



Dario De Toffoli - Leo Colovini

THESEUS

DOTAZIONE

- 1 tavoliere
- 2 dadi
- 5 pedine Teseo
- 20 carte "dono divino"
- 40 carte "gloria"
- 6 carte "labirinto"
- le regole del gioco

PREPARAZIONE

- Si dispone il tavoliere al centro del tavolo.
- Si dividono le carte "dono divino" in 5 mazzetti a seconda del dono e i mazzetti vengono posti scoperti vicino al tavoliere.
- Si dividono le carte "gloria" in 5 mazzetti a seconda

del colore; ogni mazzetto viene mescolato separatamente e posto coperto vicino al tavoliere.

- Ogni giocatore sceglie una pedina *Teseo* e la pone in una casella del tavoliere a sua scelta.
- Si distribuisce a ciascun giocatore una carta "gloria" prendendole da mazzetti di diverso colore; ognuno tiene questa carta scoperta davanti a sé, a costituire il suo primo "punto gloria".

IL GIOCO IN BREVE

Il gioco consiste nell'accumulare almeno 7 punti "gloria" (cioè 7 carte gloria), per poi entrare nel labirinto, incontrare il Minotauro e sconfiggerlo. Ma per avere buone probabilità di vittoria nell'ultima decisiva battaglia, è bene essere forniti dei "doni divini"...

COME SI GIOCA

Si gioca a turno in senso orario. Il giocatore di turno tira i 2 dadi e muove il suo Teseo in senso orario sul tavoliere: può scegliere il valore di un dado, quello dell'altro o anche la somma dei 2 valori (es: tirando 5 e 3 può muovere di 3, di 5 o di 8 caselle).

Se Teseo si ferma in una casella colorata, il giocatore scopre una carta dal mazzetto di quel colore.

La carta può essere:

- **FAVORE DEGLI DEI** → il giocatore ne segue la favorevole istruzione (cioè sceglie un dono a piacere, o ruba un dono a un avversario) e tiene la carta scoperta davanti a sé;
- **TESSITRICE SOLITARIA** → il giocatore semplicemente tiene la carta scoperta davanti a sé: gli sarà poi utile nel labirinto;
- **PERICOLO** → il giocatore incontra un pericolo (carestia, alchimista, predoni, mercante od oracolo); se lo supera - cioè se tirando i 2 dadi ottiene almeno il punteggio indicato nella carta - si tiene la carta, in caso contrario perde tutte le sue carte gloria che vanno rimesse sotto i rispettivi mazzetti. Ogni pericolo viene superato più facilmente se si possiede il corrispondente dono degli dei (vedere avanti).

Attenzione: le carte gloria vanno mantenute nell'ordine in cui sono state conquistate.

Se Teseo arriva in una casella "tempio" si ferma a pregare gli dei perché gli concedano un loro "dono". Il giocatore tira 2 dadi e al risultato somma tanti punti quante sono le carte gloria che possiede in quel momento; il totale necessario per superare la prova cresce col numero dei "doni"; per il 1° dono bastano 8 punti, per il 2° ce ne vogliono 9, per il 3° 10, per il 4° 11 e per il 5° ben 12. Se la preghiera ha successo (cioè se il totale raggiunge il minimo richiesto) il giocatore sceglie un dono a piacere.

(Es: Un giocatore possiede già 2 doni e 3 carte gloria e si ferma a pregare per ottenere il suo terzo dono; tira 5 e 2 e dunque conquista il suo dono perché al 7 ottenuto coi dadi somma i 3 punti delle sue carte gloria).

I doni degli dei sono importantissimi perché aiutano il giocatore a superare i pericoli cui può andare incontro; in particolare:

- la **MARMITTA MAGICA** assicura scorte di cibo quando servono. In pratica dà un bonus di +3 ai dadi quando si affronta la Carestia (es: se tiro 3 e 2 è come se avessi ottenuto 8 e quindi supero il pericolo della *Carestia* che richiede almeno 7 punti);
- i **SANDALI DIVINI** servono per saltare più in lungo di chiunque → +3 ai dadi per superare una *Trappola*;
- il **PAPIRO PRODIGIOSO** è il formulario magico con

tutte le ricette → +3 ai dadi quando l'*Alchimista* ti ruba una formula;

- le **FRECCHE INFALLIBILI** sono armi divine per difenderti da chi ti vuole derubare → +3 ai dadi se incontri i *Predoni*;
- la **CORAZZA ONNISCIENTE** dona il potere della conoscenza a chi la indossa → +5 ai dadi quando l'*Oracolo* ti interroga.

L'effetto di ogni dono divino viene potenziato dalla presenza di un altro specifico dono che ne esalta l'azione; in pratica queste "accoppiate" permettono di ritirare un dado quando, malgrado il bonus ai dadi un giocatore non riesce a superare un determinato pericolo. Ad esempio la *Marmitta Magica* viene rafforzata dal *Papiro Prodigioso* e dunque in sua presenza permette di ritirare contro la *Carestia*; le altre accoppiate sono:

Papiro Prodigioso rafforzato dalla *Corazza Onnisciente*;
Corazza Onnisciente rafforzata dalle *Frecce Infallibili*;
Frecce Infallibili rafforzate dai *Sandali Divini*;
Sandali Divini rafforzati dalla *Marmitta Magica*.

Tutti questi poteri sono comunque riassunti nelle rispettive carte.

Se *Teseo* arriva sulla casella jolly può scegliere da che mazzetto scoprire una carta gloria, oppure può decidere di pregare gli dei.

Gli scontri

Quando *Teseo* arriva su una casella dove c'è un altro *Teseo*: se si tratta di un tempio non possono avvenire scontri, se invece si tratta di una casella colorata o jolly può:

a) *Attaccare*. I due contendenti tirano un dado a testa e sommano al risultato il numero di "doni divini" in loro possesso. Vince chi ha il totale più alto; in caso di parità vince l'attaccante. Il vincitore prende al perdente una carta gloria (precisamente l'ultima che aveva acquisito); se il perdente non possiede carte gloria, non perde niente.

Attenzione: Dopo il combattimento il giocatore di turno scopre la sua carta qualunque sia stato l'esito.

b) *Non attaccare*. In questo caso non c'è combattimento e il giocatore di turno scopre normalmente la sua carta.

Quando *Teseo* arriva in una casella dove c'è più di un altro *Teseo*, può decidere quale attaccare; se il primo attacco ha successo può poi fare un altro attacco, ecc.

Quando un giocatore possiede 7 (o più) punti gloria, cioè ha davanti a sé 7 o più carte gloria, acquisisce il diritto (ma non l'obbligo) di affrontare il *labirinto del Minotauro*, anziché compiere una normale mossa.

Venice Connection



gioco *VeniceConnection*
giocatori: 3/5
età: da 8 anni

autori: Dario De Toffoli · Leo Colovini
design: Marina Pistorello · Fabio Visentin

VeniceConnection
c/o studiogiochi · S. Polo, 3083 · 30125 Venezia
Tel. 041.5211029 · Fax 041.5240881

© 1999 Venice Connection, Venezia · tutti i diritti riservati

L'ULTIMA PROVA: IL LABIRINTO DEL MINOTAURO

Il labirinto

Per arrivare al Minotauro il giocatore deve comporre una strada continua con le 6 tessere labirinto. Alcune tessere hanno il passaggio in orizzontale, altre in verticale, ma dal retro non si può distinguerle. Si gira casualmente una prima tessera e poi le seguenti vanno accostate una ad una con l'intento di formare una strada continua. Il giocatore le depone coperte e poi le scopre; se la strada combaccia, tutto bene, in caso contrario può correggere l'orientamento usando una carta *Tessitrice Solitaria* (che va rimessa sotto al suo mazzetto); se non possiede la *Tessitrice Solitaria* viene espulso dal labirinto (e rimette il proprio Tesoro in una casella a piacere del tavoliere); potrà poi tornare nel labirinto avendo almeno 7 carte gloria.

Il Minotauro

Superato il labirinto, il giocatore posiziona il proprio Tesoro al centro del tavoliere, per affrontare il *Minotauro* che vi è raffigurato: per sconfiggerlo deve ottenere 5 volte di seguito 12 con 2 dadi, ma se all'inizio della prova possiede tutti e 5 i doni può ogni volta ritirare un dado. Se il punteggio ottenuto risulta minore di 12 lo può integrare "spendendo" carte gloria o doni divini, che danno rispettivamente un bonus di +2 e +3 ai dadi. Se supera la prova vince la partita, altrimenti viene espulso dal labirinto e ricomincia a giocare come all'inizio della partita.

Roche