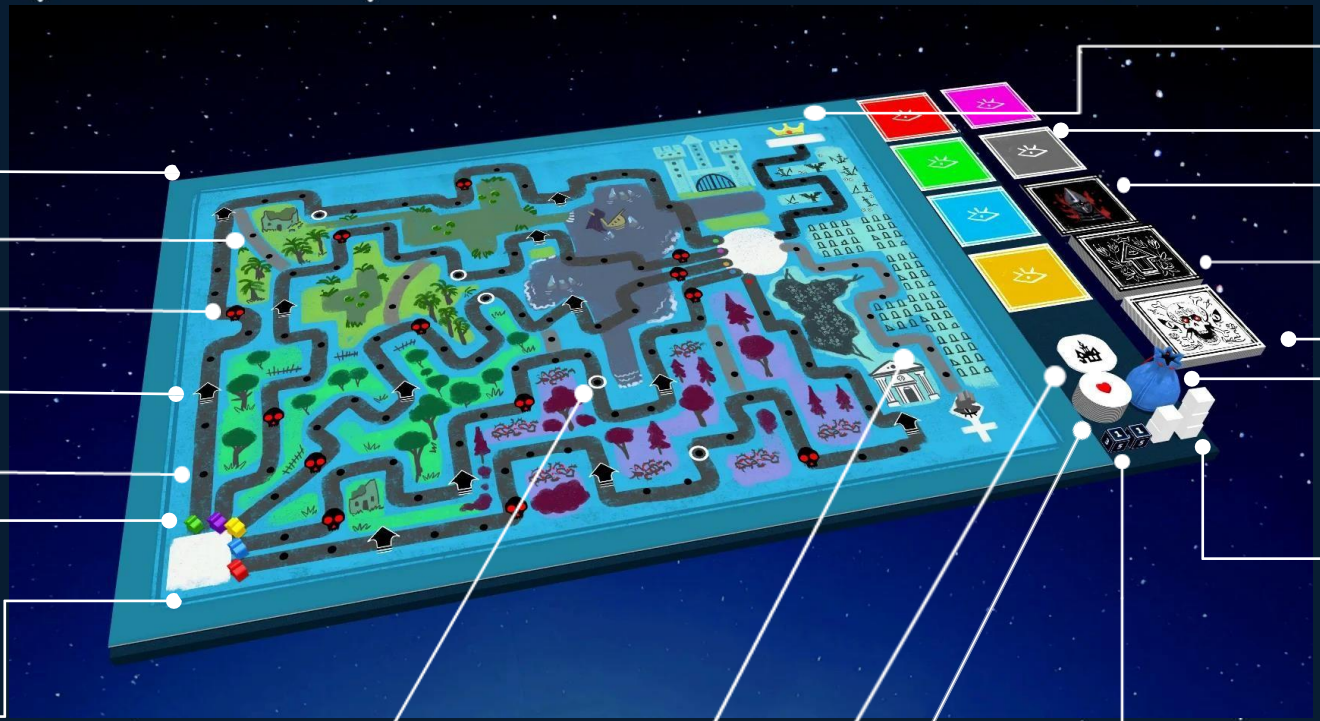
Spooky Forest

Un gioco da tavolo dark fantasy ed asimmetrico
3-6 giocatori
15-30 min



Componenti



Board
Scorciatoia
Casella trappola
Casella abilità
Casella normale
Pedine colorate
Start giocatori
Casella runa
Start demone
Token musica
Vita extra
Dadi
Rune
Sacca blu con i tokens colorati
Carta trappola
Carta abilità
Carta demone
Carta personaggio
Fine

Regole

- Si consiglia avere un pezzo di carta a portata di mano per annotare
- Il giocatore pesca dalla sacca blu una pedina colorata che corrisponde al colore di un personaggio
- Se nessun giocatore pesca il grigio (colore del demone) si lancia il dado e chi fa il numero più basso interpreterà il demone per la partita
- I 5 personaggi iniziano nell'angolo in basso a sinistra della board, all'inizio del bosco
- Il demone inizia nell'angolo in basso a destra, nel cimitero
- Una volta che si decide di cominciare il gioco se si vuole una musica di sottofondo per accompagnare la partita, girare il token con il castello (valido se si gioca con Tabletopia)
- I giocatori seguendo un senso orario a partire dal verde, tirano uno dei due dadi per spostarsi
- I giocatori possiedono tre vite e possono ottenere vite extra tramite una carta

- Una volta pescata una qualsiasi carta il giocatore la tiene nel banco insieme alla runa una volta recuperata. Per recuperare la runa, il giocatore deve passare sulla casella circondata di bianco. Ogni giocatore può ottenere massimo una runa
- Il demone è immune dalle caselle trappola ed abilità

Caselle abilità



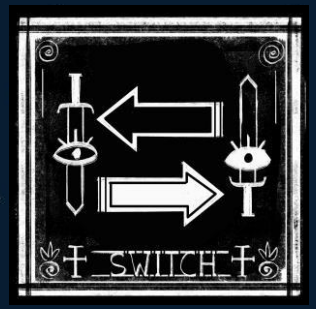
- Caselle e carte abilità contraddistinte da una freccia nera:
  - +2: il giocatore si sposta di due caselle in avanti
  - Fight: il giocatore sceglie qualcuno con cui il demone ha una sfida diretta
  - Roll dice: il giocatore lancia il dado e sceglie un altro giocatore che si sposta indietro del numero di caselle che è uscito sul dado
  - Demon persecution: il giocatore può scegliere un altro giocatore e fare in modo che quest'ultimo possa essere perseguitato dal demone fino alla corona
  - Remove extra Life: il giocatore può scegliere di togliere un extra life ad un altro giocatore, se il giocatore non ha extra life può togliergli delle vite
  - Switch: il giocatore sceglie un giocatore e nel percorso di quest'ultimo le caselle trappola diventano caselle abilità e viceversa

- Extra life: il giocatore riceve una vita bonus e prende un token con il cuore rosso situato nell'angolo in basso a destra di fianco alla sacca blu
- Take rune: il giocatore ruba la runa a qualcuno, la rimette a posto e il giocatore ricomincia da capo (se il personaggio è verde o rosso ricomincia dalla casella 5) e ha la possibilità di riprendere la runa
- Change Road: il giocatore può decidere di cambiare strada utilizzando le scorciatoie, può spostarsi in avanti ed indietro per sfuggire al demone e può (se non è in possesso di una runa) prendere la runa che si trova nel percorso avversario costringendo così l'avversario a fare lo stesso
- Animal card: il giocatore sfrutta il potere dell'animale in suo possesso:
  - Cane (woodcutter)-> il giocatore sceglie la sfida e tira consecutivamente 3 tokens dalla sacca blu
  - Gatto (witch)-> salta una casella trappola
  - Riccio (alchemist)-> il giocatore continua fino alla runa se non ne è in possesso
  - Aquila (sorcerer)-> salta una sfida con il demone
  - Uccellino (adventurer)-> il giocatore sceglie la sfida e ha +2 sul numero del dado che esce

Carte abilità





















Caselle trappola

- Caselle e carte trappola contraddistinte da un teschio con occhi rossi:

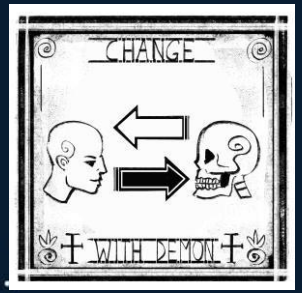


  - -2: il giocatore torna indietro di 2 caselle
  - Fight: sfida diretta con il demone
  - Roll dice: questa carta penalizza tutti i giocatori tolto il demone. Ogni giocatore tira il dado e torna indietro del numero che è uscito
  - Demon persecution: il giocatore può essere perseguitato dal demone fino alla corona
  - Remove extra life: se il giocatore è in possesso di extra life deve sottrarre di 1 rispetto a quelle che ha, se non le ha toglie una vita
  - Switch: caselle trappola diventano caselle abilità e viceversa
  - Change character: il giocatore cambia personaggio con quello che sta più indietro sulla mappa

- Change with the demon: il giocatore deve cambiare il suo personaggio con il demone
- Skip 1 turn: tutti i giocatori eccetto il demone saltano un turno
- Take another card: il giocatore pesca un'altra carta e la da ad un giocatore a scelta

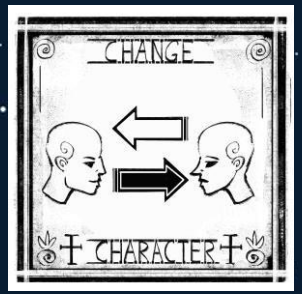
Carte trappola





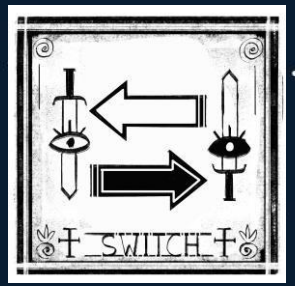
















Carta demone



Il demone può decidere di sfruttare il potere della sua spada che gli permette di teletrasportarsi dove vuole ma ad una casella di distanza da un giocatore



Il demone possiede due carte teletrasporto se il numero di giocatori va da tre a quattro compreso

Il demone possiede tre carte teletrasporto se il numero di giocatori va da cinque a sei compreso

Sfide contro il demone

1

Sfida con dadi

Il giocatore tira un dado e il demone tira l'altro dado, chi fa il numero più alto vince

2

Sfida con tokens

Il giocatore
poi il demone prendono uno alla volta le pedine colorate dal sacchetto blu, il primo colore corrispondente a uno dei due personaggi che esce vince

3

Sfida con dadi

Il giocatore o il demone tira il dado, se esce un numero pari vince il giocatore invece, se esce un numero dispari vince il demone

4

Sfida con carte

Il giocatore e il demone si sfidano usando le carte trappola ed abilità. Il demone pesca le carte in base a quante e quali carte il giocatore dispone nel suo banco

- Le carte abilità hanno un valore positivo
- Le carte trappola hanno un valore negativo

Chi ottiene la somma più alta vince

(Guardare la slide successiva per conoscere i valori delle carte)

5

Sfida con carte

Il giocatore e il demone prendono le rispettive carte personaggio (grigio + colore del personaggio), 5 carte abilità dal mazzo delle carte abilità, 5 carte trappola dal mazzo delle carte trappola e le mischiano. In seguito a turno prendono una carta, il primo che pesca la carta del suo colore vince

Valori delle carte per la sfida 4

- Carte abilità:
  - +2
  - Fight : 3
  - Roll dice : 4
  - Demon Persecution : 5
  - Remove extra life : 6
  - Switch : 7
  - Extra life : 8
  - Take rune : 9
  - Change road : 10
  - Animal card : 0
- Carte trappola:
  - -2
  - Fight : -3
  - Roll dice : -4
  - Demon persecution : -5
  - Remove extra life : -6
  - Switch : -7
  - Change character : -8
  - Change with the demon : -9
  - Skip 1 turn : -10
  - Take another card : 0

Come ottenere una sfida contro il demone

- Il giocatore può avere una sfida con il demone fino al pallino colorato di fianco al grande cerchio bianco dopo di che è salvo,a meno che non abbia ottenuto una carta con scritto demon persecution o se il demone gioca una demon card

- Se il giocatore si ritrova nella stessa casella del demone inizia una sfida oppure se il giocatore pesca una carta fight
  - Se il giocatore perde deve ricominciare da capo il percorso (se il personaggio è il verde o rosso ricomincia dalla casella numero 5), perde 1 delle 3 vite che ha (a meno che non abbia ottenuto vite extra) e se è in possesso della runa, la perde ma ha la possibilità di recuperarla rifacendo il percorso e il demone resta dove si trova a meno che non sia una sfida derivata da una carta fight in quel caso il demone ritorna nella casella in cui era prima che fosse estratta la carta fight
  - Se invece il giocatore vince, il demone ricomincia da capo e può continuare ad avanzare se ha ancora delle caselle arretrate dal lancio del dado

Come vincere

Demone



Il demone deve impedire che una runa arrivi al castello

Personaggio



I giocatori devono portare una runa al castello (vicino alla corona)