

REGOLAMENTO: IL GIOCO DEL GOBLIN STOLTO

COSA OCCORRE PER GIOCARE:

da 2 a 4 giocatori
1 tabellone
1 dado
2-4 pedine
20 jolly all'indietro
35 carte mistero
4 carte evoluzione
da 1 a 4 foglietti per segnare i punti
una biro o una matita per segnare i punti
1 regolamento

PREPARAZIONE:

Se possibile rinforzare incollando del cartoncino sotto tutti i componenti del gioco.
Ritagliare tutti gli oggetti e applicare la colla a dado e pedine dove indicato per poterli comporre.

Tipi di caselle:



CASELLA VUOTA: semplice casella per gli spostamenti, non ha né punti né effetti speciali,
GO!! : al primo turno ogni giocatore posiziona la sua pedina e parte da questa casella.

CASELLA PUNTI: aggiungi o sottrai punti al tuo montepremi.

TELETRASPORTO: tirando il dado ti sposti sul numero contrassegnato a fianco al teletrasporto (ad ogni teletrasporto è affiancato un numero corrispondente ad una faccia del dado difatti vanno da 1 a 6) e in più prendi tanti punti quanto il numero sulla faccia superiore del dado. Proseguirai quindi dal teletrasporto di arrivo.

CARTA MISTERO: pesca una carta mistero dalla pedana e segui le indicazioni riportate.

PEDANA: zona d'appoggio per le carte mistero.

PONTE: questo ponte liscio ti costringe a scivolare sulla casella indicata (non viceversa).

EVOLUZIONE: le carte evoluzione (generalmente permanenti) creano una situazione particolare fino a che non viene posizionata una nuova carta che sostituirà la precedente.

Restano in campo fino a quando non esauriscono il loro potere o non vengono sostituite.

ZONA DI NON RITORNO: arrivato o superata questa casella il giocatore, potrà procedere solo in avanti, non potrà utilizzare i “jolly all’indietro” (tranne quelli ottenuti da una delle 3 caselle “carta mistero” presenti nel limbo) che aveva accumulato; li riconsegnerà al banco.

Per uscire da questo limbo le uniche speranze quindi sono nella casella “rampa di lancio” o nelle caselle “carta mistero”.

RAMPA DI LANCIO: casella che ti permette di uscire dalla zona di non ritorno arrivando su un teletrasporto.

GIOCHIAMO:

Ogni giocatore sceglie una pedina e prende 2 “jolly all’indietro”.

Partendo dalla casella contrassegnata GO!!, individuare chi parte per primo lanciando il dado, chi ottiene il numero più alto dispone la prima pedina.

Il giocatore lancia il dado e si sposta di tanti spazi, quanti i punti sulla faccia superiore di esso.

A turno i concorrenti partendo dal GO!! Si muoveranno con il lancio del dado in senso orario.

Regole e spiegazioni nel dettaglio:

- **JOLLY ALL'INDIETRO:** ti permettono prima di lanciare il dado di trasformare il tuo normale movimento in avanti verso la “zona di non ritorno” in uno spostamento a ritroso verso la casella “GO!!”.

- Finiti i “jolly all’indietro” a disposizione del banco, si continua senza.

- **CARTA MISTERO:**

Non possono essere rimescolate durante la partita.

Finite le “carta mistero” le caselle con l’indicazione “?” diventano “casella vuota”.

- **Le “carta mistero” e i “jolly all’indietro” utilizzati, verranno messi da parte.**

- Quando una casella è già occupata, il giocatore che dovesse posizionarsi sopra, continuerà a muoversi nella direzione verso cui si stava spostando fino alla prossima casella libera.

- **IL TELETRASPORTO:** se il teletrasporto su cui ci si dovrebbe dirigere è occupato non vengono contati i punti ottenuti con il dado e si attende il turno successivo per poter rilanciare il dado e selezionare quindi un nuovo teletrasporto.

Vittoria:

Vince chi fa + punti arrivando o superando dalla zona di non ritorno la casella GO!!

In caso di pareggio il numero + alto uscito tirando il dado decreterà il vincitore.

Spiegazioni di alcune “carta mistero”:

- **CARTA BONUS:** scegli tu la regola, la scrivi su un foglio e sarà valida per tutta la partita.
- **RITORNA AL GO ! !:** riposiziona la tua pedina sul “GO ! !” e mantenendo i punti che hai accumulato continua il gioco.
- **TIRA IL DADO SE OTTIENI...:** tira il dado (questi tiri non ti permettono di muoverti), se per 2 volte ottieni ad esempio il numero 4, vinci 50 punti in più; in caso contrario non vinci nulla.
- **VAI AD UN TELETRASPORTO:** lancia il dado e a seconda del numero che ottieni, ti posizionerai sul teletrasporto contrassegnato con quel numero. Il lancio ti dà diritto a prendere tanti punti quanto il risultato del dado.
- **SCAMBIA LA POSIZIONE...:** con la tua pedina prendi la posizione di un tuo avversario, è una scelta obbligata a cui non puoi sottrarti. I punti restano dei legittimi proprietari.
- **EVOLUZIONE VERDE:** fino a quando resta in campo i giocatori non tirano il dado (fatta eccezione dei teletrasporti e delle richieste delle “carta mistero”), ma si muovono di casella in casella.
- **EVOLUZIONE ROSSA: SE SI GIOCA IN 2 TOGLIERE QUESTA CARTA.** fino a quando resta in campo questa carta i giocatori avversari tirano il dado seguendo i turni di gioco, questi lanci non fanno muovere i giocatori interessati (il giocatore che ha piazzato questa carta deve attendere l’eliminazione dell’avversario per proseguire), ma solo perdere il primo a cui capita il numero 3.
- **EVOLUZIONE AZZURRA:** fino a quando resta in campo i giocatori continuano a giocare normalmente escluso il giocatore che ha piazzato questa carta, si sposterà da un teletrasporto ad un altro con le solite regole dei teletrasporti, fino a che non arriva a 60 punti di bonus su teletrasporto consecutivo oppure venga posta una nuova “carta evoluzione” o si trovi il teletrasporto successivo occupato .
- **EVOLUZIONE GRIGIA:** fino a quando resta in campo i giocatori avversari perdono 2 punti fino a che non arrivano a 0.

Vers: 1.1

Grafica e regolamento gioco tutelati anche con licenza: [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Italia \(CC BY-NC-ND 3.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/) ideato da Pinessi Marco (visita il sito: www.stramat.it) Tutti i diritti riservati.

Riassumendo: puoi liberamente stampare quest’opera per giocare con gli amici, ma la paternità resta di Pinessi Marco (autore), non puoi utilizzarlo a fini commerciali e non puoi modificarlo senza l’autorizzazione dell’autore. Quest’ultimo trafiletto deve essere lasciato sulle istruzioni. Grazie e Buon divertimento!