



Ravensburger  
®  
258092

Ravensburger S.p.A., Milano



**Gioco Ravensburger® n° 01 212 1**  
**Autori: Alex Randolph e M. Matschoss**  
**Realizzazione grafica: P. Cornuel**

**Un gioco fiabesco a dadi per 2 - 6 concorrenti,  
da 8 anni in su**

**Contenuto:**  
1 piano di gioco  
13 carte-tesoro  
13 gettoni-tesoro  
13 alberi di plastica  
6 pedine di legno  
2 dadi  
1 regolamento di gioco

# INTRODUZIONE

C'era una volta un re che viveva in un meraviglioso castello, nel paese delle leggende e delle favole. I suoi sudditi non potevano desiderare miglior monarca, tanto egli era giusto e saggio nelle sue decisioni.

Ma il tempo passava anche per lui ed, invecchiando, cominciò a pensare alla propria successione al trono. Siccome non aveva figli, si mise in cerca di colui che un giorno gli sarebbe dovuto succedere nel suo gravoso compito.

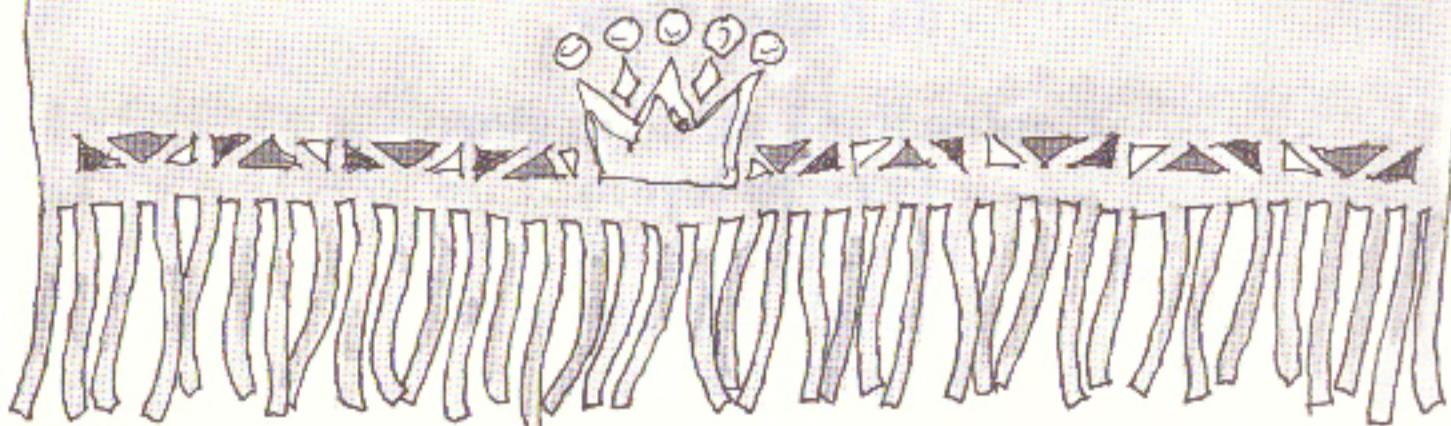
Ma come fare per valutare al meglio le qualità dei candidati? Il re si ricordò allora che nella foresta che circondava il suo castello si nascondevano, da tempo immemore, dei favolosi tesori che lui stesso avrebbe voluto un giorno poter ammirare ...

Fu così che venne bandito un proclama in tutti gli stati vicini:

«Il prode cavaliere che per primo riuscirà a portarmi tre dei meravigliosi tesori nascosti nella foresta, sarà il mio successore alla guida del reame». Un giovane cavaliere di nobile lignaggio, appresa la notizia, si mise alla ricerca dei favolosi tesori e ben presto riuscì a trovarli. Venne con ciò proclamato erede al trono, rivelandosi anch'egli un sovrano giusto quanto il suo predecessore.

Per render nota questa vicenda alle generazioni future, ne venne fatto appunto un gioco.

E' così che anche i nostri concorrenti dovranno partire alla ricerca dei favolosi tesori, nascosti fra gli alberi della foresta incantata, nel paese delle leggende e delle fiabe.



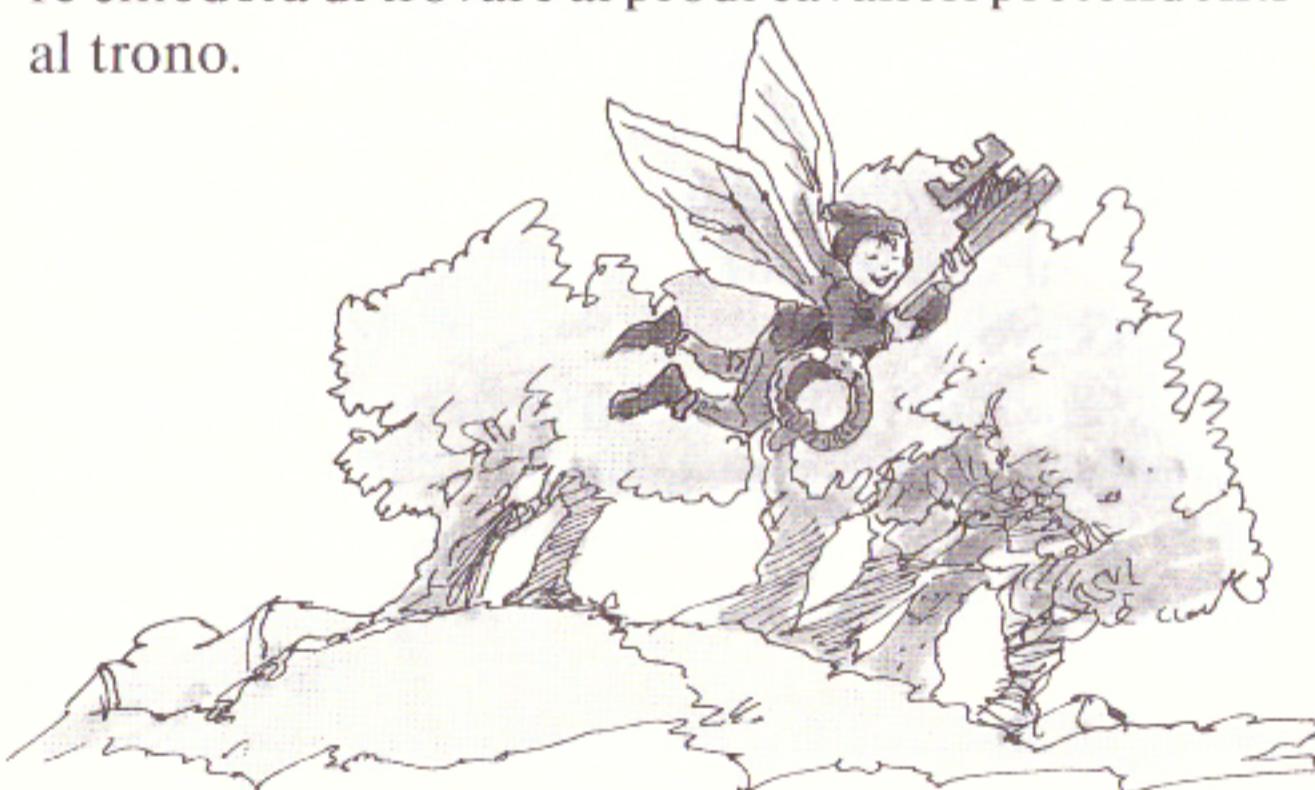
# PREPARATIVI



uando si gioca per la prima volta, bisognerà dapprima staccare, con molta cura, le 13 carte-tesoro dalla loro fustella.

I 13 gettoni-tesoro saranno anch'essi accuratamente separati, dopodichè ciascuno di essi verrà inserito alla base di ogni albero, ovviamente con l'illustrazione mantenuta visibile, così come illustrato dallo schema. I gettoni-tesoro rimarranno definitivamente sotto gli alberi, in modo da essere sempre pronti per i giochi successivi.

Ogni concorrente sceglierà allora una pedina e la deporrà sulla casella di fronte al villaggio, punto di partenza della nostra avventura. Gli alberi verranno quindi ben mescolati e poi disposti sulle caselle di colore blu della foresta, in modo tale che nessun giocatore sia a conoscenza di quale tesoro si cela al disotto di ogni albero. Le carte-tesoro verranno infine mescolate e disposte in un mazzetto, coperto, nell'area del castello. Si girerà quindi la prima carta: sarà questo il primo tesoro che il re chiederà di trovare ai prodi cavalieri pretendenti al trono.



## SCOPO DEL GIOCO

I concorrenti si mettono alla ricerca dei nascondigli dove si celano i favolosi tesori. Il primo che riuscirà a trovare 3 dei tesori man mano richiesti, sarà il vincitore della gara.

## REGOLAMENTO DI GIOCO

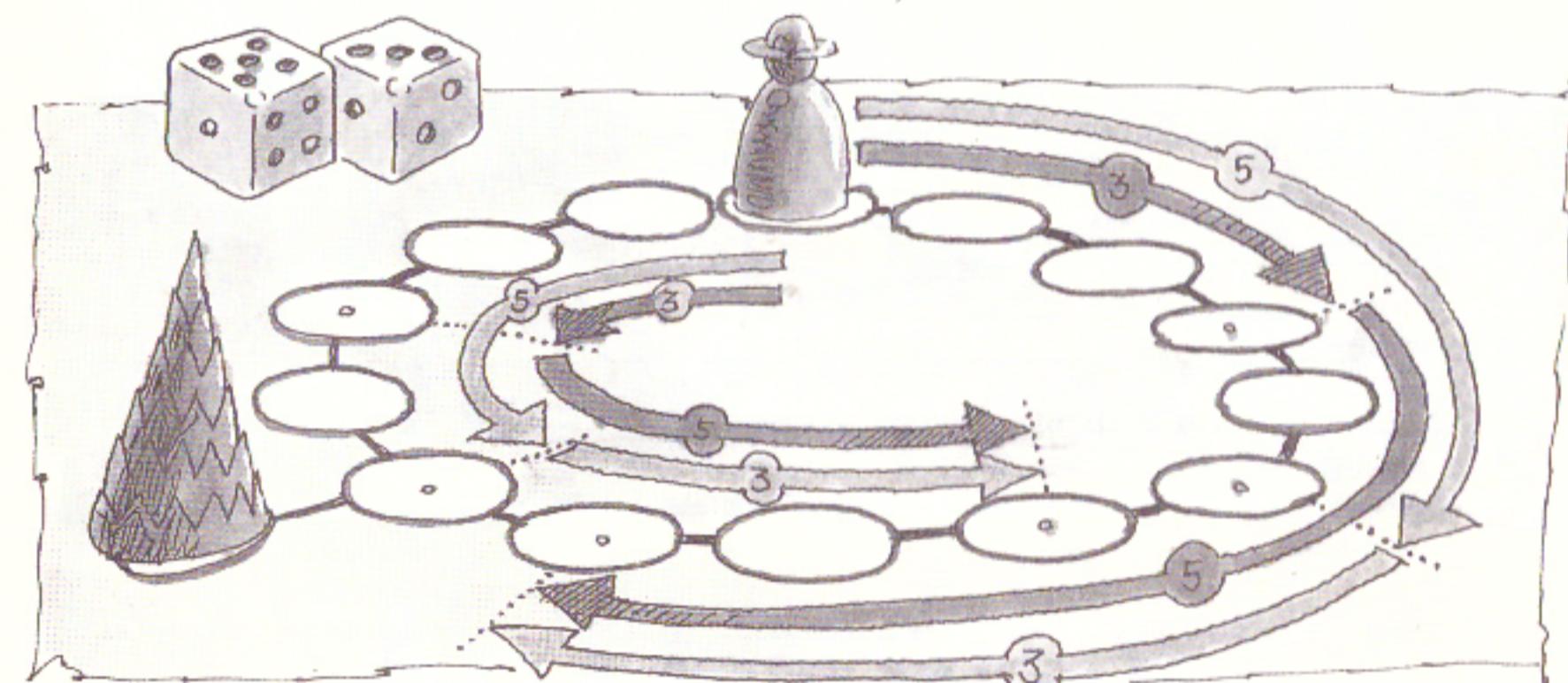
A vanti, si parte alla ricerca dei meravigliosi tesori nascosti nella foresta incantata! Per raggiungere lo scopo, bisognerà avvicinarsi agli alberi e, con molta circospezione, verificare quale tesoro si trovi lì nascosto. La carta scoperta in cima al mazzo che giace al castello, indicherà qual'è il tesoro da trovare nella presente fase di gioco. Quando un cavaliere è riuscito a scoprirne il nascondiglio, dovrà sbrigarsi a recarsi al castello, per rendere partecipe il re della sua impresa. Se dimostrerà di aver avuto ragione, il concorrente otterrà come ricompensa la carta-tesoro.

Ma attenzione: Durante il percorso si possono incontrare anche delle insidie.

## INIZIO DEL GIOCO

I concorrente che inizia la partita (per decisione comune o per sorteggio) prende i due dadi, li lancia e fa avanzare la propria pedina di un numero corrispondente di caselle. I numeri indicati dai dadi dovranno sempre essere considerati separatamente.

Il giocatore potrà iniziare a contare secondo l'indicazione del numero maggiore o minore. E' possibile procedere in una qualsiasi delle direzioni, tuttavia è vietato andare avanti e indietro nel corso di uno stesso movimento (ovvero ci si può spostare in una sola direzione fino a che si considera il numero di uno stesso dado).



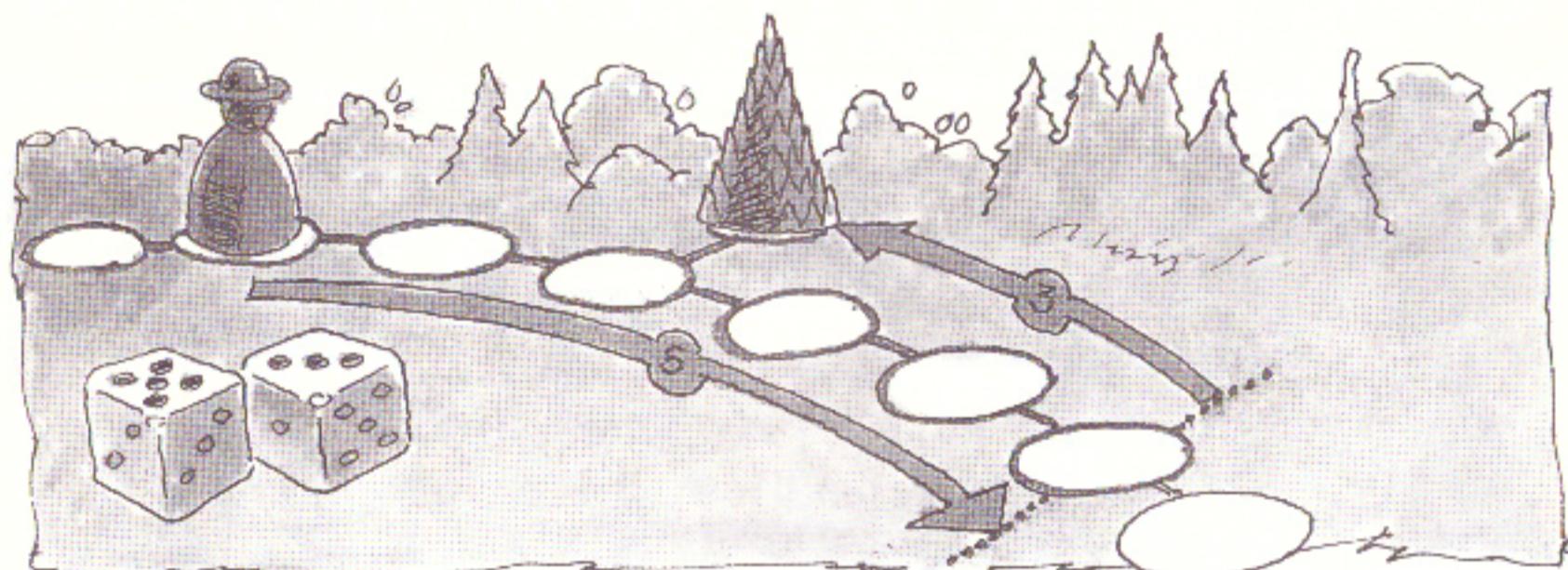
Se, ad esempio, si ottiene un 3 ed un 5 con i dadi, si ha il diritto di spostarsi prima di 3 o di 5 caselle, indifferentemente; la scelta sarà dettata dalla posizione dell'albero che si desidera raggiungere sul percorso di gioco. Durante una mossa, è possibile sorpassare una pedina avversaria. La casella occupata da quest'ultima verrà comunque conteggiata come le altre.

Se invece giungerete proprio sulla casella occupata da un avversario, la sua pedina verrà rimandata al villaggio, mentre la vostra ne prenderà il posto.

sulla casella. La pedina avversaria potrà in seguito proseguire nella ricerca dei tesori, partendo dalla casella del villaggio, senza alcun'altra penalizzazione.

## GLI ALBERI

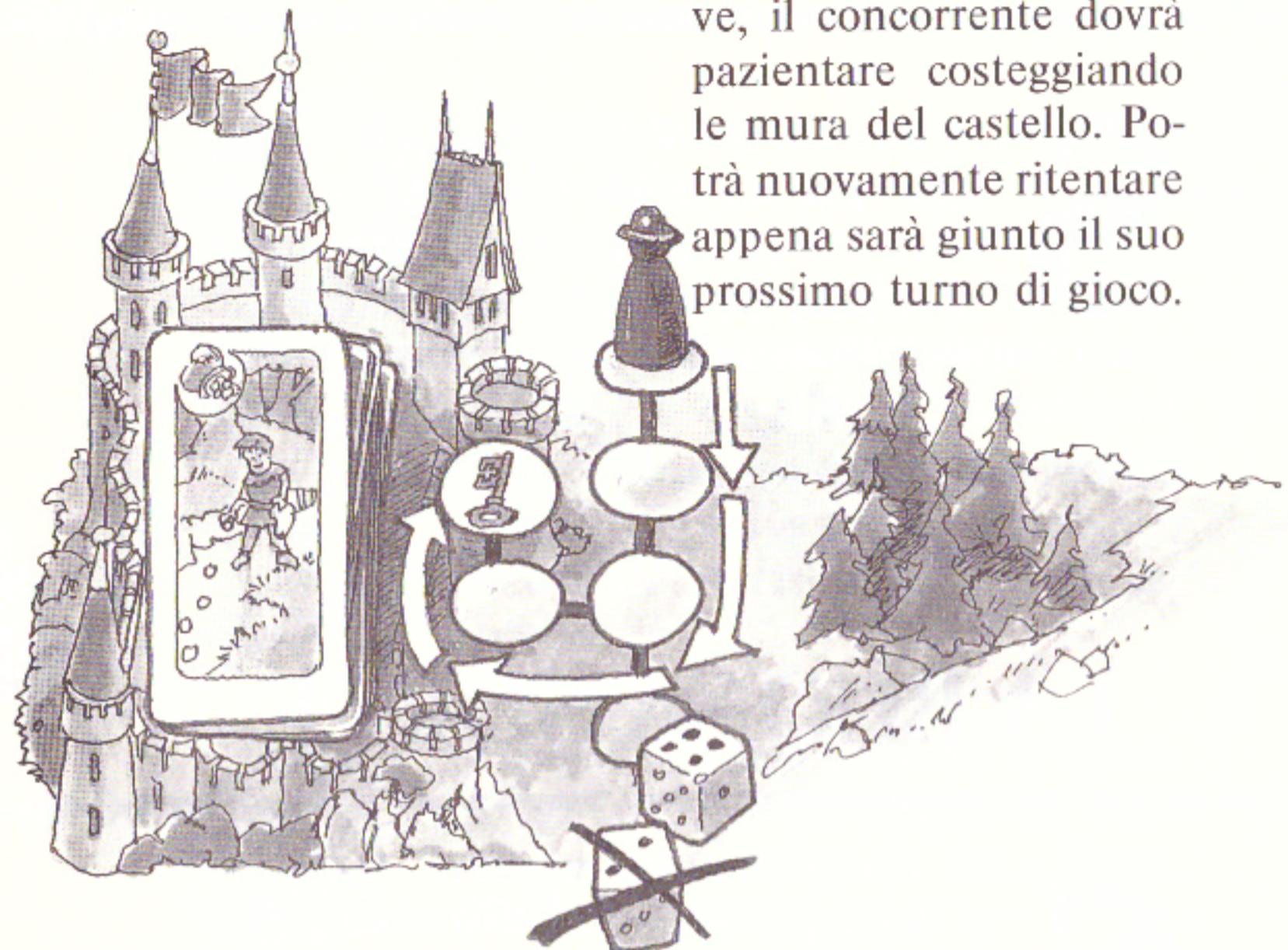
**Q**uando un concorrente arriva esattamente sulla casella di un albero, ha la facoltà di sollevare quest'ultimo per guardare quale tesoro vi si trova nascosto. Facendo ciò, dovrà stare anche attento che i suoi avversari non possano vedere nulla.



## IL CASTELLO

**A**ppena un concorrente ha scoperto il luogo (l'albero) dove si trova il tesoro indicato dalla carta attualmente scoperta, dovrà recarsi al più presto possibile al castello. Per entrarvi, dovrà arrivare esattamente sulla casella con la chiave. Qui è tuttavia possibile tener conto del numero di anche uno solo dei due dadi tirati.

Se il numero di punti ottenuti con i dadi non consentisse di giungere esattamente sulla casella-chiave, il concorrente dovrà pazientare costeggiando le mura del castello. Potrà nuovamente ritentare appena sarà giunto il suo prossimo turno di gioco.



## LA CASELLA-CHIAVE

**A**llorchè un giocatore arriva esattamente sulla casella con la chiave, può immediatamente indicare il luogo ove si nasconde il tesoro richiesto. Solleva allora l'albero in questione e controlla il gettone che vi si trova sotto, senza farlo ancora vedere agli altri.

## LA MALA SORTE

**S**e un concorrente commette uno sbaglio, per cui sotto l'albero designato non si trova quel tesoro attualmente ricercato, deve rimettere l'albero al suo posto mentre la sua pedina è condannata a ritornare subito al villaggio. E' quindi il turno del prossimo giocatore.

## LA BUONA SORTE

**S**e il concorrente ha effettivamente scoperto il nascondiglio del tesoro ricercato, deve mostrare a tutti gli altri il gettone contenuto alla base dell'albero, dopodichè si prende come ricompensa la carta scoperta. L'albero viene rimesso al suo posto e, dal mazzetto dei tesori favolosi, verrà scoperta una nuova carta: sarà il tesoro che i giocatori dovranno scoprire adesso.

La pedina del concorrente che aveva scoperto il tesoro precedente, potrà rimanere al castello fino al turno successivo. Avrà quindi due alternative: o indicare (a caso) il nuovo nascondiglio dove si cela il tesoro richiesto, oppure tirare i due dadi ed allontanarsi dal castello in direzione della foresta incantata.

Un giocatore non si può fermare al castello per più di due turni consecutivi, dopodichè è obbligato ad andarsene. Quando un giocatore arriva esattamente sulla casella-chiave che è già occupata da un'altra pedina, potrà rispedire quest'ultima fino al villaggio.



## IL TURNO STREGATO



uando un giocatore ottiene una pariglia di dadi (es: coppia di 2... di 5...) ha la possibilità di muovere normalmente la propria pedina, oppure di scegliere fra uno di questi tre incantesimi:



Porta la sua pedina accanto ad un albero di propria scelta, per potervi controllare il tesoro che vi si nasconde.



Si avvicina repentinamente al castello, portando la sua pedina fin sulla casella contraddistinta dalla stella, dietro al ponte di pietra.



Fa scomparire come per magia la carta scoperta dentro al castello: mischierà nuovamente tutte le carte del mazzetto e ne scoprirà una nuova. Se per caso si ripresentasse proprio la carta precedente, questa dovrà essere comunque mantenuta.

Il giocatore potrà scegliere solo una delle tre possibilità.

# FINE DEL GIOCO

**L**1 concorrente che riesce a trovare per primo 3 dei favolosi tesori man mano richiesti, entrando quindi in possesso delle relative carte, sarà dichiarato vincitore della partita. E, come nelle antiche leggende, diventerà re a sua volta!

## CONSIGLI TATTICI

**Q**uando un giocatore ritiene di aver scoperto il nascondiglio del tesoro richiesto, dovrà badare bene a non farlo trapelare agli avversari; altrimenti costoro faranno di tutto per ostacolarlo, rispedendo la sua pedina al villaggio.

Non è poi così grave ignorare il luogo dove si nasconde il tesoro che viene richiesto. Nel corso della partita le cose possono cambiare molto rapidamente, per magia, e magari apparirà proprio un tesoro del quale si conosceva l'esatta ubicazione. Non bisogna mai scambiare di posto agli alberi nel corso della medesima partita.

Ecco le leggende e le favole cui si riferiscono i tesori richiesti durante il gioco:



Cappuccetto rosso



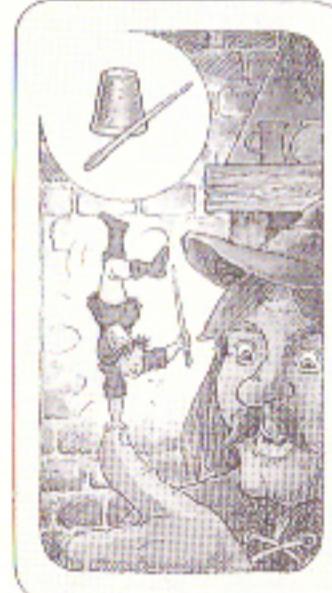
La bella addormentata nel bosco



Biancaneve



Biancaneve



Pollicino



Cenerentola



Ali Babà e i quaranta ladroni



Pollicino



Pollicino



La bella e la bestia



Il gatto con gli stivali



Hansel e Gretel



La lampada di Aladino