

LUDIMUS

REGOLAMENTO

2-4 GIOCATORI
86 CARTE

PREPARAZIONE

1. STAMPA IL MATERIALE DI GIOCO
 2. RITAGLIA LE CARTE (SE SERVE CHIEDI UNA MANO AD UN ADULTO)
- ASSEMBLA IL DADO



SET UP DELLA PARTITA

1 ALL'INIZIO DI OGNI PARTITA OGNI GIOCATORE DEVE SCEGLIERE LA SUA COMBO PERSONAGGIO, SCEGLIENDO UNA CARTA "PARTE DEL CORPO SUPERIORE" E UNA "PARTE DEL CORPO INFERIORE", SUCCESSIVAMENTE SI DOVRÀ PRENDERE IL "RIGHELLO PERSONAGGIO" E POSIZIONARLO A FIANCO DEL PROPRIO PERSONAGGIO, PER TENER TRACCIA DELLA PROPRIA VITA.



2 RIMUOVI TUTTE LE CARTE RIGHELLO E MOSTRO DAL MAZZO. ORDINALE IN QUESTO MODO: BARBABUFFO, LAMPALOSO, URLACCHIO, FIAMMOSTRO E SIG. IGNOTO E METTILE AL CENTRO. QUESTO È L'ORDINE IN CUI VANNO COMBATTERSI IN UNA PARTITA COMPLETA, MA SENTITI LIBERO DI SFIDARNE ANCHE SOLO UNO DI LORO PER UNA PARTITA A PILI BREVE.



3 MESCOLA IL MAZZO E DISTRIBUISCI 3 CARTE COPERTE AD OGNI GIOCATORE.

4 POSIZIONA IL RIGHELLO VITA DEL PRIMO MOSTRO ACCANTO ALLA CARTA.



5 INSIEME AL PARTY, SCEGLI IL PRIMO GIOCATORE.

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

1 PRENDI IL TUO MAZZO DA TRE CARTE E LEGGI A COSA SERVONO E COSA FANNO. SVOLGI UNA O PIÙ DELLE SEGUENTI AZIONI:

PESCARÉ:

PESCA DAL MAZZO CENTRALE, E, IN CASO DELL'USCITA DI UNA CARTA EVENTO, MOSTRALA E GIOCALA SUBITO.

GIOCARE:

GIOCA UNA DELLE CARTE CHE HAI IN MANO.

ATTACCARE:

LANCIA IL DADO CON L'OBIETTIVO DI ATTACCARE, MA SE DECIDI DI FARLO IL MOSTRO CONTRATTACCHERÀ; LANCIA IL DADO ANCHE PER LUI.



FINE DEL PRIMO ROUND

- 1 DOPO AVER SCONFITTO IL PRIMO MOSTRO LA CARTA VA GIRATA.
- 2 ARRIVATI A QUESTO PUNTO PUOI SCEGLIERE DI TERMINARE LA PARTITA O CONTINUARE CON IL MOSTRO SUCCESSIVO.

CONSIGLIO:

CERCA DI CONSERVARE LE CARTE PER LA FINE DELLA PARTITA!

PUNTI VITA

TI STAI CHIEDENDO COME TRACCIARE LE VITE SUL RIGHELLO? FACILE! A OGNI MOSTRO CORRISPONDE IL LUOGO CHE STA INFESTANDO:

- | | | |
|---------------|---|--------------------|
| 1 BARBABUFFO | → | LAGUNA BURLONA |
| 2 LAMPALOSO | → | MONTAGNA BIRICHINA |
| 3 URLACCHIO | → | CAVERNA BEFFARDA |
| 4 FIAMMOSTRO | → | BOSCO FIFONE |
| 5 SIG. IGNOTO | → | MISTERRA |

TRACCIA LE VITE DEI GIOCATORI CON I RIGHELLI RIPORTANTI QUESTI REGNI. BASTERÀ FAR CORRISPONDERE IL LUOGO CON IL MOSTRO CHE VI STA ATTACANDO IN QUESTO MOMENTO!

LE VITE DEI MOSTRI INVECE SONO RIPORTATE SUI RIGHELLI CON I LORO NOMI: STA AI GIOCATORI TRACCIARE LE LORO VITE QUANDO GLI ATTACCHI AI DANNI LORO VANNO A BUON FINE.

SE HAI QUALCHE DUBBIO SU UNA CARTA SPECIFICA, GIRA QUESTO FOGLIO.

LUDIMUS

LEGGERE SOLO SE HAI DEI DUBBI SU QUALCHE CARTA



CARTE STRUMENTO

CARTE STRUMENTO, 18 CARTE SUDDIVISE A LORO VOLTA IN:

♥ ELISIR (12 CARTE)

QUESTA TIPOLOGIA DI CARTE HA LA CARATTERISTICA DI RIDARE DELLA VITA AL PERSONAGGIO O DI GARANTIRGLI L'IMMUNITÀ PER UN TURNO.

📖 STORIA (10 CARTE)

SI TRATTA DI CARTE CHE POSSONO ESSERE UTILIZZATE PER AVERE DELLE AZIONI SPECIALI IN PILI DA ESEGUIRE DURANTE IL PROPRIO TURNO
ESEMPIO: PESCA DUE CARTE.

👉 ALTRUISMO (10 CARTE)

CON L'OBIETTIVO DI PROMUOVERE LA COLLABORAZIONE, QUESTE CARTE SONO STATE PENSATE PER AIUTARE I COMPAGNI IN DIFFICOLTÀ E SONO GIOCABILI DURANTE IL TURNO DEGLI ALTRI GIOCATORI.

🍀 SIMBOLO (16 CARTE)

PRESE SINGOLARMENTE QUESTE CARTE NON HANNO ALCUN POTERE, TUTTAVIA SCAMBIANDOLE COI COMPAGNI È POSSIBILE ESEGUIRE L'AZIONE DI PESCARRE DAL MAZZO DEGLI SCARTI SE SI HANNO 2 CARTE UGUALI, MENTRE CON 4 PUO' ESSERE RESUSCITATO UN COMPAGNO SCONFITTO IN BATTAGLIA DAL MOSTRO.

! CARTE EVENTO (12 CARTE)

QUESTE CARTE HANNO L'OBIETTIVO DI INSERIRE "IMPREVISTI" ALL'INTERNO DELLA PARTITA, RENDENDOLO DIVERTENTE E PILI' DINAMICO, PONENDO IL GIOCATORE DI FRONTE A SCELTE CHE POSSONO GENERARE DIVERSI RISULTATI. QUESTE CARTE DEVONO ESSERE GIOcate APPENA VENGONO PESCAATE!

CARTE PERSONAGGIO & MOSTRO

I POTERI DELLE CARTE MOSTRO DIFFERISCONO DALLE CARTE PERSONAGGIO NEGLI ATTACCHI SPECIALI, INFATTI QUESTI NON TOLGONO PUNTI VITA, MA OBBLIGANO I GIOCATORI A DELLE PENITENZE. PER QUESTO MOTIVO OGNI PARTE DELLA CARTA PERSONAGGIO È IMPLINE A UNA DI QUESTE PENITENZE. COMBINALE A TUO PIACIMENTO!

CARTE RIGHELLO

QUESTE CARTE PERMETTONO DI TENER CONTO DI QUANTI PUNTI VITA RESTANO AI PERSONAGGI E AI MOSTRI. POSIZIONALE A DESTRA DELLE CARTE CORRISPONDENTI PARTENDO DAL NUMERO PILI' ALTO E ABBASSALE O ALZALE MAN MANO CHE PERDI O GIADAGNI PUNTI VITA!



SIMBOLI DADO



ATTACCO RILSCITO



ATTACCO SPECIALE



ATTACCO NON RILSCITO

LANCIA IL DADO UNA VOLTA PER TE E UNA VOLTA PER IL MOSTRO, BUON FORTUNA!

NON C'È ALCUN LIMITE MASSIMO O MINIMO DI CARTE DA POTER GIOCARRE, SE NON RESTA ALCUNA CARTA IN MANO IN QUEL TURNO NON PUO' ESSERE ESEGUIATA NESSUNA AZIONE SPECIALE, TUTTAVIA SI PUO' CONTINUARE A GIOCARRE PESCANDO UNA CARTA NEL TURNO SUCCESSIVO.

**SMETTILA DI LEGGERE!
INIZIA A GIOCARRE!**