

Teseo, con l'aiuto del filo di Arianna, cerca nel Labirinto la camera del Minotauro. Trovatola, sfida Minotauro con la sua spada, creando un nuovo Mito.

Labirinto

e

Medusa

Perseo, con ai piedi i calzari alati, cerca sull'Isola l'antro di Medusa. Trovatolo, sfida Medusa con l'aiuto dello scudo di Atena, creando un nuovo Mito.

30 minuti
1-5 giocatori
14 anni o più

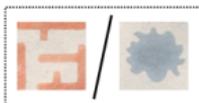
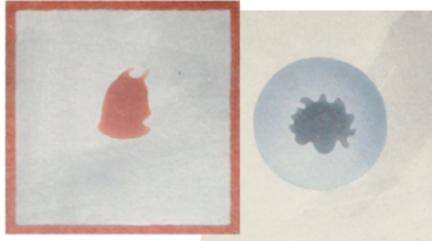
1 giara



1 bisaccia



1 camera del Minotauro/antro di Medusa



20 Fiato/
Brama blu



5 Teseo/Perseo

20 Furore/
Brama rossa



20 Paura/
Brama gialla



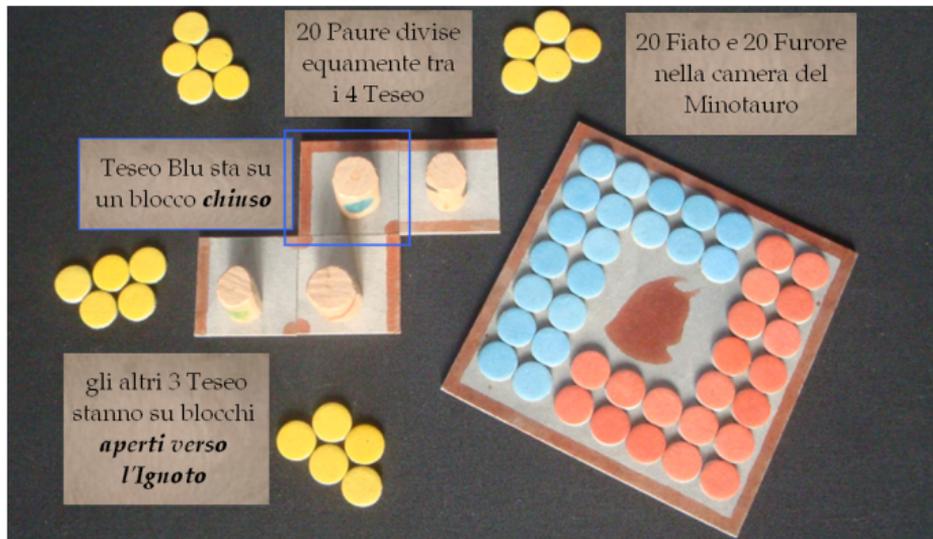
		pezzi di Isola						
		lago	prato	roccia	bosco	spiaggia		
blocchi di Labirinto	120 tessere combinate							
	angolo		7	7	7	7	2	
	corridoio		7	7	7	7	7	2
	parete		7	7	7	7	7	2
	slargo		7	7	7	7	7	2

Labirinto

 **Scopo del Gioco**
Sconfiggere Minotauro.

 **Dentro il Labirinto**

Scegliete un Teseo a testa, quindi dividete equamente fra voi i tasselli Paura; eventuali Paure in eccesso vanno riposte nella riserva. Nella camera del Minotauro, che rimane sempre staccata dal Labirinto, ponete tutti i tasselli Fiato e Furore (figura sotto).



Designato il primo giocatore, il gioco prosegue in senso orario. Il primo giocatore pesca un blocco a caso dalla giara, lo piazza al centro dell'*Ignoto* (il tavolo) e vi pone sopra il proprio Teseo. Gli altri giocatori compiono la stessa azione piazzando il proprio blocco lato contro lato ad almeno un altro, così che questi due blocchi siano *uniti* da aperture: il Labirinto è sempre collegato in ogni sua parte (figura precedente).

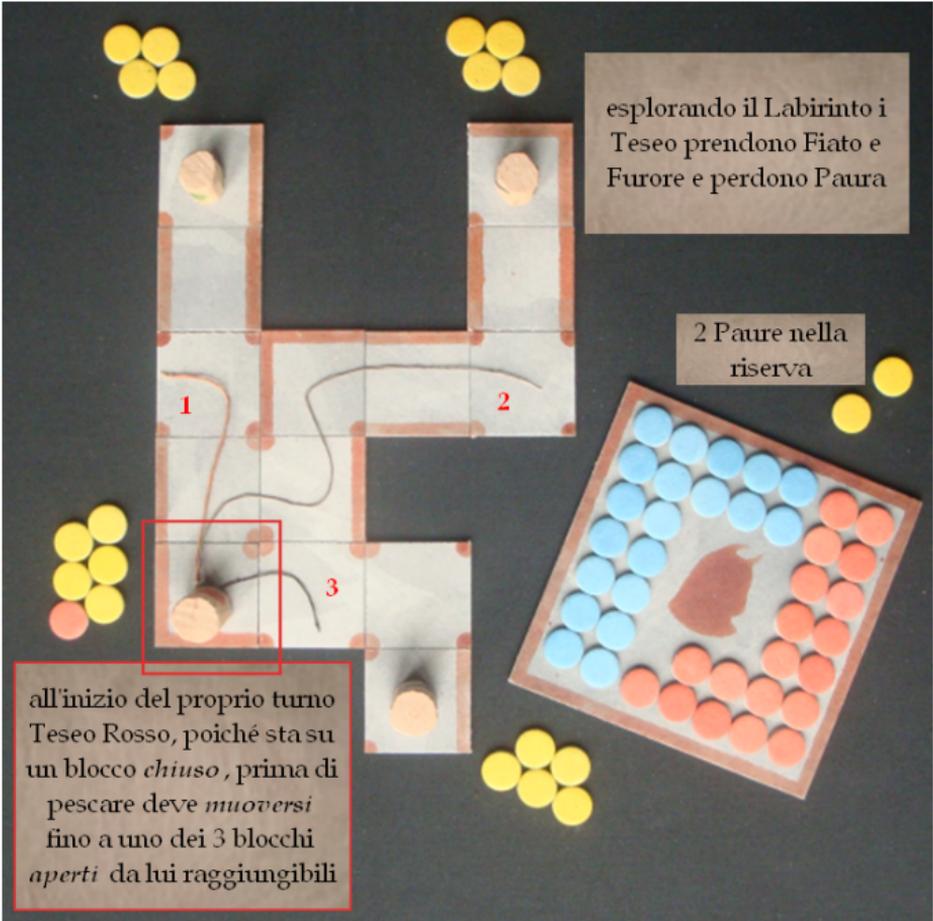


Esplorazione del Labirinto

All'inizio del proprio turno, se Teseo si trova su un blocco *chiuso*, egli deve *muoversi* (con il **filo di Arianna!**) lungo il Labirinto, in maniera ortogonale, fino al primo blocco *aperto verso l'Ignoto* che incontra sul cammino; può *muoversi* anche su un blocco dove sta un altro Teseo (figura seguente).

Il giocatore pesca ora due blocchi a caso, li mostra a tutti e ne piazza uno, orientato come desidera, lato contro lato a quello su cui si trova il proprio Teseo, così che siano fra loro ***uniti da aperture***, poi sposta Teseo su di esso. Dopo aver controllato nell'ordine le quattro condizioni delle pagine successive, se ora Teseo si trova su un blocco *chiuso*, egli deve *muoversi* fino a un blocco *aperto verso l'Ignoto* come descritto all'inizio di questo capitolo.

Il giocatore procede con le stesse modalità al **piazzamento** del secondo blocco, allo **spostamento** di Teseo su di esso e a un nuovo **controllo**.



esplorando il Labirinto i
Teseo prendono Fiato e
Furore e perdono Paura

2 Paure nella
riserva

all'inizio del proprio turno
Teseo Rosso, poiché sta su
un blocco *chiuso*, prima di
pescare deve *muoversi*
fino a uno dei 3 blocchi
aperti da lui raggiungibili

Si possono verificare queste condizioni (figura seguente):

1- se Teseo si trova su un **blocco circondato da tre muri** (blocco cieco) prende un **Fiato** dalla camera del Minotauro e lo pone davanti a sé (Teseo Nero e Teseo Blu in figura);

2- se Teseo si trova su un **blocco unito** (lato contro lato con aperture) a **due o più blocchi** prende un **Furore** dalla camera del Minotauro e lo pone davanti a sé (Teseo Verde e Teseo Blu in figura);

3- se, dopo essersi spostato sul **secondo blocco**, Teseo si trova su un blocco di tipo "**corridoio**" con *apertura verso l'ignoto*, elimina (se ne ha) una **Paura** e la pone nella riserva (una sola a turno), poi continua a pescare e a piazzare fino a che non trova un blocco diverso da un corridoio o fino a che non si verificano nuovamente le condizioni 1 o 2 (Teseo Verde in figura);

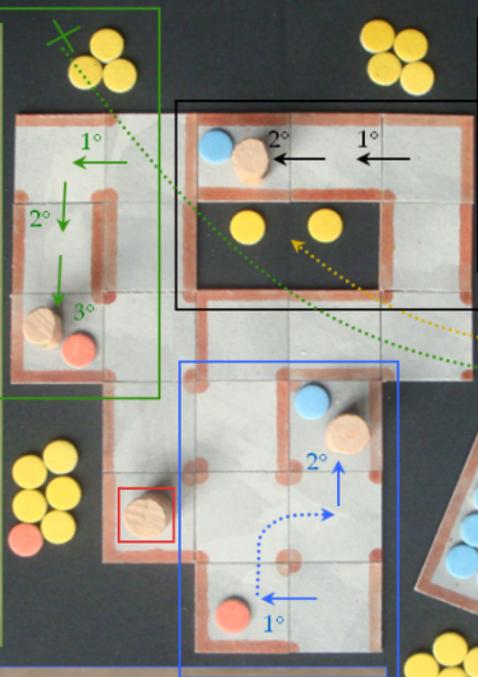
4- se, con il piazzamento di un blocco, Teseo crea uno *spazio vuoto completamente circondato da muri*, prende dalla riserva (se ce ne sono) una **Paura** per ogni "blocco" di *spazio vuoto* creato e la pone davanti a sé (Teseo Nero in figura).

Il turno è concluso e l'azione passa al giocatore successivo.

Sfida con Minotauro

All'inizio del proprio turno, invece di pescare i due blocchi, un giocatore può decidere di sfidare Minotauro.

Teseo Verde piazza come 2° blocco un corridoio aperto verso l'ignoto e perde una Paura; poi pesca e piazza un blocco aggiuntivo prendendo un Furore



Teseo Nero pesca 2 corridoi e piazzando il secondo prende un Fiato, ma anche 2 Paure per aver creato un vuoto di 2 spazi

riserva

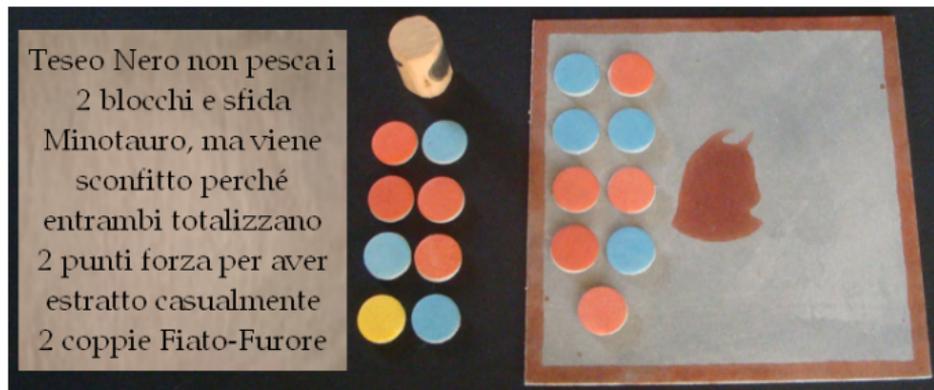
Teseo Blu prende un Furore piazzando il 1° blocco, poi, trovandosi su un blocco chiuso, deve muoversi e quindi piazza il 2° blocco prendendo un Fiato

al Minotauro manca sempre più Fiato e Furore

Il giocatore prende tutti i tasselli in proprio possesso, li mischia e compone delle coppie casuali; Minotauro fa altrettanto con tutto il proprio Fiato e Furore (usate la bisaccia). Ogni coppia Fiato-Furore dà un punto forza, qualsiasi altra combinazione non dà punti. Teseo vince se ha una forza maggiore di quella di Minotauro, in caso contrario egli muore e l'esplorazione da parte degli altri continua (figura sotto).

Se all'inizio di un turno il Labirinto è completamente chiuso oppure sono rimasti nella giara meno di due blocchi, Teseo deve sfidare Minotauro: se nessuno lo sconfigge vince Minotauro.

Nel gioco in solitario, se Teseo sconfigge Minotauro, acquisisce *punti mito* pari al numero di blocchi rimasti nella giara: potete tenere una classifica delle varie partite giocate.



Medusa

Scopo del Gioco

Sconfiggere Medusa.

L'arrivo sull'Isola

Scegliete un Perseo a testa, quindi mischiate i 60 tasselli Brama e divideteli equamente fra voi e Medusa, la quale conta come se fosse un giocatore: nell'antro di Medusa ponete le sue Brame (figura sotto). Designato il primo giocatore, il gioco prosegue in senso orario.



Il primo giocatore pesca un pezzo a caso dalla giara, lo piazza al centro dell'*Abisso* (il tavolo) e vi pone sopra il proprio Perseo. Gli altri giocatori compiono la stessa azione piazzando il proprio pezzo adiacente ortogonalmente ad almeno un altro pezzo (figura precedente).

Esplorazione dell'Isola

All'inizio del proprio turno il giocatore pesca due pezzi a caso e li mostra a tutti; questi devono essere piazzati solo su pezzi di Isola identici (prato su prato, roccia su roccia...) oppure sull'*Abisso*, quindi, con il procedere dell'esplorazione, l'Isola andrà espandendosi e innalzandosi con colonne di differenti altezze.

Generalmente Perseo dovrà *muoversi* per raggiungere la parte di Isola che permette il piazzamento dei pezzi: egli può *muoversi* lungo il percorso che desidera passando ortogonalmente da una colonna all'altra con l'unica limitazione di non potersi *muovere* su una colonna due o più pezzi più alta di quella da cui giunge (figura seguente).

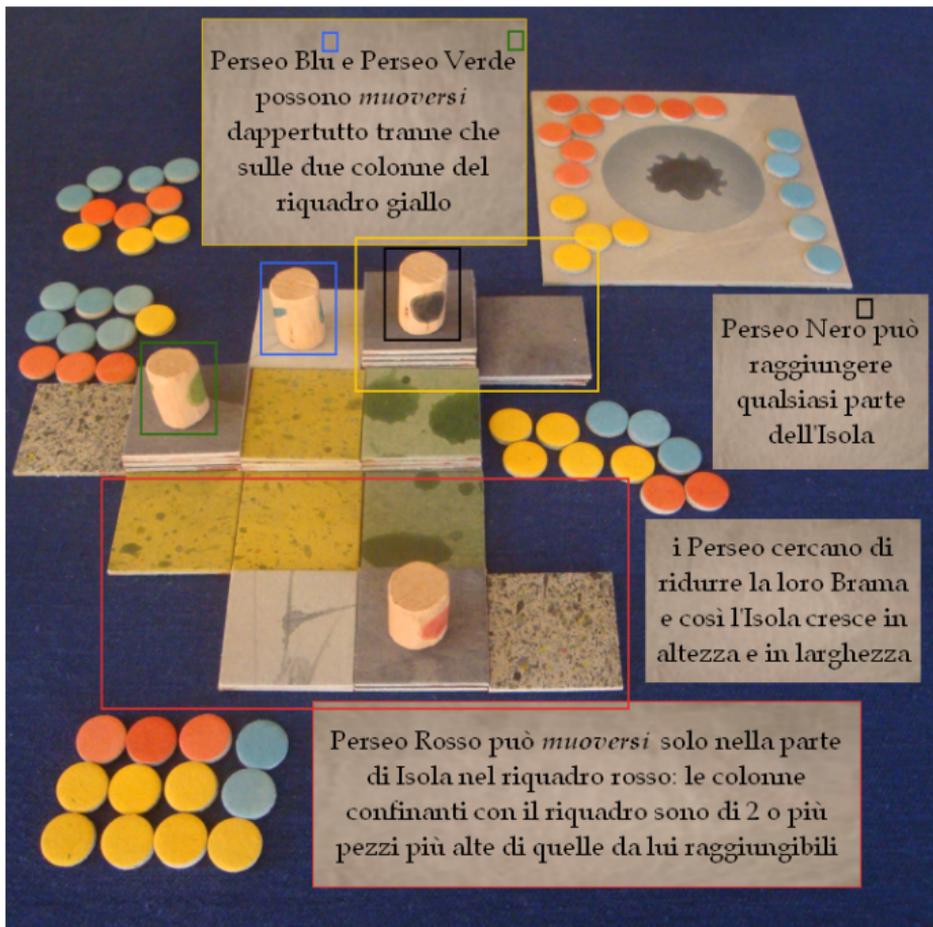
Raggiunta la colonna prescelta Perseo piazza adiacente e ortogonale a essa il primo pezzo e vi *vola* sopra (con i **calzari alati!**); *senza muoversi* ulteriormente, ora piazza il secondo pezzo adiacente e ortogonale al primo pezzo piazzato e vi *vola* sopra. Non ci sono limitazioni di altezza nel *volare* sopra i pezzi piazzati, ma questi non possono essere piazzati su colonne dove stanno altri Perseo.

Perseo Blu e Perseo Verde
possono *muoversi*
dappertutto tranne che
sulle due colonne del
riquadro giallo

Perseo Nero può
raggiungere
qualsiasi parte
dell'Isola

i Perseo cercano di
ridurre la loro Brama
e così l'Isola cresce in
altezza e in larghezza

Perseo Rosso può *muoversi* solo nella parte
di Isola nel riquadro rosso: le colonne
confinanti con il riquadro sono di 2 o più
pezzi più alte di quelle da lui raggiungibili



Ora si controllano queste condizioni (figura seguente):

1- se **entrambi i pezzi** sono stati piazzati **sull'Isola Perseo mette nell'antro** di Medusa una qualsiasi delle proprie Brame (Perseo Blu in figura);

2- se **entrambi i pezzi** sono stati piazzati **sull'Abisso Perseo prende dall'antro** di Medusa una qualsiasi delle sue Brame e la pone davanti a sé (Perseo Rosso in figura).

Il turno è concluso e l'azione passa al giocatore successivo.

Le **spiagge** vanno piazzate **solo sull'Abisso** (non si possono impilare) e, in seguito, devono sempre mantenere almeno uno dei 4 lati comunicante con l'*Abisso*.

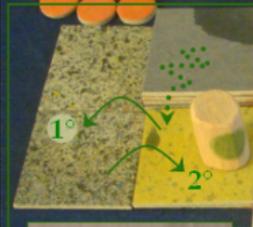
Se un Perseo, pur *muovendosi*, è impossibilitato a piazzare anche solo uno dei pezzi in accordo con le regole, entrambi i pezzi vanno eliminati dal gioco, non si verifica alcuna condizione e il turno passa al giocatore successivo.

Sfida con Medusa

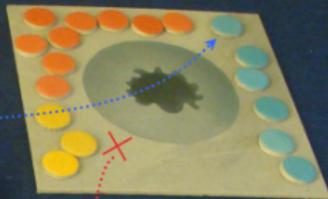
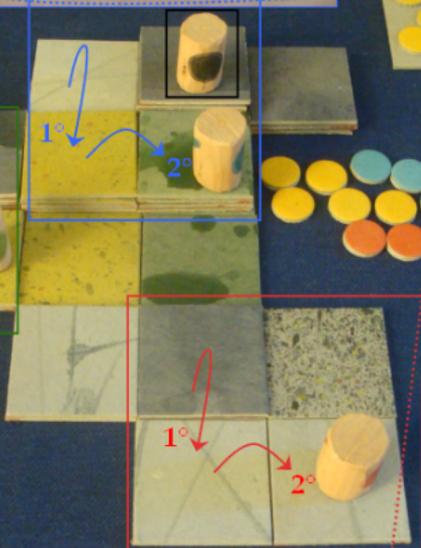
All'inizio del proprio turno, invece di pescare i due pezzi, un giocatore può decidere di sfidare Medusa.

Il giocatore prende tutte le Brame in proprio possesso, le mischia e compone una collana (un ovale) in modo casuale; Medusa fa altrettanto con tutte le proprie Brame (usate la bisaccia).

Perseo Blu, *senza muoversi*, piazza un prato e vi *vola* sopra, poi piazza un bosco e vi *vola* sopra: ha piazzato 2 pezzi sull'Isola, quindi mette una Brama nell'antro di Medusa



Perseo Verde *si muove* dal lago al prato, piazza una spiaggia sull'Abisso e vi *vola* sopra, poi piazza un prato sull'Isola e vi *vola* sopra: non si verifica alcuna condizione

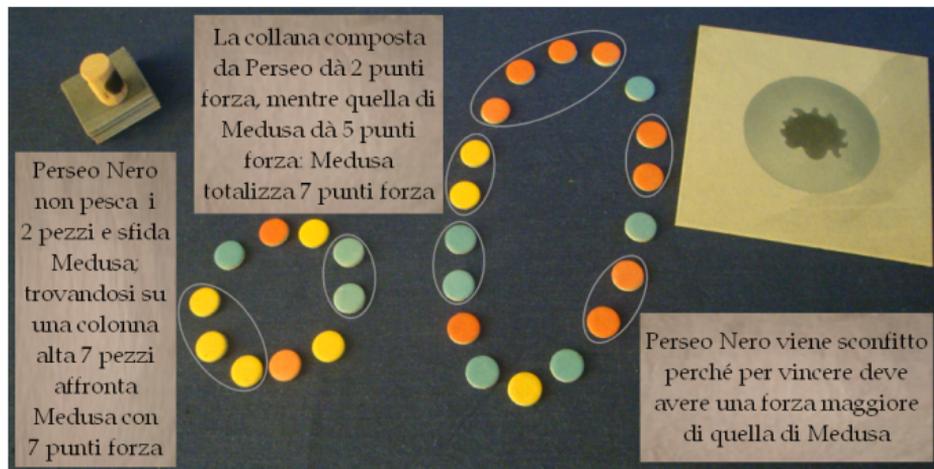


Perseo Nero si trova su una colonna alta 7 pezzi

Perseo Rosso, *senza muoversi*, piazza 2 rocce sull'Abisso, quindi prende dall'antro di Medusa una Brama

Percorrendo in senso orario le collane, ogni due o più Brame consecutive dello stesso colore danno un punto forza: la forza di Medusa è data dalla somma dei punti di entrambe le collane, mentre la forza di Perseo è uguale solo al numero di pezzi che compongono la colonna su cui si trova. Perseo vince se ha una forza maggiore di quella di Medusa, in caso contrario egli muore e l'esplorazione da parte degli altri continua (figura sotto).

Se all'inizio di un turno sono rimasti nella giara meno di due pezzi, Perseo deve sfidare Medusa: se nessuno la sconfigge vince Medusa. Nel gioco in solitario, se Perseo sconfigge Medusa, acquisisce *punti mito* pari al numero di pezzi rimasti nella giara: potete tenere una classifica delle varie partite giocate.





*Grazie alla mia famiglia, ad Aurora, Daniela, Matteo,
Nives e mamma Milena, Paolo M. e Stella, Paolo S..*



Non adatto ai minori di 3 anni.
Tenere all'asciutto e al riparo dai raggi solari.
Vietate la riproduzione e la pubblicazione non autorizzate.
Creato e fatto a mano da Davide Bassanelli (Italia, 2016).

www.toncc.it



Tónccproduzioni



Tóncc



Labirinto
e
Medusa



www.toncc.it