

La rupe dei draghi

Un fantastico passatempo per 2-4 giocatori dai 10 anni in su.

Autori: Alex Randolph + Leo Colovini

La storia dei draghi:

I perfidi draghi sono riusciti a penetrare ancora una volta nel castello del saggio re ed hanno rapito le sue quattro incantevoli figlie. Le hanno trascinate via ciascuna in direzione di un punto cardinale e le hanno imprigionate nelle buie ed umide torri di roccaforti in cima a delle montagne scoscese. Le povere principesse sperano che qualcuno riesca presto a salvarle per non dover sottostare ancora a lungo alla volontà di questi terribili mostri.

Quattro intrepidi cavalieri vengono incaricati dal re di riportargli indietro le figlie. Ciascuno di questi eroi non pensa però che a liberare la sua adorata. Bisogna sapere infatti che ogni cavaliere è perduto innamorado di una principessa e che le ha donato, quale pegno del suo amore, un paio di scarpe dello stesso colore del suo casato.

Il primo cavaliere che riuscirà a liberare la sua principessa non solo potrà finalmente sposarla, ma diventerà successore al trono del re. Chi dei quattro arditi cavalieri, animati dall'ambizione e dalla passione, sarà in grado di portare a termine per primo quest'ardua impresa?

Contenuto:

1. Materiale per il gioco
2. Preparativi al gioco
3. Fasi e scopo del gioco
4. Le mosse
5. Significato delle carte
6. Armature e duelli
7. Caselle con le stelle
8. Roccaforti e ulteriore impiego degli arcobaleni
9. Fine del gioco

1. Materiale per il gioco:

- 1 piano di gioco
- 1 isola del castello
- 1 castello
- 4 roccaforti (grigie), 4 rupi con l'arcobaleno (verdi), 4 arcobaleni, 4 corazze, 4 principesse, 4 contrassegni con le scarpe, 4 draghi e 4 cavalieri
- 2 ponti
- 36 carte da gioco
- 20 automatici
- 1 foglio con le regole del gioco

2. Preparativi al gioco:

Prima di tutto si sistemano i castelli negli intacchi del piano di gioco e si fissano sotto con gli appositi automatici (gli automatici più piccoli servono a fissare gli arcobaleni).

L'isola del castello si mette pure al centro del piano di gioco ed infine ci si mette sopra il castello. Le quattro armature che serviranno ai cavalieri per liberare le principesse si mettono infine dentro le torri del castello.

Sotto ogni principessa viene incollato un adesivo a colori con le scarpe e infine si mescolano bene le principesse in modo che nessun giocatore possa ricordarsi qual è la fidanzata di un dato cavaliere. Poi si mettono le principesse nelle apposite cavità delle quattro roccaforti ed accanto ad esse si mette a guardia un drago.

Ogni giocatore sceglie un cavaliere e lo pone sulla casella con un grande punto dello stesso colore che è al centro del piano di gioco. Gli arcobaleni vanno staccati dal cartone zigrinato e poi vanno messi insieme ad i due ponti accanto al piano di gioco. I cavalieri sono dotati di forze magiche che

gli permettono di muovere gli arcobaleni ed i ponti da un posto all'altro. Infine si mescolano le carte da gioco e se ne distribuiscono sette a ciascun giocatore facendo attenzione a tenerle coperte. Le altre carte formano il mazzo e si mettono (anche coperte) accanto al piano di gioco.

Attenzione: se si gioca in meno di 4 persone, bisogna togliere dal gioco una serie completa di carte con i punti (cioè con i valori 1, 2, 3, 4, 5). Il numero delle principesse in gioco resta però invariato, sono sempre 4!

3. Fasi e scopo del gioco:

Per entrare nelle roccaforti i cavalieri devono essere ben armati, per cui nella prima fase del gioco ogni cavaliere deve innanzitutto recarsi nel castello per indossare la sua armatura. Ma poiché i draghi hanno distrutto il ponte di accesso al castello, ci si può arrivare soltanto con l'aiuto di un arcobaleno magico.

Dopo aver preso in consegna l'armatura, nella seconda fase del gioco si va alla ricerca della principessa amata, il colore delle cui scarpe deve corrispondere al colore del cavaliere. Chi riesce a scoprire per primo la sua principessa in una roccaforte e quindi la libera, è il vincitore del gioco.

4. Le mosse:

Comincia a giocare un giocatore qualsiasi, per esempio il più giovane. Tutti gli altri continuano in senso orario. Il giocatore di turno ha tre possibilità di mossa e prima di compiere ogni mossa egli deve decidere in che modo vuole giocare.

a) Mettendo in gioco delle carte

In questo caso si gioca attivamente. Bisogna distinguere fra due tipi di carte:

- **carte con i punti** (valore da 1 a 5), che servono a muovere e
- **carte magiche** con cui è possibile ottenere degli effetti magici.

Mettendo in gioco queste carte bisogna però rispettare un certo ordine e cioè prima si mettono in gioco un numero qualsiasi di carte magiche una dopo l'altra e poi ancora una carta con i punti. Fatto ciò la mossa è finita.

Chi ha in mano una carta con i punti, deve metterla in gioco. Se si preferisce, si può giocare solo una carta con i punti e rinunciare a mettere in gioco le carte magiche. Se si hanno in mano però solo delle carte magiche, la mossa finisce evidentemente con una carta magica. La mossa può terminare anche nel momento in cui non si hanno più delle carte in mano.

Le carte scartate si mettono scoperte nell'apposito spazio indicato sul piano di gioco.

b) Scartando e scambiando le carte che si hanno in mano

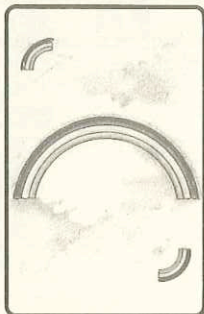
Se si hanno poche carte o se le proprie carte non hanno molto valore, non si partecipa direttamente al gioco, ma si mescolano le proprie carte con quelle del mazzo ed infine se ne prendono **altre sette**. Se però le proprie carte e quelle del mazzo non sono più di sette, si mescolano queste carte insieme a quelle già precedentemente scartate e si forma un nuovo mazzo prima di prendere queste sette carte.

Invece di rinnovare così le proprie carte, si può procedere in un altro modo e cioè si possono continuare a tenere le proprie carte e toglierne fino ad un massimo di tre ad uno o più avversari. Le carte tolte agli avversari faranno parte delle carte che si hanno in mano. Dopo questa procedura però la mossa finisce qui.

c) Uso delle carte scartate

Si può iniziare una mossa prendendo anche l'ultima carta scartata, cioè l'ultima carta scoperta del mazzo, ed usarla in favore del proprio cavaliere. Se si tratta di una carta magica, ne viene sprigionato subito un effetto magico particolare ed è poi permesso mettere in gioco altre carte, come è spiegato in (a). Se si tratta di una carta con i punti, il cavaliere può avanzare di quel numero di caselle, ma non si possono giocare altre carte.

5. Il significato delle carte



Arcobaleno (4 carte)

Con questa carta si possono mettere gli arcobaleni sul piano di gioco, si possono togliere o si possono spostare. Gli arcobaleni vanno però sistemati con un lato che poggia sulla roccia. L'altro lato deve poggiare sul castello reale, in cui si può entrare solo per mezzo dell'arcobaleno o del telescambio.

Dopo esser passati sull'arcobaleno, lo si può spostare, se si vuole, in un altro punto del piano di gioco. Il passaggio sull'arcobaleno costa un punto (vale a dire che per spostarsi da una roccia da cui inizia l'arcobaleno al castello bisogna „pagare“ un punto di movimento).



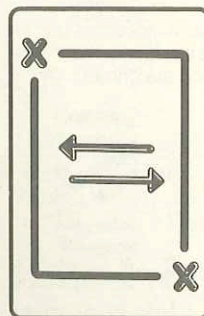
Ponte (3 carte)

I ponti servono a collegare i tratti di strada che altrimenti non potrebbero essere attraversati, cioè i quattro grandi crateri che sono sulle strade del piano di gioco ed i quattro tratti di strada fra i sentieri e le roccaforti. Mettendo in gioco una carta con il ponte si possono mettere in gioco dei ponti, toglierli dal gioco oppure spostarli. Quando si è costruito un ponte ci si muove come sul piano di gioco. Il ponte non può essere però spostato oppure tolto dal gioco se c'è sopra un cavaliere.



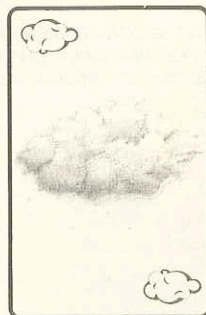
Drago (5 carte)

Cacciate via uno dei draghi dal posto in cui si trova e lo mettete in pianura su una casella libera contrassegnata da un punto verde oppure in una roccaforte. I cavalieri non possono fermarsi né attraversare le caselle su cui stanno i draghi.



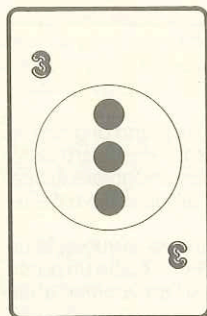
Telescambio (1 carta)

Potete scambiare di posto il vostro cavaliere mettendolo al posto di un altro avversario e viceversa.



Nuvola (1 carta)

Potete far ritornare un cavaliere avversario ad uno dei quattro punti di partenza, sempre che essi non siano occupati.



Carte con i punti

(5 carte rispettivamente con i valori 1, 2, 3, 4 e 2 carte con il valore di 5 punti).

Indicano di quanti punti (passi) si possono muovere i propri cavalieri sul piano di gioco. Non è possibile però avanzare e retrocedere durante la stessa mossa.

6. Armature e duelli

Durante la prima fase del gioco il cavaliere riceve la sua armatura nel castello del re. Il castello vale una casella e deve essere raggiunto con un numero esatto di punti.

Il cavaliere può passare per una casella su cui si trova un cavaliere avversario, senza dover temere alcuna conseguenza. Se però va a finire alla fine della mossa su una di queste caselle, sfida e batte il cavaliere che c'era sopra e lo sposta su un'altra casella di partenza ancora libera. Inoltre il vincitore ha la possibilità, se vuole, di togliere all'avversario fino ad un massimo di due carte e di impadronirsene.

Non si può però duellare né sulle roccaforti, né sulle rocce da cui ha origine l'arcobaleno. Qui può starci solo un cavaliere. Nel castello del re invece possono starci anche tutti i cavalieri, che non si sfideranno mai a duello sotto gli occhi del re.

7. Caselle con le stelle

Sul piano di gioco ci sono quattro caselle contrassegnate dalle stelle. Chi si muove su queste caselle può volar dritto ad un'altra casella con la stella senza dover pagare alcun punto di movimento.

8. Roccaforti ed ulteriore impiego dell'arcobaleno

Se il cavaliere riesce ad entrare in una roccaforte non presidiata da un drago e con un numero esatto di punti, può guardare se la principessa imprigionata è la sua promessa sposa. Il giocatore alza la pedina in modo che solo lui possa guardare se la principessa indossa le scarpe di colore uguale a quello del cavaliere. Se ha fortuna, è anche il vincitore del gioco, in caso contrario si rimette la principessa nella roccaforte e bisogna continuare a cercare quella giusta, una vera principessa infatti non andrebbe mai via col primo arrivato!

Ogni cavaliere che è arrivato, anche se invano, ad una roccaforte ha però un vantaggio: da questo momento infatti si può muovere ogni volta di un certo numero di punti o del doppio di essi (mettendo in gioco 3 punti può avanzare di 3 o di 6 caselle).

Dopo che il primo cavaliere riesce ad entrare nella roccaforte (e non trova la sua principessa), il gioco comincia a prendere un ritmo veloce ed emozionante: da questo momento infatti gli arcobaleni non servono più a collegare soltanto il castello, ma possono essere usati per saltare da una roccia da cui parte l'arcobaleno alla roccaforte. Di conseguenza un cavaliere può arrivare con due passi dal castello del re alla roccaforte.

9. Fine del gioco

Il gioco finisce quando un cavaliere trova la sua principessa e riesce a liberarla. Il giocatore è il vincitore della partita. E se c'è qualcuno a cui non garba che egli possa diventare il successore del re, non gli resta che sfidarlo a giocare un'altra partita (e chissà che il risultato poi non sia diverso...).

