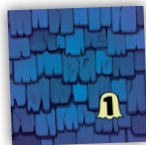


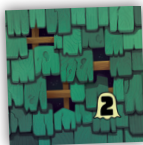
La leggenda narra che nella notte più lunga dell'anno, dalla Villa Squinabol, nota casa stregata in fondo al quartiere, provengano assordanti urla e rumori inquietanti. E' il terribile Fantasma Buu e i suoi parenti fantasma che si sono risvegliati e tengono svegli insieme a loro tutti gli abitanti. Solo un coraggioso eroe può fermarli, trovando dentro la casa l'unico oggetto in grado di calmare Buu e farlo tornare al suo secolare riposo... il suo orsacchiotto fantasma!

CONTENUTO

63 Tessere Stanze - divise in:



26 con il
tetto blu



21 con il
tetto verde



16 con il tetto
marrone

1 Stanza di Buu



1 Entrata



4 Torce



una per giocatore, composta da
7 Tessere

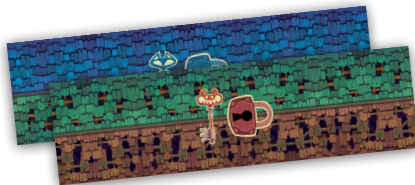
Lato Illuminato



Lato Buio



2 Corridoi



4 Supporti



1 Dado

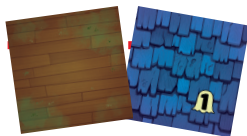


4 Eroi



una per giocatore,
da montare su un supporto

1 Tessera Stanza Extra



Questa tessera non serve al gioco base e deve essere lasciata nella scatola. Può essere utilizzata per disegnare la propria Stanza personale (con tetto blu) da utilizzare al posto di una di quelle presenti nel gioco. Assegna alla stanza nuova lo stesso effetto della stanza che andrà a sostituire.

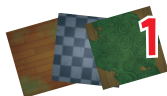


Gioca senza leggere
il regolamento!

Guarda il video su

YouTube

www.youtube.com/RedGloveEdizioni



PREPARAZIONE

Dividi le stanze della casa in tre pile a seconda del colore del tetto (blu, verde o marrone) e mescola casualmente ciascuna pila. Rimuovi le tre stanze vuote (una per ciascun colore di tetto) e mettile da parte sul tavolo (1).

Prendi l'ingresso e posizionalo sul tavolo (2). Prendi le stanze con il tetto blu e posizionale coperte a formare una griglia 5x5 (3).

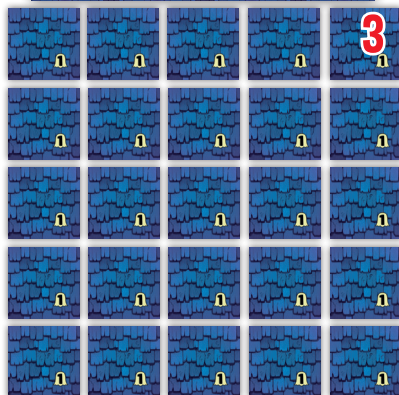
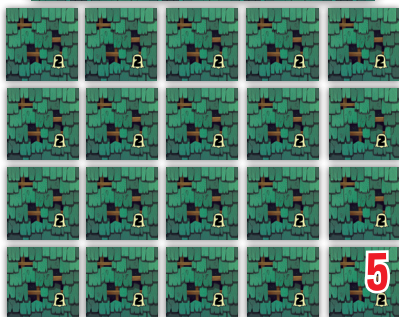
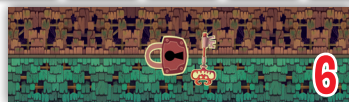
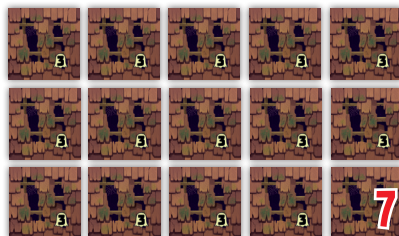
Prosegui poi posizionando il corridoio con il lato raffigurante un lucchetto blu verso l'alto (4). Salendo forma una griglia 5x4 con le stanze dal tetto verde coperte (con il numero 2) (5).

Posiziona poi il corridoio con il lato raffigurante un lucchetto rosso verso l'alto. (6)

Posiziona infine una griglia 5x3 di stanze dal tetto marrone coperte (con il numero 3) (7) e completa la casa con la torretta raffigurante un povero fantasma disperato (perché ha perso il suo orsacchiotto!) di nome Buu (8).

Ogni giocatore sceglie un personaggio e lo posiziona sulla tessera con l'entrata della casa. Prende poi le tessere torcia con il bordo dello stesso colore. Sistema le tessere torcia dal lato illuminato, dalla più piccola alla più grande davanti a sé (9). Siete pronti a giocare!

Nota: Se è la prima volta che giochi monta il personaggio sopra allo stand up che trovi nella scatola.



SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è esplorare la casa stregata alla ricerca dell'orsacchiotto fantasma che calmerà Buu e lo farà riaddormentare. I giocatori dovranno prima cercare la chiave blu per aprire il primo corridoio della casa, poi la chiave rossa per aprire il secondo corridoio e infine trovare l'orsacchiotto. Chi riesce a trovare l'orsacchiotto fantasma per primo sarà il vincitore!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia a giocare per primo chi si è spaventato più di recente.

Il giocatore di turno lancia il dado e si muove dell'esatto numero di stanze indicato dal risultato del dado, non può fermarsi prima.

Lo spostamento può essere eseguito in orizzontale o in verticale, non in diagonale. Può cambiare direzione più volte a suo piacimento.

Quando il giocatore passa con il proprio personaggio su una stanza:

- se è coperta dal tetto la capovolge e applica l'effetto indicato (vedi più avanti).
- se è scoperta applica direttamente l'effetto indicato.

Il giocatore può tornare più volte sulla stessa stanza durante il proprio movimento, ma gli effetti vengono applicati una sola volta.

Le tessere corridoio blu e rosso sono inaccessibili fino a quando uno dei giocatori non trova la rispettiva chiave. Una volta che la chiave è stata scoperta il corridoio vale come una stanza illuminata (vedi più avanti la tessera Lampada).

Dall'entrata, dai corridoi accessibili e dalla torretta di Buu i giocatori possono entrare (o uscire) in una qualsiasi delle stanze adiacenti al corridoio/torretta/entrata.



Esempio: Ludovico tira e ottiene 3. Decide di entrare nella casa stregata passando dalla tessera con il ragno. Essendo già girata, ne applica solo gli effetti (la sua torcia diminuisce di 1). Subito dopo si muove sulla tessera ancora a faccia in giù, la rivela: è un pipistrello! Che paura! La sua torcia diminuisce di 1). Come ultimo movimento preferisce andare al sicuro in una stanza bella illuminata.

EFFETTI DELLE STANZE



Cose decisamente Spaventose:

Che paura! Guarda quanto tempo ho perso per colpa di quel ratto!

Le tessere stanza che riportano nell'angolo in basso a destra il simbolo di una batteria con una freccia che punta verso il basso diminuiscono l'energia della nostra torcia.

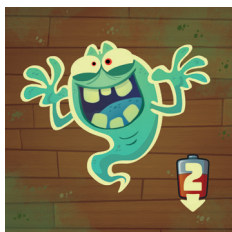


Il giocatore, partendo dalla tessera torcia più larga, dovrà capovolgere dal lato illuminato al lato buio, in ordine, un numero di tessere pari al numero indicato dalla batteria.

Nel caso in cui la luce della torcia si esaurisca (ovvero rimanga capovolta solo la tessera con la torcia disegnata) il suo personaggio non sarà più in grado di vedere nulla e dovrà tornare indietro a seconda della posizione in gioco (cambiare le pile al buio è... TROPPO SPAVENTOSO!):



- Se è all'interno di una delle stanze del primo spazio (tetti blu con 1) tornerà all'ingresso della casa.
- Se è all'interno di una delle stanze del secondo spazio (tetti verdi con 2), tornerà al corridoio con la chiave blu.
- 3) Se è all'interno di una delle tessere del terzo spazio (tetti marroni con 3), tornerà al corridoio con la chiave rossa.



Una volta tornato nell'ingresso/corridoio, il giocatore ricaricherà interamente la batteria della sua torcia capovolgendo tutte le tessere torcia "buie" dal lato "illuminate".



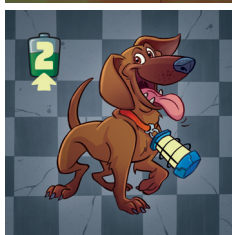
Esempio: *Simona durante il suo movimento incontra un grosso ratto che gli fa calare l'energia della sua torcia di uno (1), così gira una tessera dal lato buio. Al passo successivo incontra un fantasma che le fa calare l'energia di due. Gira l'ultima tessera dal lato buio (2) ed è costretto a tornare all'entrata!*



Stanza Illuminata

Le stanze illuminate non fanno paura a nessuno... Ma soprattutto non fanno sprecare la batteria!

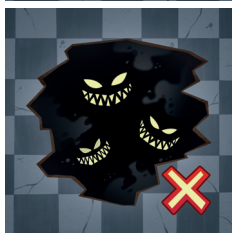
In questa stanza non succede nulla. L'energia della torcia non si muove.



Winston

Ecco dov'eri finito Winston! Bravo bello! Hai portato la batteria di scorta!

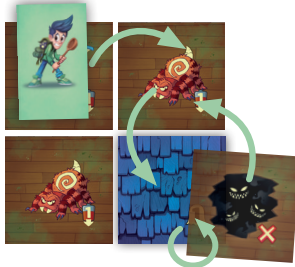
La batteria aumenta di 2. Capovolgi dal lato illuminato due tessere torcia.



Buco Buissimo

Il pavimento in questa stanza è crollato e non oso immaginare cosa ci sia sotto... Meglio non scoprirlo!

Il giocatore torna nella stanza da cui proveniva. Conta come un movimento (come nel resto del gioco non si calcola di nuovo l'effetto della stanza di partenza).



Esempio: Federico tira il dado e ottiene due. Muove a destra entrando nella stanza con il ragno. Modifica la sua torcia girando la tessera più a destra dal lato buio. Dopodiché decide di scendere verso il basso: rivela la tessera e scopre che è un Buco Buissimo! Di lì non si passa. Federico torna nella stanza con il ragno. Non modifica nuovamente la sua torcia perché è già stato in quella stanza in questo turno. Il suo movimento è finito.



Papà di Buu

Oh no! Il papà di Buu è in giro e lui è veramente molto nervoso!

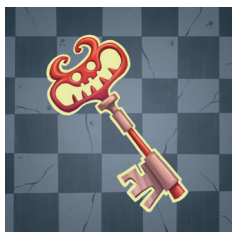
Il giocatore torna al corridoio con la chiave rossa. La sua torcia si ricarica completamente, capovolgendo tutte le tessere torcia "buie" dal lato "illuminate".



Chiave Blu

Evvai! Ho trovato la prima chiave!

Quando un giocatore entra in questa stanza la prende e la mette davanti a sé. Nello spazio rimasto vuoto della griglia posiziona la stanza vuota corrispondente alla prima area (tavole di legno) posizionandoci sopra il proprio personaggio. Poi capovolge il corridoio con il lucchetto e la chiave blu. Ora quel corridoio è accessibile da tutti. Infine ricarica completamente la sua torcia capovolgendo tutte le tessere torcia “buie” dal lato “illuminate”



Chiave Rossa

Siii! Ho trovato la seconda chiave!

Quando un giocatore entra in questa stanza la prende e la mette davanti a sé. Nello spazio rimasto vuoto posiziona la stanza vuota corrispondente alla seconda area (pavimentata) posizionandoci sopra il proprio personaggio. Poi capovolge il corridoio con il lucchetto e la chiave rossa. Ora quel corridoio è accessibile da tutti. Infine ricarica completamente la sua torcia capovolgendo tutte le tessere torcia “buie” dal lato “illuminate”



Orsetto Fantasma

Ho trovato l'orsetto fantasma!! Che carinoooo!

L'orsetto fantasma si trova sotto le stanze con il tetto marrone. Chi lo trova è il vincitore!

FINE DEL GIOCO

Il giocatore che per primo riesce a trovare l'orsacchiotto fantasma mette fine al pianto assordante del fantasma Buu e vince il gioco!

NON TROVO LA CHIAVE

La casa stregata è cambiata molto dall'ultima volta in cui ci sono stato... Dove sarà finita la chiave? Forse dietro qualche passaggio segreto?

Rarissimamente potrebbe capitare, disponendo casualmente le stanze nelle griglie, che le chiavi o l'orsacchiotto fantasma siano inaccessibili perché completamente bloccate dalle stanze "Bucu Buissimo". In questo caso, dopo aver esplorato tutta la casa e accertato che l'oggetto è nell'unica stanza "inaccessibile" del gioco, si prende la stanza buissima più vicina all'entrata tra quelle che bloccano l'accesso alla tessera e la si cambia di posto con la tessera bloccata. In questo modo ora l'oggetto sarà accessibile.

E' pur sempre una casa stregata e alle... case stregate piace cambiare!

VARIANTI DEL GIOCO

Di seguito vi proponiamo una serie di divertenti varianti da poter applicare a vostra discrezione una volta presa dimestichezza con la versione base del gioco:

"CHI VA PIANO VA SANO E VA LONTANO"

Consigliamo questa variante subito dopo le primissime partite. Se un giocatore ottiene 1 come risultato del dado, in caso si fermi su una stanza "cose decisamente spaventose" non subisce l'effetto negativo della stanza. Per ricordarsi meglio di questa variante il pallino "1" del dado è bianco, mentre gli altri risultati sono rossi.

"INSIEME SI E' PIU' FORTI"

Insieme si è più coraggiosi e la stanza che sembrava così spaventosa non lo è poi così tanto... Inoltre si può usare una torcia sola senza sprecare batterie!

Se un giocatore termina il suo movimento in una stanza in cui siano già presenti uno o più giocatori, lui e tutti i giocatori presenti nella stanza ricaricano di 1 la batteria della propria torcia.

“RIPORTIAMO L’ORSETTO A BUU”

In questa variante per esperti il gioco non finisce quando un giocatore trova l’Orsetto Fantasma, ma quando un giocatore arriva con la sua pedina nella torretta del fantasma Buu. Il giocatore che trova per primo la stanza con l’orsetto fantasma la sostituisce con la stanza vuota dal tetto marrone, vi posiziona sopra il proprio personaggio, e mette la stanza dell’orsacchiotto davanti a sé. Appena un giocatore arriva nella torretta (anche se non è in possesso dell’orsacchiotto fantasma) il gioco termina e si guardano gli oggetti collezionati dai giocatori:

- la chiave blu, la chiave rossa e l’orsacchiotto Fantasma valgono 3 punti ognuno.
- Essere arrivati per primi nella stanza di Buu vale 5 punti.

Chi ha totalizzato più punti è il vincitore

Finalmente il pianto assordante di Buu ha smesso di terrorizzare tutto il quartiere! Buu è potuto tornare a nanna tranquillo con il suo soffice orsacchiotto fantasma e così anche tutti i fantasmi della casa. L’alba sta sorgendo sulla villa Squinabol e per i coraggiosi esploratori è ora di tornare a casa accompagnati dalla gioia e dagli applausi degli abitanti, è stata una lunga notte per tutti!



Una produzione Red Glove Edizioni

Red Glove è un marchio NRG SRL

Via E. Filiberto 2, 20149, Milano (MI) Italia

Game Design: Francesco Ballerini

Illustrazioni: Ferdinando Batistini Produzione/Impaginazione: Federico Dumas

Revisione: Simona Lombardo, Mariano Sacco, Valentina Mameli

L’autore dedica il gioco a Giulia e Tommy.

Attenzione: Red Glove garantisce che l’orsacchiotto di Buu è stato ben lavato e centrifugato prima di essere restituito al suo legittimo proprietario. Nessun fantasma dormiente può risvegliarsi per starnuti improvvisi causati dalla polvere.