

MANUALETTO:

a game by... Alessandro Rubini

Caratteristiche del Gioco

Giocatori	2
Tempo medio per partita	1 ora
Complessità	●●●○○○
Tipologia	astratto, a turni, competitivo, geometrico
Casualità	SI'
Informazione	perfetta

Introduzione

La leggenda narra che...

*Dio convocò allo cospetto suo tre mitiche creature:
lo glorioso Arcangelo, pro solcare i Cieli;
lo nobile Unicorno, ut purificar la Terra;
et ultimo lo tremendo Leviatàn,
ché scrutasse le profondità de li Abissi.*

*Comandò loro affinché cercassero
giorno e notte, notte e giorno
il malefico demone Valandris,
fuggito dalle catene dell'Inferno.*

*Egli era diabolicamente scaltro,
possente avea il corpo.
Vantava artigli e zanne affilatissime.
Muscolose le ali, e repentino il suo passo.
E sine requie li pensier suoi, malvagi.*

*Dal momento de la sua fuga di terror le genti eran plene.
Spacciato saria stato chi, per stoltezza o sfortuna,
lo proprio sentiero avesse incrociato col suo:
perduta eternamente in un lampo l'anima grama avria!*

In questo gioco uno di voi impersonerà *Evilrunner*, ossia Valandris, il perfido e astutissimo demone scappato dall'Inferno e ora libero. L'altro sarà il *Santo Spirito*, e muoverà le tre creature incaricate di scovarlo: l'*Arcangelo*, l'*Unicorno* e il *Leviatano*.

Materiali & Componenti

- plancia di gioco
- 12 segnalini *sigillo* (verde chiaro)
- 1 segnalino *Arcangelo* (rosso)
- 1 segnalino *Unicorno* (verde scuro)
- 1 segnalino *Leviatano* (blu)
- 1 segnalino *Demone* (fucsia)
- un dato a 12 facce (dodecaedro)

REGOLAMENTO

La plancia di gioco è molto particolare ed è costituita da 3 *scheletri* di solidi platonici: il dodecaedro interno (nero) rappresenta gli Abissi, ambiente del Leviatano. L'icosaedro intermedio rappresenta la Terra, ambiente dell'Unicorno. Il dodecaedro esterno, infine, rappresenta i Cieli, ambiente dell'Arcangelo.

Le *caselle* in questo gioco sono i vertici dei 3 solidi platonici (20 per i due dodecaedri e 12 per l'icosaedro intermedio).

Scopo del Santo Spirito è quello di catturare Valandris con una delle creature (significa muovere una delle creatura sul suo vertice), mentre il demone deve cercare di resistere più turni possibile: la I mossa spetta al Santo Spirito, poi tocca a Valandris e poi il Santo Spirito farà la II mossa ecc. Il punteggio di Valandris è il numero di turno del Santo Spirito in cui viene catturato da una delle 3 creature mitologiche. (Poi se si vuole si può fare scambio di ruoli).

Tutte le pedine del Santo Spirito si muovono di un solo passo verso uno dei vertici adiacenti dello stesso mondo (cioè i vertici devono avere lo stesso colore). Ognuna di esse però ha una *capacità speciale* che può essere usata *nel proprio mondo*:

- il Leviatano, visto che conosce le profondità degli Abissi, può nel suo movimento spostarsi al vertice diametralmente opposto a quello in cui si trova e da lì compiere se vuole un altro movimento normale.
- l'Unicorno può, appena prima di muoversi, sigillare un vertice della Terra (vi si applica un *segnalino sigillo*). Un vertice sigillato è inaccessibile a chiunque.
- l'Arcangelo può volare (nei Cieli), spostandosi *esattamente* di due vertici anziché uno. Se fa così, si considera che NON sia passato per il vertice in mezzo (quindi se Valandris si trova lì non viene catturato).

Valandris invece si muove spostandosi fino a due passi alla volta. Può anche scegliere di stare fermo. Inoltre può attraversare i mondi a piacere, senza difficoltà.

Una casella dei Cieli si considera adiacente (nel senso dell'attraversamento dei mondi) ai 3 vertici dell'icosaedro (che è la Terra) più vicini geometricamente. Un vertice della Terra si considera adiacente (nel senso dell'attraversamento dei mondi) ai 5 vertici del dodecaedro esterno (cioè i Cieli) situati sulla faccia del dodecaedro al cui centro si trova il vertice (della Terra) da cui vogliamo partire. Confina anche con i 5 vertici del dodecaedro interno (gli Abissi) geometricamente più vicini. Infine un vertice degli Abissi confina (nel senso dell'attraversamento dei mondi) con i 3 vertici dell'icosaedro intermedio (ossia la Terra) della faccia al cui centro lui si trova.

Ogni turno del Santo Spirito il giocatore deve muovere in ordine: Leviatano, Unicorno e poi Arcangelo. Non si può non muovere una delle tre creature. E prima di muovere deve usare al più uno

dei 3 poteri speciali. Alla fine di ogni suo turno deve dichiarare a Valandris di quale delle 3 creature intende (facoltativamente) usare il potere speciale nel suo turno successivo.

Il Santo Spirito può rinunciare ad un intero turno e all'uso dei poteri speciali di quel turno per far attraversare i mondi ad una delle creature sotto il suo comando (con le regole di adiacenza dei vertici nel senso detto sopra per l'attraversamento dei mondi, che sono le stesse per entrambi i giocatori). Se intende avvalersi di questa possibilità, deve dichiarare quale creatura vuole spostare su quale vertice (sempre di un solo passo). Valandris ha diritto (all'interno del turno del Santo Spirito) ad eseguire facoltativamente un singolo passo secondo le sue regole di movimento prima che la creatura mitologica del Santo Spirito esegua il proprio spostamento. Alla fine ci sarà il normale turno di Valandris. Quando il Leviatano o l'Arcangelo dichiarano di voler cambiare mondo, Valandris, prima di compiere il proprio passo bonus come spiegato, tira il dado a 12 facce per rimuovere a caso il sigillo dell'Unicorno da uno dei 12 possibili vertici della Terra, se c'è. Se l'Unicorno attraversa i mondi non si tira mai il dado per rimuovere i sigilli dai vertici.

La **Disposizione Iniziale** è la seguente: il Santo Spirito posiziona dove preferisce le proprie creature, ciascuna all'interno del proprio mondo, poi sceglie 5 vertici della Terra e li sigilla subito. Fatto questo, Valandris si posiziona dove vuole. Dopodiché la battaglia del Bene contro il Male può iniziare!