

# Karmox

## CACCIA AL TESORO



**Autore: Sergio Fersini**

## REGOLAMENTO

Giocatori: da 2 a 8.  
Difficoltà: media.  
Età: da 8 anni in su.

### SCOPO DEL GIOCO:

i giocatori si sfidano per conquistare il tesoro della fortezza Karmox cercando di eliminare gli avversari. Scelti i personaggi e le squadre si può dare inizio alla *caccia al tesoro* racchiuso nei forzieri della fortezza.

I personaggi crescono di livello durante il gioco sconfiggendo gli avversari: dai punti vita degli avversari si ottengono punti livello ed ogni 3 punti livello si ottiene 1 punto abilità che verrà utilizzato per aumentare in modo permanente il proprio attacco o la propria difesa oppure il movimento.

Durante il gioco si sfruttano anche le circostanze della tabella *Evento* che permette tra l'altro anche di invocare lo *spirito guerriero* che aiuterà nella conquista del tesoro nei momenti più critici.

Il gioco si chiude quando rimangono il o i personaggi di un solo giocatore o di una sola squadra e si totalizzano tanti punti per quanti forzieri si è riusciti a conquistare.

### COMPONENTI DI GIOCO:

1 piano di gioco componibile (*la fortezza Karmox*); 60 pedine segnapunti divise in 2 colori; 1 pedina rossa; 1 pedina azzurra; 2 dadi a 6 facce; 8 tessere *spirito guerriero*; 1 mini piano di gioco *Evento*; 8 schede personaggio; 8 personaggi (sagome in cartoncino); 8 forzieri (sagome in cartoncino); 16 basette in plastica (per sostenere le sagome in cartoncino).

### N° GIOCATORI:

**[2]** Se si gioca in 2 ognuno utilizza i 4 personaggi di una delle due squadre (rossi o azzurri).

**[3]** Se si gioca in 3 ognuno utilizza 2 personaggi uguali a scelta tra quelli a disposizione (per esempio 1 maga rossa e 1 maga azzurra) (rimarranno 2 personaggi uguali, 1 rosso e 1 azzurro, che non verranno utilizzati).

**[4]** Se si gioca in 4 si può giocare singolarmente oppure a squadre: se si gioca singolarmente ognuno sceglie due personaggi uguali (per esempio 1 lottatore rosso e 1 lottatore azzurro), se si gioca a squadre i giocatori della squadra rossa scelgono ognuno 2 dei 4 personaggi rossi e lo stesso faranno i giocatori della squadra azzurra.

**[5]** Se si gioca in 5 ognuno utilizza 1 personaggio a scelta tra quelli a disposizione (rimarranno 3 personaggi, rossi e/o azzurri, che non verranno utilizzati).

**[6]** Se si gioca in 6 si può giocare singolarmente oppure a squadre: ognuno utilizza 1 personaggio a scelta tra quelli a disposizione (rimarranno 2 personaggi, rossi e/o azzurri, che non verranno utilizzati), se si gioca a squadre i giocatori della squadra rossa scelgono ognuno 1 dei 4 personaggi rossi e lo stesso faranno i giocatori della squadra azzurra (rimarranno 2 personaggi, 1 rosso e 1 azzurro, che non verranno utilizzati).

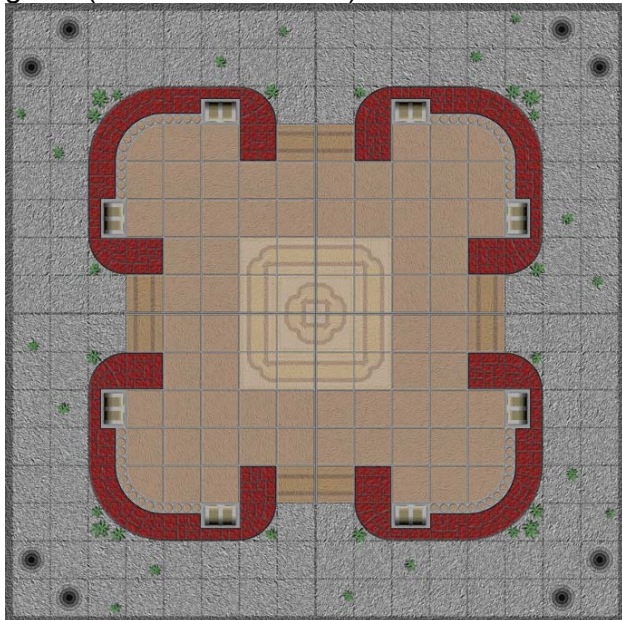
**[7]** Se si gioca in 7 ognuno utilizza 1 personaggio a scelta tra quelli a disposizione (rimarrà 1 personaggio, rosso o azzurro, che non verrà utilizzato).

**[8]** Se si gioca in 8 si può giocare singolarmente oppure a squadre: se si gioca

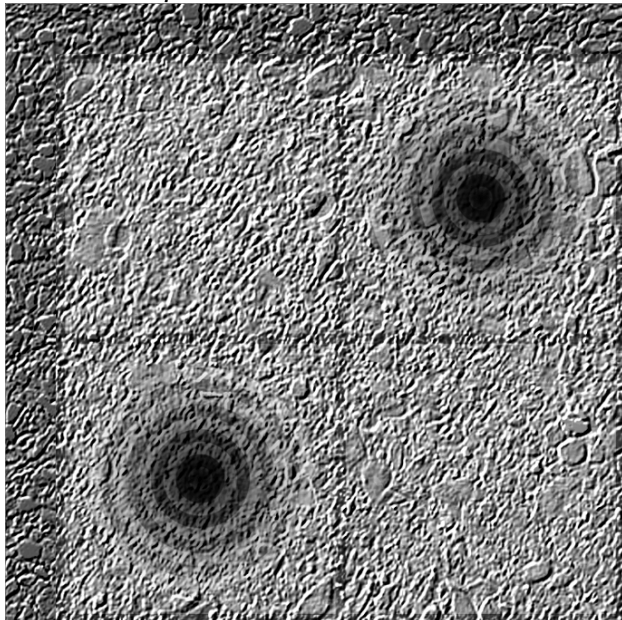
singolarmente ognuno sceglie 1 personaggio, se si gioca a squadre i giocatori della squadra rossa scelgono ognuno 1 dei 4 personaggi rossi e lo stesso faranno i giocatori della squadra azzurra.

## PREPARAZIONE:

Componete al centro del tavolo il piano di gioco (la fortezza Karmox):



Prendete il/i vostri personaggi e posizionatevi a scelta sui punti di estrazione:



Posizionate gli 8 forzieri nelle 8 nicchie all'interno della fortezza:



Prendete le schede personaggio del/dei vostri personaggi e posizionate nelle 5 caselle

circolari punti vita, (P.V.) di colore rosso, 5 pedine segnapunti prendendole dal set di 40 pedine dello stesso colore.



Prendete la plancia *Evento* e posizionate la in prossimità del piano di gioco in modo che sia visibile e utilizzabile da tutti i giocatori:



Se giocate in numero pari (2, 4, 6, 8) prendete le due pedine (birillo) rossa e azzurra e posizionatele sulla casella "GO!", i personaggi rossi usano la pedina rossa e i personaggi azzurri quella azzurra; se giocate in numero dispari (3, 5, 7) utilizzate una sola pedina (birillo) posizionandola su "GO!", in tal caso tutti i personaggi useranno la stessa pedina. Prendete poi le 8 tessere "spirito guerriero" e posizionatele impilate al centro della plancia Evento.

Lanciate 1 dei due dadi a turno per decretare chi inizia il gioco.

Il gioco si svolge a turni in senso orario.

## TURNO DI GIOCO:

Il giocatore di turno può scegliere, all'inizio del proprio turno, se lanciare 1 dado per spostare sulla plancia Evento il birillo di tante caselle quanto è il punteggio raggiunto dal lancio del

dado per ottenere così l'eventuale vantaggio indicato sulla casella in cui arriva il birillo.

Al proprio turno si può utilizzare un solo personaggio muovendolo massimo di tante caselle quanti sono i punti movimento indicati sulla scheda personaggio; ci si può spostare soltanto in orizzontale e/o verticale, non in diagonale.

Per poter prendere un forziere dalla fortezza occorre arrivare sulla casella antistante il forziere (il forziere va quindi riposto in una delle 3 caselle *forziere* della scheda personaggio che l'ha preso; se le tre caselle della scheda sono piene, quel personaggio non può portare altri forzieri e quindi il forziere non può essere preso, bisogna prenderlo con un altro personaggio).

Per poter attaccare un personaggio avversario occorre posizionarsi col proprio personaggio sulla casella frontale o laterale al personaggio avversario che si vuole attaccare (non in diagonale).

Quindi al proprio turno il giocatore può fare una delle seguenti cose:

**[A]:** utilizzare la plancia Evento oppure no e muovere un personaggio.

**[B]:** utilizzare la plancia Evento oppure no, muovere un personaggio e prendere un forziere dalla fortezza.

**[C]:** utilizzare la plancia Evento oppure no, muovere un personaggio e attaccare con lo stesso personaggio uno dei personaggi avversari.

## ATTACCO:

Per poter eseguire un attacco occorre trovarsi o posizionarsi di fronte o di fianco ad un personaggio avversario: il giocatore che attacca lancia un dado e somma il punteggio ottenuto dal dado al punteggio di attacco indicato nella propria scheda personaggio, il giocatore che si difende lancia l'altro dado e somma il punteggio ottenuto dal dado al punteggio di difesa indicato nella propria scheda personaggio;

**[1]** in caso di parità si rilanciano i dadi;

**[2]** se il giocatore che si difende realizza un punteggio maggiore ha diritto a spostare di una casella il personaggio che l'ha attaccato (l'attacco non è andato a buon fine e chi ha attaccato viene spinto indietro);

**[3]** se il giocatore che attacca realizza il punteggio maggiore guadagna un *punto livello* prendendo dallo stesso personaggio avversario attaccato un punto vita che verrà posizionato in una delle 3 caselle *Livello* del proprio personaggio; inoltre se il personaggio attaccato portava anche dei forzieri, uno di

questi viene conquistato dallo stesso personaggio che ha attaccato solo se però lo può portare (cioè se ne ha meno di 3) in caso contrario non si perdono forzieri.

## PERSONAGGI SCONFITTI:

Un personaggio viene sconfitto quando perde tutti i suoi punti vita (P.V.).

I forzieri del personaggio sconfitto vengono riposti nelle nicchie forziere della fortezza eccetto quello che eventualmente può essere portato dal personaggio che ha attaccato.

Il personaggio sconfitto viene posto, dal giocatore di turno, in una delle caselle prigione (rientra in gioco con 1 P.V.) a scelta della plancia Evento.



Un giocatore può liberare un personaggio arrivando col birillo sulla casella della plancia Evento adiacente alla prigione in cui si trova un personaggio e, rinunciando all'Evento di quella casella, libera il personaggio imprigionato il quale verrà rimesso sul piano di gioco in un *punto di estrazione* a scelta e recuperando un punto vita da disporre sulla plancia del personaggio liberato.

Se si gioca in 3 o più, il giocatore che al proprio turno non ha personaggi sul piano di gioco perché imprigionati, ha diritto comunque al lancio del dado per la plancia Evento per tentare di liberare un personaggio.

## PUNTI ABILITA':

Quando sulla scheda di un personaggio si riempiono tutte e 3 le caselle circolari *Livello* con 3 punti vita ottenuti dagli avversari, si passa di livello guadagnando un *punto abilità* (+1), rappresentato dalle pedine segnapunti dell'altro colore; il giocatore quindi toglie i 3 punti livello e li ripone nella bustina

prendendo dall'altra bustina un punto abilità (cioè una pedina segnapunti da quelle del set di 20 pedine di colore diverso dai punti vita).

Il punto abilità può essere posto a propria scelta per aumentare in modo permanente l'attacco, la difesa o il movimento del personaggio che è passato di livello, posizionando la pedina segnapunti abilità su una delle caselle circolari azzurre con scritta (+1) della scheda personaggio.

I punti abilità possono essere guadagnati anche dalla plancia Evento.

### **SPIRITO GUERRIERO:**

Le tessere "*spirito guerriero*" si possono guadagnare dalla plancia Evento prendendole dalla stessa se ce ne sono a disposizione al suo centro (arrivando col birillo sulla casella "guadagni una tessera di spirito guerriero").

La tessera guadagnata viene posta sulla scheda di un proprio personaggio in corrispondenza del riquadro "*spirito guerriero*" sulla scheda, le tessere di una scheda

possono essere anche più di una, saranno poste impilate.

Il personaggio che possiede una o più tessere "*spirito guerriero*" può utilizzarle al proprio turno o quando è attaccato per incrementare uno dei 3 parametri (attacco, difesa, movimento) per un turno di "+2" oppure giocando 2 tessere "*spirito guerriero*" il giocatore di turno può recuperare 1 punto vita. Il punto vita recuperato non può essere usato come punto livello ma solo come punto vita sullo stesso personaggio che possedeva le due tessere.

Le tessere giocate, alla fine del turno, vanno poste nuovamente al centro della plancia Evento.

### **CHIUSURA DEL GIOCO:**

Il gioco si chiude quando rimangono il o i personaggi di un solo giocatore o di una sola squadra e si totalizzano tanti punti per quanti forzieri si è riusciti a conquistare.

L'autore *Sergio Fersini* vi augura un buon divertimento!



**Karmox**  
CACCIA AL TESORO



Autore: **Sergio Fersini**