

SCOPO DEL GIOCO

Hai mai pensato che io, tu o noi possiamo essere la stessa persona? Questo gioco ti consentirà di vivere questa strana sensazione in una emozionante avventura ambientata in un mondo tutto da scoprire (e da costruire).

Ad ogni partita possono prendere parte da due a otto giocatori (dai 6 ai 99 anni).

PREPARAZIONE

Il gioco prevede 10 carte “personaggio” e 10 relative pedine, 48 gettoni (suddivisi in 6 differenti colorazioni), 10 carte “obiettivo”, 16 carte “jolly”, 30 carte “luogo”, un dado e queste istruzioni.

Mischiare separatamente tutti i mazzi di carte, quindi consegnare casualmente ad ogni giocatore 1 carta “personaggio” (tenendo a disposizione del “banco” quelle non assegnate) e ognuno si assocerà la pedina del rispettivo colore e prenderà (sempre casualmente) una carta “obiettivo” e una carta “jolly” (due carte “jolly” se a sfidarsi sono 7 o 8 giocatori) rimuovendo dal gioco quelle non distribuite. Quindi, in funzione del numero di concorrenti che prendono parte al gioco, disporre tante carte a formare una griglia coperta (cioè con il logo “iotunoi” rivolto verso l’alto) di:

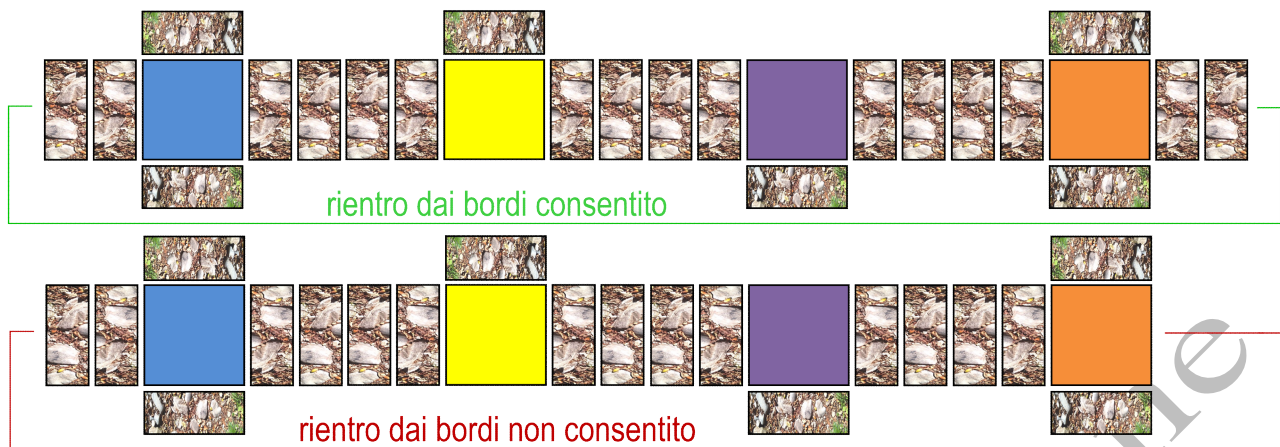
- 5 righe per 4 colonne (o viceversa) se a sfidarsi saranno 2 o 3 giocatori (e abilitare solo 5 gettoni per colore rimuovendo dal gioco quelli in eccedenza);
- 5 righe per 5 colonne se a sfidarsi saranno 4 o 5 giocatori (e abilitare solo 7 gettoni per colore rimuovendo dal gioco quelli in eccedenza);
- 6 righe per 5 colonne (o viceversa) se a sfidarsi saranno da 6 a 8 giocatori (e abilitare tutti i gettoni).

Infine, posizionare tutte le 10 pedine sulla carta casella di partenza “start” (che è l’unica bifronte e sulla quale non sono mai possibili “lotte” tra le pedine).

COME SI GIOCA

Premesso che sulla carta “personaggio” in proprio possesso sono indicati di quante caselle al massimo la relativa pedina si può muovere (♠) per ogni turno, quale è la forza (♣) in caso di “lotte”, quali sono i colori dei gettoni che la pedina può “raccolgere” e di quale magia (♣) essa è capace (tutte diverse per ogni pedina), a turno ogni giocatore può effettuare (se lo vuole) una delle seguenti operazioni, e poi effettuare il movimento della sua pedina. Prima del movimento può decidere se:

- usare la magia di cui è capace il proprio personaggio (ma non può farlo ripetutamente: deve alternare almeno un turno con l’uso della magia e un turno senza);
- diventare un altro giocatore di quelli non assegnati (cambiando carta “personaggio” e pedina ma senza spostare fisicamente le due pedine) consegnando al banco un suo gettone a propria scelta;
- trasformarsi in un altro giocatore di quelli già assegnati (scambiandosi le rispettive carte “personaggio” e le pedine ma senza spostare queste ultime fisicamente) consegnando all’avversario 2 suoi gettoni a propria scelta;
- restituire al banco una sua carta “jolly” (che viene rimossa dal gioco) e tirare il dado, quindi coprire tante carte “luogo” già scoperte in precedenza (scegliendo solo tra quelle senza gettone e non occupate da alcun giocatore) quanto è il valore ottenuto con il dado (se e finché ci sono carte disponibili).



Quindi deve muovere la propria pedina per un numero di caselle a proprio piacimento purché entro il limite massimo indicato sulla propria carta “personaggio” (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa casella e se si esce da un percorso ai bordi, se previsto, si rientra nell’estremo opposto, per intenderci tipo videogioco Pac-Man) eventualmente scoprendo durante il movimento una o più carte ancora coperte (attenzione: ogni volta che si scopre una carta, questa va disposta dritta o ruotata di 180° a proprio piacimento per formare strade più o meno percorribili e posizionarci, se disponibile, un gettone del colore indicato sulla casella centrale). Inoltre:

- se la pedina si ferma da sola su una casella centrale su cui è disposto un gettone e la propria carta “personaggio” prevede quel colore, allora il gettone viene raccolto e conservato dal giocatore, altrimenti il gettone resta a disposizione per gli altri giocatori che potranno tentare di raccogliarlo ma solo dopo che la casella sarà stata lasciata libera dal giocatore che la occupa;
- se la pedina si ferma su una casella già occupata da un’altra pedina, scoppia una “lotta” tra le due (e l’eventuale gettone presente NON può essere raccolto nemmeno se la carta personaggio lo consente), che prevede questo: la forza di ogni giocatore è indicata sulla propria carta personaggio e chi dispone della forza maggiore riceve dal giocatore più debole (se ne è in possesso) un gettone a scelta di quest’ultimo (in caso di pari forze non accade nulla), ma se il giocatore più debole possiede almeno due gettoni di uno stesso colore può aumentare la sua forza di un punto o di due punti se ne possiede tre sempre di uno stesso colore arrivando a pareggiare o a superando la forza dello avversario e magari essere lui a ricevere un gettone (sempre a scelta di chi lo deve cedere);
- su una stessa casella non possono mai sostare simultaneamente più di due pedine.

Vince la partita chi per primo riesce a ottenere almeno tanti gettoni quanti sono quelli indicati (per numero e per colore) sulla sua carta “obiettivo” o, se a sfidarsi sono 4 o più giocatori, colui che per primo riesce a ottenere almeno tanti gettoni quanti sono quelli indicati su 2 dei 3 colori presenti sulla sua carta “obiettivo”.

Se al gioco prendono parte almeno 3 giocatori, volendo è possibile continuare la partita anche dopo che un giocatore ha vinto, così da formare una classifica dei vincitori successivi (ma è consigliato non fare riconsegnare al banco da ognuno di questi i gettoni che hanno raccolto).

Buon divertimento.