



Terre magiche

la valle dei dinosauri



STORIA e SCOPO DEL GIOCO

Un gruppo di umani ha voluto fare un viaggio nell'era dei dinosauri, ma qualcosa è andato storto e la macchina del tempo ha perso dei componenti ed è precipitata e loro sono stati imprigionati.

Però alcuni sono riusciti a fuggire (i giocatori identificati ognuno da una pedina di diversa colorazione) ed ora spetta proprio a loro cercare una chiave per liberare i prigionieri, recuperare i pezzi mancanti della macchina del tempo (il quadrante a forma di orologio e due motori) e fermarsi al termine della propria mossa esattamente nella casella con sfondo azzurro per ritornare al proprio tempo.

Ad ogni partita possono prendere parte da due a sei giocatori (dai 5 ai 99 anni).

PREPARAZIONE

La confezione contiene un tabellone di gioco, sei pedine di diversa colorazione (una per giocatore), dieci carte "prigionieri da liberare", cento carte "oggetto", un dado e questo foglio di istruzioni.

Aprire il tabellone di gioco, mischiare e collocare coperti i due mazzi di carte nei relativi spazi, posizionare tutte le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco nella casella di partenza (quella con sfondo verde).

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e muove la propria pedina di tante caselle quanto è il punteggio ottenuto (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).

Se al termine del movimento ci si trova su una casella con un simbolo dei dinosauri, bisogna pescare la prima carta del mazzo degli oggetti e:

- la carta va conservata se questa raffigura il quadrante a forma di orologio o un motore (servono almeno un quadrante e due motori per la vittoria finale);
- la carta va conservata se questa raffigura un'arma;
- ci si comporta come descritto se la carta riporta delle istruzioni;
- se è raffigurata una chiave sarà da ora possibile provare a liberare i prigionieri: raggiungendo la casella della prigione (quella con sfondo giallo) e fermandocisi esattamente sopra al termine del movimento, si può usare la chiave (rimuovendola dal gioco) e pescare la prima carta dal mazzo dei "prigionieri da liberare". Lo scopo sarà raggiunto se questa rappresenta degli umani (conservare la carta), se invece è ritratto un dinosauro il giocatore perde tutte le eventuali carte in suo possesso e deve ricominciare la partita dalla casella di partenza;
- se la carta raffigura un dinosauro va affrontato con armi o somma di armi che abbiano almeno la stessa potenza indicata (se si usano armi troppo potenti non si avrà "resto"). Le armi utilizzate e il nemico vengono rimossi dal gioco ma, qualora non si possedeva abbastanza potenza, il giocatore perde tutte le carte in suo possesso (sia gli oggetti che gli eventuali prigionieri già liberati) e deve ricominciare la partita dalla casella di partenza.

Non è possibile avere più di una carta "prigionieri da liberare" per volta, ma è possibile avere anche più carte oggetto dello stesso tipo (più di una chiave, più di un quadrante a forma di orologio, più di due motori...).

Buon divertimento.