

# La Guerra dei Denti

## Di AndreA Tommasi

**Numero di Giocatori** 2-6.

### **Storia**

Nel Regno di Favolandia due gruppi di costruzioni si contendono il mercato edilizio-odontoiatrico: Le Fate Operaie ed la Folletti dei Denti Inc. Conscio della rivalità tra le due società il Sindaco, (Barbablù), ha ordinato un simpatico metodo di selezione: Il lavoro sui molari di un Principe. Il primo dei due gruppi che finirà il lavoro sul suo dente sarà decretato vincitore dell'appalto, ma la gara finirà anche se dovesse verificarsi la distruzione totale del dente su cui una delle ditte sta lavorando, con sommo disonore ed infamia di quest'ultima.

Nel caso i giocatori siano più di 2 interpreteranno o membri alleati di una delle due ditte nel gioco a squadre, o membri emergenti in competizione nel gioco tutti contro tutti; in ognuno di questi casi, ogni giocatore avrà un dente a se assegnato.

### **Scopo del Gioco**

Portare il proprio Dente a compimento, raggiungendo un valore di Dente di 10 o più

Oppure

Distruggere tutti i Denti avversari, riducendoli a 0.

Quando uno di questi 2 eventi si verifica, la partita finisce e chi ha raggiunto uno dei due scopi vince.

### **Contenuto della Scatola**

110 Carte

6 Dadi a 6 facce (2 Bianchi, 2 Rossi, 2 Verdi)

Altro materiale occorrente per giocare

1 foglietto per ogni giocatore, da dividere in 2 parti (Dente e Protezione).

### **Preparazione del Tavolo da gioco**

Ogni Giocatore posiziona i suoi Dadi sul 2.

I Dadi Bianchi rappresentano le Risorse, quelli Verdi i Soldati e quelli Rossi i Maghi.

Ogni Giocatore segna un valore di Dente 5 e di Protezione 5.

Si dispongono 5 carte scoperte sul tavolo.

Si danno 3 carte coperte ad ogni giocatore.

Si tira un dado per decidere chi comincia, spareggiando i risultati più alti. Il gioco procede poi in senso antiorario partendo dal vincitore.

### **Svolgimento del Gioco**

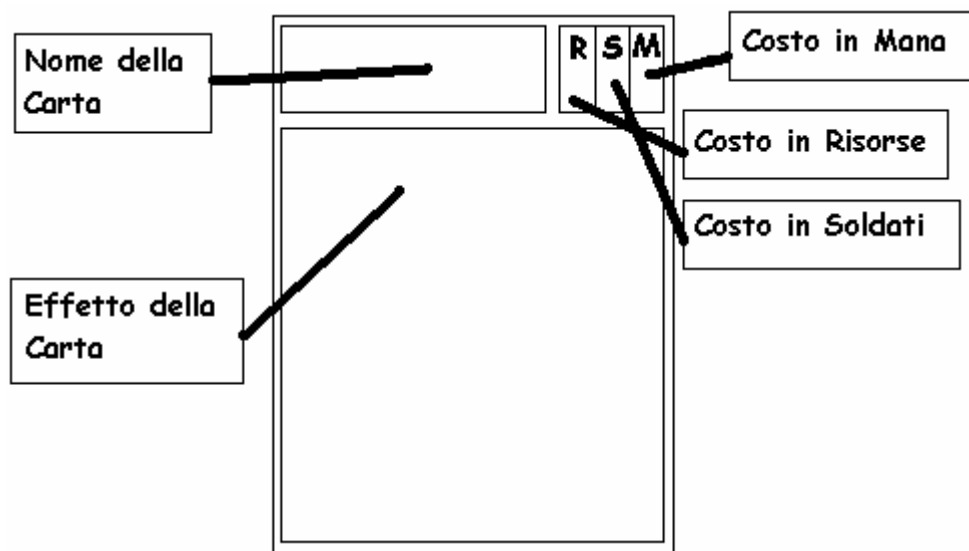
Ogni turno è diviso nelle seguenti fasi:

- A) Si aggiunge 1 al valore di uno dei Dadi a propria scelta, ricordandosi che è impossibile superare il 6 o scendere sotto lo 0 in ognuno dei valori. Nel caso si raggiunga il 6 in tutti e 3 i valori non è possibile aumentare ulteriormente.
- B) Si può scegliere una tra le seguenti azioni:
  - 1) Giocare una carta dalla propria mano
  - 2) Giocare una carta dal tavolo
  - 3) Scartare una carta dalla propria mano
  - 4) Scartare una carta dal tavolo

C) Si passa alla fase di pescaggio in cui si ripesca una carta da mettere o nella propria mano, se inferiore alle 3 carte, o sul tavolo se ci sono meno di 5 carte.

Quando non ci sono più carte si rimescola il mazzo degli scarti e si ricomincia a pescare da questo nuovo mazzo.

### Descrizione delle Carte



I Costi in Risorse, Soldati e Mana sono i punti che devono essere tolti dai Dadi appropriati per giocare la carta.

Da notare che le carte che riportano un aumento di Dente o Protezione, salvo diversamente specificato aumentano i propri punteggi, mentre quelle che infliggono Danno o Danno diretto si riferiscono alla Protezione ed al Dente avversari. Da notare che il Danno normale si sottrae dapprima dal valore di Protezione avversario e quando esso è 0 l'eccedenza passa sul Dente.

Notare anche che poiché la Protezione non può andare sotto 0, carte che danno Protezione -1 non hanno alcun effetto su di essa se la Protezione è 0.

### Allegato: Foglietto Segnapunti

Giocatore A		Giocatore B		Giocatore C	
Dente	Protezione	Dente	Protezione	Dente	Protezione
Giocatore D		Giocatore E		Giocatore F	
Dente	Protezione	Dente	Protezione	Dente	