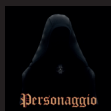


SCOPO DEL GIOCO Gli Eroi devono superare le sfide predisposte dal Negromante, che cerca di eliminarli evocando le creature infernali a sua disposizione. I giocatori devono far muovere i loro personaggi su un sentiero pieno di ostacoli e di pericoli per affrontare nei loro antri i Demoni che custodiscono gelosamente gli oggetti magici a loro affidati. Per aiutarsi ogni Eroe ha a sua disposizione un amuleto che lo protegge e può utilizzare le pozioni magiche che trova per rigenerare le sue forze e risanare le ferite.



PREPARAZIONE I giocatori mescolano i tre token degli Eroi e uno dei Demoni che rappresenta il Negromante e ne prelevano uno a testa, quello che pesca il Demone deve predisporre le avventure. Se i giocatori sono meno di 4, si devono eliminare a caso i token degli Eroi in più prima del sorteggio.

Il Negromante sceglie a caso 3 Demoni e 3 token Oggetti magici senza mostrarli agli altri giocatori, quindi, predispone le fustelle esagonali del sentiero della prima tappa collocando lungo il percorso tre fustella Passaggio.

Ogni giocatore riceve il token Amuleto assegnato all'Eroe che rappresenta, quindi, si effettua un sorteggio per scegliere quello che deve affrontare la prima avventura.

Il giocatore selezionato preleva i token Energia assegnati al suo Eroe, quindi, dopo aver mescolato i token Energia rimasti, ne preleva altri 3 a caso.

Il giocatore colloca il segnalino dell'Eroe davanti al primo esagono del sentiero e inizia a giocare.

CARATTERISTICHE Eroi e Demoni hanno qualità specifiche che ne caratterizzano azione e forza definite dalla loro resistenza espressa dai punti ferita, dal loro modo di combattere e dalla loro autonomia espressi dai punti energia.

VIII

PUNTI FERITA Ogni personaggio ha un numero massimo di punti ferita che possono essere persi nel corso dei combattimenti. Se i punti ferita si azzerano, il personaggio muore e viene eliminato. I punti ferita perduti possono essere ripristinati completamente dagli Eroi con la Pozione risanante. Il conteggio dei punti ferita viene tenuto attraverso le fustelle punti ferita.



ENERGIA E' il motore dei personaggi. I punti energia servono agli Eroi per muoversi e per ripristinare punti ferita e a tutti i personaggi per combattere. Ad ogni Eroe viene assegnato un certo numero di fustelle energia all'inizio dell'avventura, ai Demoni al momento in cui l'Eroe penetra nelle loro caverne. Alle fustelle energia assegnate di default ne vengono aggiunte altre 3 a caso fra quelle rimaste. Quando si elimina un mostro si ricevono 2 token energia a caso.

Movimento: ogni casella del sentiero percorsa costa 1 punto e 1 punto per

entrare e uscire da una caverna.

Ripristino punti ferita: costa 3 punti energia per ogni punto ferita

Ecco le caratteristiche dei personaggi:

Personaggio	Abilità	Punti ferita	Token punti energia			
			1	2	3	4
Barbaro	Forza	8	7	9	6	2
Elfo	Agilità	8	7	8	7	2
Stregone	Magia	8	7	8	7	2
Troll	Forza	6	1	-	2	-
Orco	Forza	5	1	1	1	-
Ragno	Forza	4	1	2	-	-
Lupo mannaro	Agilità	6	1	-	2	-
Vampiro	Agilità	5	1	1	1	-
Goblin	Agilità	4	1	2	-	-
Lich	Magia	6	1	-	2	-
Medusa	Magia	5	1	1	1	-
Strega	Magia	4	1	2	-	-

LE AVVENTURE Il Negromante divide i Demoni in tre gruppi, uno con il Troll, il Licht e il Lupo mannaro, il secondo con l'Orco, il Vampiro e la Medusa, il terzo con il Ragno, il Goblin e la Strega; quindi, per ogni avventura pesca un personaggio a caso da ognuno dei tre gruppi.

Il Negromante predispone il sentiero che porta alla prima caverna, se-



guendo queste regole:

- È obbligatorio utilizzare tutti gli esagoni Sentiero e disposizione

- Uno o più esagoni possono essere collocati in modo da creare una biforcazione sul percorso principale o alla fine di esso



- Al termine di ogni biforcazione o del sentiero deve collocare almeno una fustella con la Porta chiusa in modo che non si veda se si tratta di un accesso, di una trappola o di una nicchia con un calice

- È obbligatorio collocare un passaggio di ogni tipo

a disposizione sul sentiero che porta ad ognuno degli antri

- È consentito creare un trivio collocando tre fustelle porta chiusa dopo ogni esagono terminale

- È consentito collocare due o tre fustelle porta chiusa direttamente a contatto dei tre lati dell'ultimo esagono

- È consentito collocare le porte lungo il percorso

- Le porte devono sempre essere predisposte in modo che si possa entrare in una caverna, quindi, in caso di bivio, almeno un passaggio deve essere costituito da un ingresso alla caverna

- Non è consentito collocare due antri sullo stesso livello, ma per ogni tappa ce ne dev'essere almeno uno.

- Eliminato il terzo Demone, l'avventura ha termine.

Quando l'Eroe riesce a individuare l'accesso ad una caverna, il Negromante colloca sul tavolo la plancia Antro e pone a faccia in giù sopra la

scritta che ne identifica il tipo uno dei tre Demoni precedentemente selezionati, a sua scelta.

Si intende che gli antri hanno due ingressi, tranne quello finale.

Dopo aver mescolato le fustelle degli oggetti magici, ne sceglie uno e lo colloca, sempre a faccia in giù, sopra la scritta Tesoro.



TRAPPOLE E NICCHIE Sei passaggi non conducono agli antri, ma possono nascondere delle trappole o delle nicchie contenenti un calice. Le prime, oltre a far perdere tempo e, quindi, punti energia, costano 1 punto ferita e 3 punti energia; i secondi contengono un calice con una pozione che permette di recuperare 2 token energia o di annullare l'effetto della maledizione del Negromante.

È possibile farsi rivelare se un passaggio conduce ad una caverna, ad una trappola o ad una nicchia sacrificando 2 punti energia, a meno che non si utilizzi un oggetto magico o una delle fustelle Abilità in proprio possesso, se lo consentono.

IL COMBATTIMENTO Il giocatore che muove l'Eroe lo colloca sopra la scritta che lo identifica e decide quante e quali fustelle Risorse giocare (da un minimo di 2 ad un massimo di 6), ponendole davanti a sè in modo da non mostrarne il valore. Il Negromante colloca davanti al sè un numero analogo di fustelle risorse e svela il tipo di Demone girandone la fustella; quindi colloca una fustella punti ferita sul valore massimo relativo al De-

mone accanto alla fustella che lo rappresenta, ad esempio, per l'Orco la fustella 5. L'Eroe mette accanto al suo personaggio la fustella punti ferita con il valore 8 o quella con il valore rimasto.

L'Eroe gira la prima fustella (quella posta alla sua sinistra), il Negromante gira la fustella contrapposta; i giocatori confrontano i punteggi delle due fustelle; se sono difformi, chi gioca la fustella energia di minor valore deve cambiare la fustella dei punti ferita con quella che esprime il valore rimasto.

Le fustelle risorsa utilizzate per il combattimento devono essere eliminate anche se non sono state impiegate tutte per eliminare l'avversario.

Se i due giocatori hanno realizzato lo stesso punteggio, il colpo è nullo.

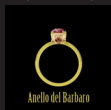
Se l'Eroe non riesce ad eliminare il Demone con le fustelle risorsa utilizzate, ne deve collocare un numero analogo per un secondo round.

Se l'eroe riesce ad eliminare il Demone, prende l'oggetto magico e può uscire dalla caverna (può uscire dalla porta da cui era entrato se intende esplorare un altro passaggio del bivio o del trivio dal quale era passato, ma deve dichiararlo prima), guadagnando 2 punti energia.

Se l'Eroe non riesce ad eliminare il Demone dopo il secondo combattimento o perde tutti i punti ferita ovvero esaurisce i punti energia, perde la partita.

GLI AMULETI Gli Eroi possono utilizzare un Amuleto al posto di una energia. Gli amuleti sono rappresentati da fustelle che riproducono un anello che potenzia le caratteristiche dell'Eroe che è contraddistinto da un tipo di abilità specifico, la forza per il Barbaro, l'agilità per l'Elfo, la

magia per lo Stregone. Le fustelle Amuleto sono tre per ogni Eroe e gli vengono consegnate all'inizio della partita. Nel corso di un duello, l'Eroe o il Negromante possono mascherarne l'utilizzo collocando un altro token risorse per sostituirlo nel momento in cui dev'essere rivelato.



Gli amuleti inibiscono la fustella risorse giocata dal demone e ne azzerano il punteggio, inoltre, danno

le seguenti possibilità ai personaggi :

Anello del Barbaro (forza): assesta un colpo devastante distruggendo il token risorsa dell'avversario e infliggendogli un danno di 3 punti ferita; distrugge un passaggio rivelandone il contenuto

Anello dello Stregone (magia): ipnotizza l'avversario costringendolo a rivolgere contro se stesso il token risorsa che sta giocando; rivela cosa si nasconde in una caverna prima di entrarvi

Anello dell'Elfo (agilità): sottrae un token risorse all'avversario per utilizzarlo in seguito; salta una trappola evitando di finirci dentro

Un personaggio non può usare un amuleto in continuazione, ma solo 3 volte durante l'avventura, ogni volta che utilizza l'amuleto si deve scartare una delle fustelle in proprio possesso che lo rappresenta.

L'amuleto può essere utilizzato in combattimento al posto di una fustella energia o di fronte ad una porta.

LA MALEDIZIONE DEL NEGROMANTE Il Negromante ha un amuleto che può essere utilizzato una sola volta per ogni avventura e che può essere utilizzato da uno dei Demoni scelto dal Negromante. L'anello del Negro-



Anello del Negromante

mante inibisce quello dell'Eroe azzerandone gli effetti. Il tipo di maledizione tiene conto dell'abilità specifica del Demone, quindi, ad esempio, il Lich ipnotizza l'avversario, il Goblin gli sottrae un token risorse, ecc. Una volta utilizzato, l'amuleto viene re-

stituito al Negromante che lo potrà impiegare contro un altro Eroe. Non si può utilizzare l'amuleto più di una volta contro ogni Eroe.

L'Eroe può neutralizzare l'anello del Negromante se entra in possesso della pozione contenuta in uno dei calici trovati all'interno di una nicchia (la fustella va alienata dopo l'utilizzo)



GLI OGGETTI MAGICI Sono il tesoro custodito all'interno di ogni caverna; i Demoni non possono utilizzarli. Un oggetto magico viene perduto se viene utilizzato nel corso dell'avventura; se, invece, vengono conservati fino alla fine, valgono 3 punti par-

tita per ognuno di essi.

Pozione energizzante: si ricevono 3 token energia a caso

Filtro risanante: si reintegrano tutti i punti salute persi

Calzari alati: permettono di saltare 6 caselle sentiero senza pagare punti energia, si può usare una sola volta

Chiave Passepartout: permette di aprire 2 passaggi della stessa avventura per verificarne il tipo senza pagare penalità

Specchio del Genio: permette di rivelare due Demoni nascosti dentro le caverna prima di entrarvi

Gemma di fuoco: permette di recuperare due token energia utilizzati nel corso di un duello per utilizzarli nei duelli successivi

Lancia del diavolo: inchioda un Demone due volte impedendogli di giocare i suoi token e infliggendogli 1 punto ferita

Velo della Dama: nasconde due volte l'eroe nel corso della stessa avventura mandando a vuoto i colpi dei Demoni

Arco di Diana: permette di deviare 2 colpi degli avversari nel corso dell'avventura

Ascia del Vikingo: permette di infliggere due colpi devastanti agli avversari nel corso dell'avventura

Bastone del mago: permette di ipnotizzare gli avversari due volte nel corso dell'avventura

Corda incantata: permette di sottrarre due token agli avversari nel corso dell'avventura

CONTEGGIO DEI PUNTI E VITTORIA Al termine dell'avventura il Negromante prende nota dei punti energia e di quelli ferita rimasti agli Eroi che sono riusciti a completarla o dei punti energia e ferita dei Demoni ancora in vita se l'Eroe è stato eliminato.

Quando l'ultimo Eroe ha terminato la sua avventura, si deve stabilire chi è il vincitore. Gli Eroi che non sono riusciti a completare l'avventura non vengono presi in considerazione per il conteggio finale.

Per i giocatori rimasti si deve procedere al conteggio dei punti realizzati. Se si elimina un Demone con punti ferita di valore 6 si prendono 3 punti, con punti ferita di valore 5 si prendono 2 punti, con punti ferita di valore

4 si prende 1 punto. Per ogni oggetto magico conservato l'Eroe guadagna 3 punti.

Per ogni Eroe eliminato o che non è riuscito a completare l'avventura il Negromante guadagna 6 punti ai quali può sommare i punti energia e i punti ferita rimasti ai Demoni nel corso dell'avventura vittoriosa; in questo caso, si devono assegnare forfettariamente 3 punti in più ai Demoni che non hanno combattuto.

In caso di parità fra più giocatori, si devono confrontare i punti ferita ed energia rimasti al termine delle avventure per determinare il vincitore.

La scatola contiene:

1 plancia Antro del Demone

6 token esagonali Sentiero

12 token quadrati Personaggi (3 Eroi, 9 Demoni)

9 token quadrati Porte (3 accessi, 3 trappole, 3 nicchie con calice)

12 token quadrati Casse del tesoro

4 token quadrati Amuleti (3 degli Eroi, 1 del Negromante)

48 token quadrati Risorse Eroi (16 da 1 punto energia, 14 da 2 punti, 10 da 3 punti, 8 da 4 punti)

28 token quadrati Risorse Demoni (16 da 1 punto energia, 8 da 2 punti, 4 da 3 punti)

4 token quadrati Punti ferita Eroi

3 token quadrati Punti ferita Demoni

1 Libretto con il regolamento

I PERSONAGGI

PF8 PE:7-8-7-2



Stregone

Stregone
Eroe
Magia

PF8 PE:8-7-6-3



Barbaro

Barbaro
Eroe
Forza

PF8 PE:7-9-6-2



Elfo

Elfo
Eroe
Agilità

PF6 PE:1-0-2-0



Lich

Lich
Demone
Magia

PF5 PE:1-1-1-0



Medusa

Medusa
Demone
Magia

PF4 PE:1-2-0-0



Strega

Strega
Demone
Magia

PF6 PE:1-0-2-0



Troll

Troll
Demone
Forza

PF5 PE:1-1-1-0



Orco

Orco
Demone
Forza

PF4 PE:1-2-0-0



Ragno

Ragno
Demone
Forza

PF6 PE:1-0-2-0



Lupo mannaro

Lupo
Demone
Agilità

PF5 PE:1-1-1-0



Vampiro

Vampiro
Demone
Agilità

PF4 PE:1-2-0-0



Goblin

Goblin
Demone
Agilità

GLI OGGETTI MAGICI



Arco di Diana

Arco
di
Diana



Ascia del Vikingo

Ascia
del
Vikingo



Bastone del Mago

Bastone
del
Mago



Calzari alati

Calzari
alati



Chiave passepartout

Chiave
passepartout



Corda incantata

Corda
incantata



Filtro energizzante

Filtro
energizzante



Gemma di fuoco

Gemma
di
fuoco



Lancia del Diavolo

Lancia
del
Diavolo



Pozione risanante

Pozione
risanante



Specchio magico

Specchio
magico



Velo della Dama

Velo
della
Dama

AMULETI



Anello dello Stregone



Anello dell'Elfo



Anello del Barbaro



Anello del Negromante

Anello
dello
Stregone

Anello
dell'Elfo

Anello
del
Barbaro

Anello
del
Negromante

INGRESSI



Porta
chiusa



Trappola



Accesso
alla
caverna



Nicchia
con il
calice

PUNTI ENERGIA



Retro
Risorse
Eroi



Retro
Risorse
Demoni

PUNTI ENERGIA



1 punto
Energia

2 punti
Energia



3 punti
Energia

4 punti
Energia

PUNTI FERITA DEMONI



1 punto

2 punti

3 punti



4 punti

5 punti

6 punti

PUNTI FERITA EROI

I

1 punto

V

5 punti

II

2 punti

VI

6 punti

III

3 punti

VII

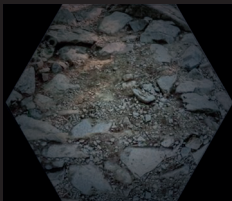
7 punti

IV

4 punti

VIII

8 punti



Esagono di sentiero
(6 token)

PLANCIA ANTRO DEL DEMONE



Ringrazio il caro amico Manuele Demi per l'ispirazione
e i sempre preziosi consigli

Idea e realizzazione Sergio Fabra (2022) - Florida (SR)
sito web: sergio@fabra.biz - email: sergio@fabra.biz
Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2, Palazzo Canova, 5° piano
Via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI)
Prodotto in Italia