

Karmox *la fuga*

autore: **Sergio Fersini**

REGOLAMENTO

Giocatori: da 2 a 6.
Difficoltà: media.
Età: da 11 anni in su.

SCOPO DEL GIOCO:

3 personaggi (una maga e due guerrieri) vengono imprigionati nelle segrete della fortezza Karmox da un arcimago che esegue su di loro esperimenti di clonazione effettuando anche un incantesimo che fa credere ad ognuno di essi di non essere il clone. I 6 personaggi vengono così rinchiusi nelle celle delle segrete e lasciati in balia delle sfide e missioni lanciate da un folletto al servizio dell'arcimago. Tali missioni saranno poste ai personaggi di modo che uno di essi, ottenuta l'esperienza necessaria, possa accedere al portale magico posto nelle segrete che è l'unico mezzo che permette la fuga da queste.

MECCANICA DI GIOCO:

ogni giocatore o squadra deve portare a termine missioni assegnate dalle carte missione folletto; realizzata una missione la carta missione assegnerà dei punti esperienza (P.E.) permanenti al giocatore o squadra. I P.E. possono anche essere ottenuti conquistando degli oggetti. Quando il/i propri personaggi o quelli di una squadra ottengono 10 P.E. si può attivare il portale magico che consente la fuga dalle segrete.

I personaggi crescono di livello combattendo contro gli avversari: i punti vita persi dagli avversari diventano punti livello per il proprio personaggio ed ogni 3 punti livello si ottiene un punto abilità che permette di far crescere una delle caratteristiche del personaggio tra attacco, difesa o movimento.

Un personaggio può equipaggiare oggetti che possono essere utilizzati per incrementare ulteriormente le proprie caratteristiche, o anche per recuperare punti vita.

Durante ogni turno di gioco vengono inoltre applicate le dinamiche proposte dalla *Tabella Evento*, la quale crea dei vantaggi o svantaggi al giocatore di turno che deve saper gestire in base alla propria abilità; la stessa *Tabella Evento* permette inoltre di ottenere degli oggetti che a scelta del giocatore possono essere resi disponibili (*attivi*) per poter essere poi raccolti nel piano di gioco.

"Karmox La Fuga" si può giocare a squadre o a giocatori singoli oppure assieme al proprio clone. A voi la scelta!

COMPONENTI DI GIOCO:

1 regolamento; 1 piano di gioco (*le segrete di Karmox*); 50 pedine segnapunti-abilità blu; 35 pedine segnapunti-vita gialle; 60 pedine/gettone segnapunti-esperienza gialle; 2 pedine-birillo di colore diverso; 4 dadi a 6 facce; 35 tessere oggetto; 6 schede personaggio; 6 personaggi (sagome in cartoncino) con 6 basette in plastica (per sostenere le sagome in cartoncino); 16 carte missione.

N° GIOCATORI:

[2] Se si gioca in 2 ognuno utilizza i 3 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).

[4] Se si gioca in 4 si può giocare singolarmente oppure a squadre: se si gioca singolarmente ognuno sceglie un personaggio, se si gioca a squadre i giocatori della squadra rossa scelgono ognuno 1 dei 3 personaggi rossi e lo stesso faranno i giocatori della squadra azzurra; (rimarranno 2 personaggi che non verranno utilizzati).

[5] Se si gioca in 5 ognuno utilizza 1 personaggio a scelta tra quelli a disposizione (rimarrà 1 personaggio rosso o azzurro, che non verrà utilizzato).

[6] Se si gioca in 6 si può giocare singolarmente oppure a squadre: ognuno utilizza 1 personaggio a scelta tra quelli a disposizione, se si gioca a squadre i giocatori di una squadra scelgono ognuno 1 dei 3 personaggi rossi, i giocatori dell'altra squadra gli altri personaggi; si possono formare anche 3 squadre composte ognuna da 2 giocatori che scelgono 2 personaggi uguali, uno rosso e uno blu.

PREPARAZIONE:

Ponete al centro del tavolo il piano di gioco (*le segrete della fortezza Karmox*):



TABELLA EVENTO

Scegliete il/i vostri personaggi.



io Fersini

Prendete le schede personaggio del/dei vostri personaggi (fig.01) e posizionate, nelle 5 caselle punti vita (quelle con raffigurata una fiala rossa), 5 pedine segnapunti-vita prendendole dal set di 35 pedine gialle; prendete poi 1 pedina di colore blu (punto abilità iniziale) collocandola a vostra scelta in una casella punto abilità (quelle con la scritta +1) della riga abilità movimento (MOV) oppure difesa (DIF) o attacco (ATT) (fig.02).



fig.01



fig.02

Prendete il/i vostri personaggi e posizionatevi sulla casella antistante la cella che riporta la scritta/codice identificativo del personaggio (fig.04) come indicato in alto a sinistra sulla scheda personaggio (la Maga blu è identificata dal codice **MGα**, la maga rossa dal codice **MGβ**, il guerriero blu dal codice **GRα**, il guerriero rosso dal codice **GRβ**, il guerriero Kor blu dal codice **GKα**, il guerriero Kor rosso dal codice **GKβ**).

Se giocate in numero pari (2, 4, 6) prendete le due pedine birillo e posizionatele sulla prima casella "Sblocchi la porta della cella" della *Tabella Evento* (fig.03), i personaggi rossi usano una pedina e i personaggi azzurri l'altra; se giocate in numero dispari (3, 5) utilizzate una sola pedina birillo posizionandola su "Sblocchi la porta della cella", in tal caso tutti i personaggi useranno la stessa pedina.



fig.03

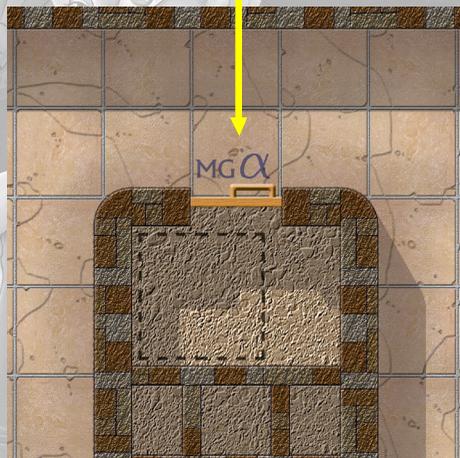


fig.04

Prendete poi una carta *Missione* per ogni vostro personaggio; uno dei vostri personaggi dovrà compiere una di queste missioni. Portata a termine una missione si può pescare dal mazzo di carte *Missione* un'altra carta per ottenere un'altra missione.

Prendete le tessere oggetto e posizionatele sul tavolo da gioco in uno spazio ben visibile a tutti i giocatori.

Lanciate 1 dei dadi [1-6] a turno per decretare chi inizia il gioco (chi ottiene il punteggio maggiore). Il gioco si svolge a turni in senso orario.

TURNO DI GIOCO:

Il giocatore di turno, all'inizio del proprio turno, lancia 1 dado [1-6] per spostare sulla *Tabella Evento* la pedina birillo di tante caselle quanto è il punteggio raggiunto dal lancio del dado ottenendo così l'eventuale vantaggio o svantaggio indicato sulla casella in cui arriva la pedina birillo; inoltre può pescare la tessera oggetto indicata dalla stessa casella e renderla "oggetto attivo" posizionandola nel riquadro quadrato della propria cella (vedi più avanti "pescare un oggetto").

Al proprio turno si hanno a disposizione **due azioni** che possono essere spese nella combinazione preferita tra le possibili indicate di seguito (un'azione non può essere ripetuta per lo stesso personaggio nello stesso turno ma si può ripetere tra due personaggi diversi del giocatore di turno):

- Muovere un personaggio di tante caselle sul piano di gioco quanti sono i punti movimento (MOV) indicati sulla scheda personaggio (costa un'azione), ci si può spostare soltanto in orizzontale e/o verticale, non in diagonale.
- Equipaggiare un *oggetto attivo* da un tavolo o da un forziere (costa un'azione).
- Cedere o scambiare un oggetto con un altro personaggio (costa un'azione).
- Attaccare un personaggio avversario (costa un'azione).
- Attivare una casella di teletrasporto se si possiede una pergamena magica (costa un'azione).
- Attivare il Portale Magico se si hanno 10 punti esperienza (costa un'azione).

PESCARRE UN OGGETTO:

All'inizio del proprio turno il giocatore lancia un dado per spostare la pedina birillo sulla *Tabella Evento* arrivando così in una casella che determina vantaggi o svantaggi per il turno di gioco (*fig.05*) (arrivati all'ultima casella della tabella si prosegue nuovamente dalla prima); la stessa casella inoltre dà la possibilità di rendere attivo l'oggetto raffigurato. Per rendere attivo l'oggetto indicato dalla casella della *Tabella Evento* occorre pescarlo dalle *tessere oggetto* se disponibile e posizionarlo nella casella quadrata della propria cella personaggio del piano di gioco (*fig.07*); l'oggetto è ora **ATTIVO**.

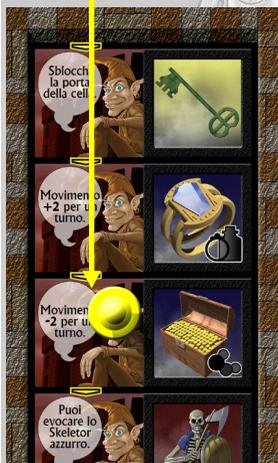


fig.05



fig.06

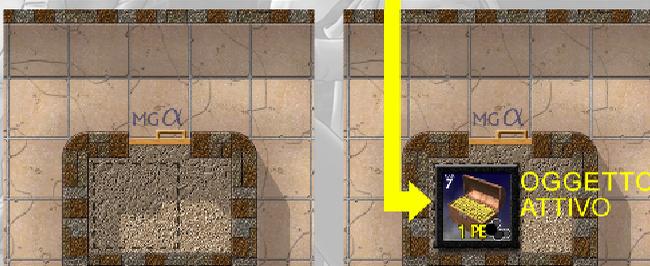


fig.07

Gli oggetti ottenuti dalla *Tabella Evento* vanno posti nella casella quadrata della cella di un proprio personaggio a scelta; si può posizionare (ovvero rendere attivo) un solo oggetto per ogni cella; un oggetto attivo può essere sostituito con un altro ottenuto dalla *Tabella Evento*; l'oggetto sostituito va riposto tra le pile di tessere oggetto disponibili ad essere pescate dal tavolo di gioco.

Per poter equipaggiare l'oggetto attivo, il personaggio della cella personaggio in cui si trova l'oggetto deve arrivare alla postazione corrispondente sul piano di gioco ovvero quella indicata in basso a destra sulla stessa tessera oggetto (sull'oggetto, in basso a destra, c'è un'icona che indica la posizione o casella in cui occorre arrivare sul piano di gioco per poter recuperare l'oggetto ed equipaggiarlo sulla propria scheda personaggio; la stessa icona è riportata anche sul piano di gioco ed è quindi il punto in cui deve arrivare il personaggio).

PUNTI ADRENALINA (P.Ad.):

In fase di Attacco/Difesa si usano i "PUNTI ADRENALINA" (P.Ad.): si ottengono lanciando i due dadi e sommando i punti ottenuti dai dadi ai punti base di attacco (ATT) o difesa (DIF) del personaggio; il personaggio che realizza il *punteggio Adrenalina* maggiore vince l'Attacco/Difesa. La differenza tra i punteggi dei due personaggi decreta i PUNTI ADRENALINA rimasti al personaggio che ha vinto.

I PUNTI ADRENALINA rimasti al personaggio che ha vinto possono essere utilizzati dallo stesso personaggio per spostarsi ulteriormente di tante caselle quanti sono i PUNTI ADRENALINA restati, oppure il personaggio può decidere di spingere il personaggio avversario, con cui ha combattuto, di tante caselle quanti sono i PUNTI ADRENALINA a lui rimasti. Si possono anche distribuire i PUNTI ADRENALINA nelle due azioni.

Sulle *tessere oggetto* è indicato un numero bianco (P.Ad.): se il personaggio che attacca (non quello che si difende) vince conservando PUNTI ADRENALINA uguali o superiori ai P.Ad. indicati su un oggetto equipaggiato dall'avversario, li può utilizzare per rubare l'oggetto all'avversario; se rimangono ancora altri PUNTI ADRENALINA questi possono essere spesi per muoversi.

ATTACCO:

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):

il giocatore che attacca lancia due dadi [1-6] e somma il punteggio ottenuto dai dadi al punteggio di attacco (ATT.) indicato nella propria scheda personaggio, il giocatore che si difende lancia gli altri due dadi [1-6] e somma il punteggio ottenuto dai dadi al punteggio di difesa (DIF.) indicato nella propria scheda personaggio;

[1] in caso di parità si rilanciano i dadi [1-6];

[2] se il giocatore che si difende realizza il punteggio maggiore vince e guadagna PUNTI ADRENALINA (P.Ad.) che può spendere immediatamente per spostare il proprio personaggio, oppure il personaggio avversario che lo ha attaccato, di tante caselle quanti sono i P.Ad. guadagnati;

[3] se il giocatore che attacca realizza il punteggio maggiore guadagna un *punto livello* prendendo, dallo stesso personaggio avversario attaccato, un *punto vita* (fig.08) che verrà posizionato in una delle 3 caselle *Livello* del proprio personaggio (fig.09); inoltre può utilizzare immediatamente i P.Ad. guadagnati per spostare il proprio personaggio, oppure il personaggio avversario attaccato, di tante caselle quanti sono i P.Ad. in suo possesso; se i P.Ad. sono sufficienti possono essere subito spesi per rubare un oggetto tra quelli equipaggiati dal personaggio attaccato.



fig.08



fig.09

PUNTI ABILITA':

Quando sulla scheda di un personaggio si riempiono tutte e 3 le caselle *Livello* (di colore giallo) con 3 punti vita ottenuti dagli avversari, si passa di livello guadagnando un *punto abilità* (+1), rappresentato dalle pedine segnapunti-abilità blu; il giocatore quindi toglie i 3 punti livello e li ripone nella bustina del set di pedine gialle prendendo dall'altra bustina un punto abilità (cioè una pedina segnapunti-abilità dalla bustina del set di pedine blu).

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 con scritta (+1) della scheda personaggio.

I punti abilità (P.A.) possono essere guadagnati anche dalle *tessere oggetto*.

PERSONAGGI SCONFITTI E IMPRIGIONATI:

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

Il personaggio sconfitto viene imprigionato (quindi posto) nella cella dell'ultimo personaggio avversario che lo ha sconfitto restandoci per 5 turni di gioco nei quali può solo sperare che dal lancio del dado per la *Tabella Evento* la pedina birillo arrivi sulla casella "sblocchi la porta della cella" per poter uscire prima dei 5 turni necessari; al quinto turno il personaggio riesce da solo a sbloccare la porta della cella. Se si gioca a squadre ed i compagni del giocatore che ha il personaggio imprigionato arrivano, al proprio turno, con la *Tabella Evento* sulla casella "sblocchi la porta della cella" e nello stesso turno riescono a raggiungere la cella del personaggio imprigionato, possono liberarlo.

Quando un personaggio viene rinchiuso in una cella, deve prendere una nuova pedina segnapunti-vita tra quelle disponibili nella confezione e posizionarla sulla prima casella dei punti vita. Ad ogni suo turno successivo, il giocatore che manovra il personaggio imprigionato, farà avanzare la pedina gialla segnapunti-vita di una casella nella barra dei punti vita. Quando arriva all'ultima casella (sarà il suo quarto turno di gioco), se ancora non è riuscito ad uscire dalla cella, al turno successivo (quinto turno) esce dalla cella tornando in gioco nella casella antistante la cella con un solo punto vita.

Quando il personaggio esce al quinto turno dalla cella, riprende il gioco con un solo punto vita.

Se il personaggio, entro il suo quinto turno, sblocca la porta della cella o viene liberato da un compagno, riprende il gioco con due punti vita.

TESSERE OGGETTO:

Le tessere oggetto, pescabili da quelle disponibili nella confezione tramite la *Tabella Evento*, vanno prima rese attive (vedi anche "pescare un oggetto") per poter essere poi equipaggiate da un personaggio se questo arriva sul piano di gioco nel punto (casella) in cui c'è rappresentata la stessa icona che si trova in basso a destra sulla tessera oggetto (Fig.10).

La tessera guadagnata viene equipaggiata sulla scheda del proprio personaggio in corrispondenza del riquadro sulla scheda raffigurante lo stesso oggetto. Le tessere equipaggiate in una scheda possono essere anche più di una, saranno poste impilate.

La tessera oggetto "**ANELLO FORZA**" (Fig.10), se equipaggiata aumenta in modo permanente di 2 punti l'attacco (+2 ATT.) o la difesa (+2 DIF.) oppure il movimento (+2 MOV.) come indicato in giallo sulla tessera; si può equipaggiare un solo anello forza, equipaggiandone un altro viene rimosso.

Le tessere oggetto "**POZIONI DI RECUPERO**" (Fig.11), se equipaggiate possono far recuperare un punto vita, occorre però giocarne due poiché ognuna vale 0,5 punti vita (P.V.) come indicato in giallo sulla tessera; si possono equipaggiare più tessere "pozioni di recupero" impilandole.

Le tessere oggetto "**TOMO ABILITA'**" (Fig.12), se equipaggiate possono far guadagnare un punto abilità, occorre però giocarne due poiché ognuna vale 0,5 punti abilità (P.A.) come indicato in giallo sulla tessera; il punto abilità guadagnato va posto sulla stessa scheda personaggio nella casella (+1) relativa alla voce ATT. DIF. O MOV., a propria scelta; si possono equipaggiare più tessere "tomo abilità" impilandole.

Le tessere oggetto "**PERGAMENA MAGICA**" (Fig.13), se equipaggiate permettono al personaggio di utilizzare le caselle di teletrasporto inoltre assegnano un punto esperienza (P.E.) non permanente al personaggio che le equipaggia come indicato in giallo sulla tessera; si possono equipaggiare più tessere "pergamene magiche" impilandole.

Le tessere oggetto "**FORZIERE**" (Fig.14), se equipaggiate assegnano un punto esperienza (P.E.) non permanente al personaggio che le equipaggia come indicato in giallo sulla tessera; si possono equipaggiare più tessere "forziere" impilandole.

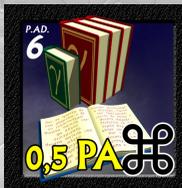
Le tessere FORZIERE sono "pesanti" da trasportare, perciò il personaggio che le equipaggia perde un punto movimento (non perde un punto abilità movimento MOV.) per ogni tessera forziere da lui equipaggiata.



(Fig.10)



(Fig.11)



(Fig.12)



(Fig.13) author: Se (Fig.14) ersini



(Fig.14)

La tessera “**SKELETOR**” (Fig.15), non va resa attiva ma se si pesca dalla *Tabella Evento*, arrivando nella casella “*puoi evocare lo Skeletor azzurro*” oppure “*puoi evocare lo Skeletor rosso*”, deve essere immediatamente giocata posizionandola a scelta al centro di quattro caselle del piano di gioco (Fig.16). I personaggi dello stesso colore dello Skeletor possono passare da tali caselle, i personaggi dell'altro colore per poter passare da tali caselle devono eliminare lo Skeletor realizzando con uno dei due dadi uno dei due numeri indicati sulla tessera Skeletor (cioè lanciando i due dadi occorre che esca almeno un 1 oppure un 6).



(Fig.15)



(Fig.16)

Lo Skeletor eliminato viene tolto dal piano di gioco; può comunque essere rievocato nuovamente tramite la *Tabella Evento*. Non è obbligatorio evocare lo Skeletor.

Lo Skeletor non può essere posto (Fig.17) sulle caselle con scritte (antistanti le porte delle celle), su caselle con raffigurate icone (punti in cui raccogliere ed equipaggiare un oggetto) e sulle caselle d'accesso al portale magico.



(Fig.17)

Le tessere oggetto (Fig. 10-11-12-13-14) in alto a sinistra riportano i PUNTI ADRENALINA (P.Ad.) necessari per poter rubare l'oggetto equipaggiato dal personaggio che ha subito l'attacco.

Le tessere giocate vanno poste nuovamente a disposizione di tutti i giocatori riponendole sul tavolo di gioco in uno spazio ben visibile a tutti.

Per poter cedere o scambiare una tessera oggetto con un altro personaggio occorre che i due personaggi interessati dallo scambio si trovino sul piano di gioco in due caselle contigue.

CASELLE DI TELETRASPORTO E PORTALE MAGICO:

Per poter utilizzare le caselle di teletrasporto (Fig.18) occorre che il personaggio abbia equipaggiata una pergamena magica. Il personaggio che attiva tale casella può teletrasportarsi in un'altra casella uguale libera del piano di gioco (costa un'azione). La pergamena magica rimane in suo possesso, non viene giocata per attivare il teletrasporto.

Per poter attivare il PORTALE MAGICO occorre arrivare con un personaggio in una delle caselle a destra del portale magico con rappresentata una freccia azzurra (Fig.19). Per attivarlo il giocatore o la squadra deve avere un totale di 10 P.E. di cui almeno 9 P.E. permanenti (gettoni) e 1 può essere ottenuto invece da eventuali oggetti trasportati dal personaggio che attiva il portale magico.



(Fig.18)



(Fig.19)

CARTE MISSIONE:

All'inizio del gioco ogni giocatore pesca una carta Missione (dal mazzo di 16 carte Missione) per ogni personaggio da lui utilizzato. Le Missioni indicate in tali carte possono essere portate a termine da un qualsiasi personaggio manovrato dal giocatore o dalla squadra di giocatori. Se si gioca a squadre, i giocatori della stessa squadra avranno quindi a disposizione tante missioni per quanti sono i personaggi della squadra. Le carte missione del giocatore o della squadra vanno poste in un'unica pila consultabile in qualsiasi momento dal giocatore o dalla squadra. Le missioni vanno tenute segrete e rivelate solo nel momento in cui si portano a termine.

Per portare a termine una missione occorre che un proprio personaggio realizzi quanto indicato sulla carta Missione. Realizzata una missione si ottengono **PUNTI ESPERIENZA (P.E.)** permanenti in base a quanto indicato in basso a destra dalla carta Missione (Fig.20). Il giocatore o la squadra guadagna quindi i P.E. indicati dalla carta prendendo dalla confezione tante pedine-gettone gialle quanti sono i P.E. guadagnati. La carta Missione della Missione portata a termine va posta sotto al mazzo di carte Missione pescabili dai giocatori.

Realizzata una Missione, il giocatore di turno pesca dal mazzo di carte Missione un'altra carta.



(Fig.20)

CHIUSURA DEL GIOCO:

Il gioco si chiude quando un giocatore o una squadra ottenuti 10 PUNTI ESPERIENZA (P.E.) arriva con un proprio personaggio su una delle due caselle che attivano il PORTALE MAGICO consentendo ai propri personaggi o ai personaggi della squadra di fuggire dalle segrete di Karmox.

Per attivare il PORTALE MAGICO, da una delle caselle con la freccia azzurra, occorre avere ancora un'azione spendibile.

I 10 P.E. necessari per attivare il PORTALE MAGICO possono essere anche 9 P.E. permanenti (gettoni gialli) ed 1 non permanente cioè ottenuto da un oggetto equipaggiato dal personaggio; in tal caso però tutti i personaggi di un giocatore o di una squadra devono aver equipaggiato almeno un oggetto che assegna 1 P.E.



author: Sergio Fersini