto di scambio, all'infuori delle carte-racconto!). Quando invece un concorrente si trova, dopo un proprio tiro, sulla casella con la scritta "SCAMBIO OBBLIGATORIO" situata in corrispondenza della scritta "SCAMBIO OBBLIGATORIO" del piano sottostante, può decidere uno scambio di carte come e con chi vuole.

Il giocatore coinvolto nello scambio dovrà dare la sua carta anche se ne ha bisogno.

## IL FINALE

Chi trova per primo le 4 carte-mistero utili per "uscire" dalla storia  
in cui si è trovato coinvolto  
ha vinto ed è salvo....almeno per questa volta!

### Ultime informazioni importanti prima di incominciare

- Ogni carta-incubo pescata deve essere rimessa in fondo al mazzo.
- Ogni carta "Dylan Dog" e ogni carta-ombra utilizzate devono essere rimesse nei rispettivi mazzi.
- Non si può invertire la direzione nel corso di una stessa mossa (se non spostandosi da un piano a un altro).
- Ogni volta, prima si tira il dado, poi si esegue l'azione di passaggio, di corrispondenza o ciò che viene dettato dalla casella in cui si è capitati.

**Avete capito tutto?**

**Beh, nel mondo dell'incubo c'è sempre  
spazio per l'incertezza.**

**Ma vedrete che già dalla seconda partita,  
nella nebbia, incomincerete a vedere delle  
strane ombre...**

**Auguri a tutti voi!!!**