

# Koboldbande

by Gina Manola

**Giocatori:** 2-4 persone  
**Età:** a partire dai 4 anni  
**Durata:** circa 20 minuti

## MATERIALE

- 27 tessere percorso
- 10 tessere drago
- 4 gettoni chiave
- 2 dadi speciali
- 1 gettone dolciumi
- 1 tabellone



## Ambientazione

In un'oscura caverna giace nascosto un tesoro custodito gelosamente da un pericoloso drago. Impersonando un piccolo koboldo, non temete alcun drago e così decidete di partire per la caverna con la vostra banda di amici koboldi. Dovrete però prima trovare il percorso attraverso una quasi impenetrabile foresta e raccogliendo lungo la via le 3 chiavi che vi permetteranno di aprire lo scrigno del tesoro una volta che sarete arrivati.

Assieme, dovete decidere come costruire il vostro percorso dall'ingresso della foresta fino alla caverna del tesoro. Una volta arrivati nei pressi della caverna vi accorgete che anche il drago sta cercando di arrivare al tesoro prima di voi.

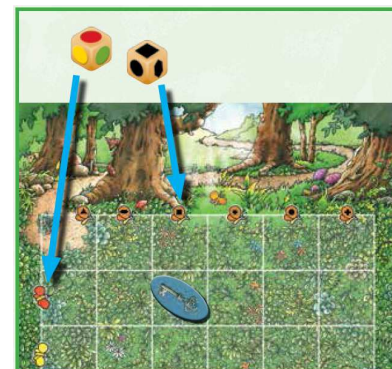
Chi sarà il primo a raggiungere il leggendario tesoro? Tu e i tuoi amici koboldi o il drago pericoloso? Se tu e i tuoi amici riuscite ad arrivare per primi al tesoro e avete portato le 3 chiavi con voi, tutti voi vincete. Ma se il drago arriva al tesoro prima di voi sarà il vincitore. Se il caso è questo, allora si dovrà solo iniziare un'altra caccia al tesoro, subito!

## Preparazione

Il tabellone viene piazzato al centro del tavolo. Le tessere percorso e drago vengono mescolate coperte e sistemate attorno al tabellone. Le tessere possono anche essere sovrapposte fra loro. Dato che si devono raccogliere le chiavi ed il gettone dolciumi, per prima cosa si lanciano i dadi per piazzare questi gettoni sul tabellone.

Se per esempio, il risultato è "rosso" e "quadrato", si mette una chiave nella casella corrispondente all'incrocio delle righe del simbolo e del colore.

Una casella può contenere solo una chiave o il gettone dolciumi, così può capitare di dover ripetere il lancio dei dadi. Quando tutte le 4 chiavi ed il gettone dolciumi sono stati piazzati, la partita ha inizio.



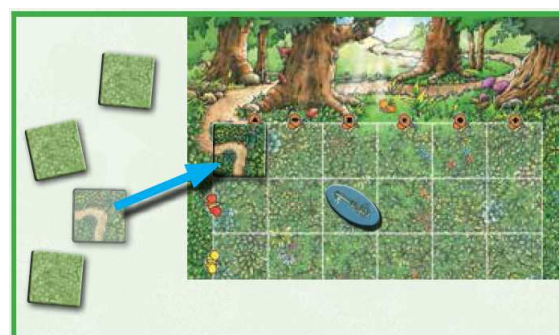
Il giocatore che fa il miglior verso del drago inizia, poi seguono gli altri giocatori in senso orario.



**Nota:** Ci sono 4 chiavi, ma sono necessarie solo 3 chiavi per poter vincere la partita. La quarta chiave serve solo a poter rendere più facile pianificare la strada attraverso la foresta.

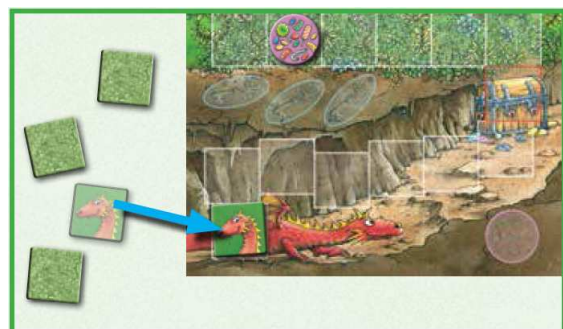
## Svolgimento

Il giocatore di turno gira una delle tessere coperte. Se è una tessera percorso la collega all'inizio del percorso sul lato superiore del tabellone.



Se è una tessera drago, viene piazzata sul primo spazio libero del percorso del drago a partire dall'angolo in basso a sinistra nella caverna.

Poi tocca al giocatore successivo scoprire una nuova tessera. Ad ogni tessera scoperta, si compone il percorso attraverso la foresta oppure si accorcia il percorso del drago verso il tesoro.



### ***Tessere percorso***

Una nuova tessera percorso può essere piazzata su qualunque lato di una tessera percorso già presente nel tabellone. La cosa migliore è decidere assieme dove la nuova tessera debba essere piazzata. Ma non dimenticate che il vostro scopo è raggiungere il tesoro prima del drago. Perciò, dovete provare a costruire il percorso più corto possibile attraverso la foresta. Sfortunatamente dovete anche raccogliere almeno 3 delle 4 chiavi e il gettone dolciumi, così è necessaria qualche piccola deviazione del percorso. In ogni casella della foresta si può mettere solo una tessera percorso e una volta piazzata non può essere rimossa.

*Questo è il modo corretto di costruire il percorso.*



*Questo percorso non è stato costruito correttamente.*



### ***I gettoni chiave***

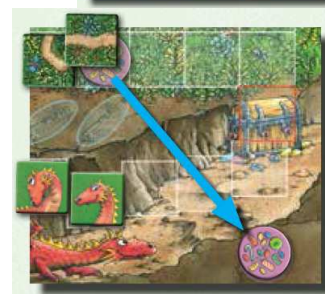
Raggiungerete una chiave, se piazzate una tessera percorso nella casella dove si trova la chiave. Prendete la chiave e la posizionare in uno degli spazi chiave vicino allo scrigno del tesoro nella caverna.

*Congratulazioni, ora servono solo altre 2 chiavi per poter vincere la partita!*



### ***Il gettone dolciumi***

Se raggiungete la casella della foresta che contiene il gettone dolciumi, prendete il gettone e posizionatelo nello spazio marcato sotto lo scrigno del tesoro. Queste deliziose leccornie vi aiuteranno a rallentare il drago e questo è il modo: in un qualunque momento del gioco, dopo aver raccolto la tessera dolciumi, si può prendere l'ultima tessera drago piazzata e metterla nello spazio dolciumi. Rimarrà lì fino al termine della partita.



### ***Fine della partita***

La partita termina, quando una tessera è piazzata nella casella del tesoro. Se avete creato un percorso continuo dall'ingresso alla foresta fino allo scrigno ed avete accumulato 3 chiavi negli spazi chiavi, avete tutti vinto la partita.

Ma se una tessera drago viene messa sullo scrigno, sarà il drago ad ottenere la vittoria e vincere la partita. L'unica cosa che si può fare è riprovarci!

