



## - LA FORESTA DEGLI ANIMAGHI -

Un gioco per 2-5 giocatori da 10 anni in su. Durata 1h-1h 1/2

**La foresta degli animaghi** è un gioco fantasy, dove la spicciola magia si combina con una strategia cinica e sprezzante. In una terra infestata da stranissime entità dovrai essere in grado di affrontare i pericoli che la foresta degli animaghi nasconde, sventare ogni sorta di tranello e infine vestire il ruolo di Supremo condottiero d'anime perdute.

### **Contenuto.**

110 carte, divise in due tipi riconoscibili dal dorso:

- 12 carte personaggi
- 56 carte animaghi
- 42 carte azione
- il regolamento

### **Scopo del gioco**

Lo scopo è identico per tutti i giocatori: percorrere il "sentiero dell'esperienza". Ogni giocatore, vestiti i panni di un personaggio, dovrà con i mezzi a propria disposizione essere il più rapido a impossessarsi dell'abilità necessaria al fine di possedere l'assoluto potere su ogni animago della foresta, per poter disporre a proprio piacimento il potere assoggettato.

## Preparazione

- Inizialmente si dividono le 12 carte "personaggi", dalle altre del mazzo (differenti nel dorso), in modo che, dopo essere mischiate ogni giocatore possa liberamente pescarne due. Una volta presa visione dei personaggi se ne sceglie uno ponendolo sul dorso dell'altro, in modo da avere in ogni istante di gioco la corretta visione del livello di tutti i partecipanti. È importante in questa fase verificare se i personaggi in gioco possiedono fin dall'inizio delle armi, questo è possibile vederlo direttamente sulla carta poiché contrassegnate dal logo di uno scudo.♥
- Tutti i giocatori portano il proprio bagaglio di esperienza al livello 5 (coprendo con il proprio personaggio la riga numero 5)
- Conclusa questa fase si tolgono dal gioco i personaggi in esubero e si passa a mischiare tutte le altre carte insieme.
- Andranno ora pescate quattro carte ciascuno, in senso orario e a iniziare sarà sempre il giocatore più giovane

## Il gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia anche qui il più giovane. Il turno di ogni giocatore si compone di tre fasi\*:

1. pescare due carte;
2. giocare le carte;
3. quando tutti hanno giocato si recuperano o si scartano le carte in modo da averne sempre in mano quattro all'inizio di un nuovo giro di gioco.

1. pescare le carte: all'inizio del proprio turno il giocatore deve pescare due carte dalla cima del mazzo.

2. giocare le carte: questa è la fase in cui si possono guadagnare i punti necessari per la vittoria o per arrecare perdite agli avversari o semplicemente rendere la partita più avvincente. Non c'è un limite alle carte da giocare in un turno d'attacco, ma è necessario ricordarsi che le carte occorrono anche per difendersi dai turni degli altri. È consentito un solo attacco per turno (eccezione fatta se una carta lo permette)

- solamente quando il giro sarà completato dovranno essere contate le carte in mano e si dovrà provvedere a ristabilire la situazione di partenza di quattro carte, i giocatori con più di quattro devono scartare liberamente quelle che desiderano, mentre chi ne possiede meno pescherà in questa fase le carte mancanti.
- Il nuovo turno di gioco avrà inizio, in senso orario, con il giocatore successivo, in modo che l'inizio del turno non vada sempre a vantaggio di un solo giocatore.

## I personaggi: armi, caratteristiche e famiglie

A ogni personaggio corrisponde un arma(\*) o una caratteristica personale(°) che lo rende unico, ma tra loro i personaggi sono legati da famiglie di tre elementi ciascuno, famiglie contraddistinte dai colori rosso, giallo, blu e verde. Capire bene il ruolo che i colori svolgono è determinante per il proseguimento del gioco.

Nel dettaglio troviamo:

- *il cavaliere valoroso (rosso)\* la spada lucente* - consente di sommare ad un attacco un valore pari +1.
- *Il mercenario (rosso)°* ha la possibilità, dopo uno scontro perduto, di scaricare solo per una volta un punto esperienza ai danni di un giocatore vicino. Funziona solo nello scontro con un animago.
- *Lo scudiero (rosso)\* Scudo* - consente di utilizzare la carta scudo e qualsiasi altra arma come punto sommabile per una difesa.
- *Il ladrone (giallo)°* durante il proprio turno può, ogni volta che lo desidera rubare dalla mano di un avversario una carta purché ne scarti due.
- *L'alchimista (giallo)\* Pozione* - Durante un attacco può trasformare un animago da forza 0 a 3.
- *Il mercante (giallo)°* All'inizio del proprio turno può pescare tre carte invece che due, ma una di quelle pescate deve giocarla immediatamente, se possibile.
- *Il Cacciatore di fate (blu)\* Trappola* - utilizza questa carta in difesa sostituendo all'animago che lo attacca uno di quelli che ha in mano, trasformando quindi una difesa in un attacco.
- *Il menestrello (blu)° Arpa* - utilizza questa carta rendendo docile ogni animago e rendendo inutile il suo attacco.
- *L'astronomo (blu)\* Armilla* - Permette di deviare, dopo una sconfitta il punto perso su uno dei giocatori vicini.
- *Il mago (verde)\* bacchetta magica* - ha la capacità di portare due attacchi contemporaneamente con lo stesso animago a due giocatori differenti. Assegna tanti punti pari ai confronti vinti.
- *L'inquisitore (verde) batacchio* - consente di portare due attacchi nello stesso turno con due animaghi diversi. Assegna tanti punti pari ai confronti vinti.
- *La fata (verde)°* può rigenerarsi in qualsiasi momento e riportare i punti esperienza a 5. Vale solo per una volta e funziona anche in caso di morte.

*N.B.:*

- *ogni carta "arma" una volta utilizzata viene scartata e inserita nel mazzo degli scarti.*
- *La caratteristica specifica di un'arma può essere utilizzata esclusivamente dal personaggio che la comanda, sono comunque utilizzabili quelle armi che corrispondono alla famiglia del proprio personaggio, come punto da aggiungere ad una difesa. Es: se durante un attacco, essendo il cavaliere necessito di un punto per impattare l'avversario, posso utilizzare l'arma dello scudiero che appartiene alla famiglia rossa.*

### **Gli animaghi: come funzionano.**

Gli animaghi sono figure mitologiche che infestano la foresta, non hanno a che fare con gli esseri umani, ma in qualche modo possiedono delle affinità. Si dividono tra di loro in una specie di tribù racchiusi per colori: rosso, blu, verde, giallo e multicolore. Gli animaghi possono essere utilizzati da tutti i giocatori come vere e proprie armi contro qualsiasi altro avversario, pur rispettando alcune regole basilari. Per usufruire

al meglio delle qualità di ogni animago è bene capire prima il funzionamento di ogni singola carta.

Ci sono delle informazioni che di base hanno tutti:

- 1 il colore del bordo intorno al disegno, che ne identifica la tribù (rosso, giallo, blu, verde o multicolore)
  - 2 una piccola tabella numerica e colorata che indica la forza
  - 3 un simbolo nero che individua un oggetto.
  - 4 un eventuale simbolo ☠️ o 🌪️
  - 5 una piccola descrizione del personaggio (non influente sul gioco)
- 
- 1 e 2: il bordo colorato permette di verificare *il livello di affinità che ogni animago ha con il personaggio che si è scelto per il gioco: partendo sempre dal colore del proprio personaggio si verifica il corrispettivo dell'animago e si prende visione del numero impresso. (quella sarà anche la forza con cui è capace di attaccare sotto i vostri ordini). Il massimo che si può totalizzare è sempre di 3 punti (anche se addizionati a carte speciali). Ogni animago possiede comunque la capacità di attaccare anche se con forza variabile, seguendo appunto la tabella corrispettiva del colore sulla carta (da un massimo di 3 punti fino a 0). Inoltre esistono tipologie di carte che cromaticamente appartengono in ugual maniera ad ogni colore esprimendo un valore unico variabile da 1 a 3 punti. (vedi ad esempio Selze, per tutti i colori ha un valore di attacco di 2 punti). Ci sono poi, carte che non seguono una scala decrescente di valori di affinità, ma compiono uno "scalino", dove un valore è preciso per un colore (3, 2 o 1) e uguale e più debole per tutti gli altri. (vedi ad esempio Elisir, per il colore blu vale 3 punti mentre per gli altri colori il valore è 1). La distribuzione dei punti è identica per tutti i colori.*
  - 3: ogni animago nella parte bassa si destra ha raffigurato un simbolo. È importante per l'evoluzione della propria strategia tenere conto di come si utilizzano le carte in base anche a come si possono collezionare questi oggetti.
  - 4: sono abilità specifiche o handicap che contrassegnano un animago:

### **L'attacco di un animago.**

Attaccare un avversario con un animago è l'unico sistema che consente di appropriarsi dei punti necessari alla vittoria. Come già detto per poter vincere uno scontro è obbligatorio superare di un punto la difesa del giocatore che si decide di sfidare, poiché al difensore basterà rendere vano un attacco semplicemente uguagliando i punti in gioco dell'attaccante. Dopo un attacco perso o impattato il giocatore perde il turno e non può giocare più nessuna carta evento.

Importante: nel mazzo ci sono carte che consentono, se combinate con un animago, di sommare punti durante un attacco, incrementando così l'affinità di un animago altrimenti ingovernabile o a volte rendendolo invulnerabile:

- il masso, Gurdolo e Nessi: aumenta la forza di attacco di 1 punto
- rigatoni al cinghiale: abbassa la difesa di chi si difende di 1 punto (inutile contro l'animaghi ghiotto di questo piatto lanciaatogli contro)

- la camicia elfica: indebolisce la difesa di chi si difende di 2 punti (inutile contro l'animago che ne annulla i poteri)
- supposta della fata: rende qualsiasi difesa inutile a meno che non si possieda un animago ghiotto di questo oggetto
- pronto raffaella e tv bassa bassa: consente anche ad un animago con scarsa o nulla affinità di portare sempre a segno un attacco, non si può evitare

Importante: se non si è in grado di giocare nessuna carta evento a supporto di un attacco è possibile comunque ricorrere, se posseduti, quegli animaghi che hanno come abilità l'amicizia. Il simbolo sulla carta è rappresentato da due omini vicini, e consente di sommare a quell'animago, che riporta il simbolo, l'affinità del secondo. Non ci sono limiti di carte che si possono legare in questo modo.

Nota 1.: ogni attacco può far guadagnare al massimo 1 punto (anche se la disparità tra attacco e difesa è di 3 punti )

Nota 2: ci sono carte o animaghi o abilità che concedono 2 punti:

- . Animaghi che danno 2 punti esperienza: Duedipicche, Bubu, Raudrillo, Quadraccio, Strega Nocciola

Nota 3: ci sono nel mazzo alcuni animaghi che possiedono abilità particolari, è possibile quindi utilizzarli in due modi distinti: o semplicemente come animaghi di attacco e difesa o utilizzando l'abilità come evento, ma mai tutte e due:

- . Vita di coppia- lascia cadere le sue spore velenose togliendo automaticamente 1 punto esperienza agli altri giocatori.
- . Numero 1- può essere scartato in cambio di due carte del mazzo
- . Raudo di legno - giocato con una torcia si incendia lasciandosi esplodere, provoca la perdita di 2 punti esperienza, non da' oggetti e toglie dal gioco le carte coinvolte.
- . Intellevision - da giocare in qualsiasi momento, obbliga tutti i giocatori ad un turno a carte scoperte
- . Lunedì - se pescato durante la giostra fa scartare le carte appena pescate dagli altri
- . Aurelio - se impiegato nel gioco della bottiglia vince sempre, infliggendo -2 punti esperienza, non lascia oggetti
- . Bandolero - obbliga gli altri giocatori a scartare le carte torcia e fantoccio
- . Burlamacco - gioca il mostro del carro allegorico, ogni giocatore è costretto a donare una carta qualsiasi in segno di rispetto
- . Coccoxon - se guidato dal mago il suo carattere mansueto diventa assassino, guadagnando +2 punti
- . Figuraccia - può trasformare ogni carta in un punto difesa
- . Guanto - lancia due volte il masso (guadagna +2 in attacco)
- . Coatto - chiama tutti ad una rissa generale: ogni giocatore è costretto a giocare uno dopo l'altro tutti gli animaghi che possiede partendo da chi ha giocato la carta. Il vincente di ogni scontro prende 1 punto o lo toglie al più debole.

. Troio il boia gobbo - se attaccato da un animago della stessa famiglia, mostra una foto dei scuola, riuscendo così a commuovere l'aggressore diminuendone la foga di -1

Nota 4: ogni carta giocata deve essere scartata.

Nota 5: anche se durante un attacco si utilizzano più animaghi solo quello che sferra l'attacco è in grado di poter mettere in tavola l'oggetto.

### **La difesa di un animago.**

Le possibilità per difendersi da un attacco sono molteplici:

- è possibile difendersi semplicemente rispondendo con un animago, utilizzando esattamente il meccanismo dell'attacco, (colore - affinità - punteggio)
- è possibile utilizzare l'abilità dell'amicizia
- è possibile utilizzare l'abilità del personaggio, se ne è dotato
- è possibile usare carte che annullano direttamente un attacco:
  - . Finidigiorg: concede 1 punto in difesa ad un animago giocato
  - . Nebbia: accortosi di non potersi difendere un giocatore cala questa carta costringendo l'animago che attacca a lanciare fendenti a caso che uno alla volta colpiranno ogni giocatore.

. inoltre esistono animaghi dotati di una bomba (riconoscibili dal simbolo bomba), che nel caso disperato non ci si riesca a difendere, si lasciano esplodere invalidando il potere di tutte le carte in gioco in quel momento, togliendole definitivamente dalla partita. ( in questo caso nessuno perde o guadagna punti, ma chi attaccava perde il turno). Questi sono: Chi-noppi, Pol Mol, Il pasticciere

. è possibile che certi animaghi temano semplicemente il fuoco, quindi basterà difendersi con una torcia, questi sono: Creatura, Pletora, Vertigine, Tenia

### **Come utilizzare i punti ottenuti.**

Una volta concluso vittoriosamente uno scontro il giocatore dovrà compiere una scelta. Il punto o i punti ottenuti dovranno essere spesi. Le possibilità sono 3:

- 1 usufruire direttamente di un punto sulla scala dell'esperienza
- 2 togliere un punto all'avversario sconfitto
- 3 prendere possesso dell'oggetto dell'animago schierandolo in tavola

N.B. nel caso in cui si abbiano due punti da spendere un giocatore è libero di investirli dove meglio crede.

### **Come si ottiene una vittoria.**

Un giocatore può ottenere la vittoria in diversi modi. I requisiti minimi perché una partita si possa ritenere conclusa sono:

- 10 punti sulla scala dell'esperienza e 1 oggetto,
- 9 punti sulla scala dell'esperienza e 2 oggetti diversi.
- 8 punti sulla scala dell'esperienza e 3 oggetti diversi.
- 7 punti sulla scala dell'esperienza e 4 oggetti diversi.
- L'eliminazione di tutti gli altri giocatori.

Nota: al momento della conclusione della partita il vincitore conta con quanti punti ha chiuso le ostilità, in modo che si possa tenere un albo delle vittorie. Si dovrà quindi

sommare i punti raggiunti sulla scala dell'esperienza con il valore di ogni singolo oggetto, considerando che:

- ☀ il sole: rappresenta la saggezza raggiunta e vale 4 punti
- ⌚ la clessidra: rappresenta il potere del tempo e vale 3 punti
- ☄ la bandiera: rappresenta l'unione del popolo assoggettato e vale 2 punti
- ✝ la croce: rappresenta la forza militare e vale 1 punto.

Nota: non sempre se un giocatore raggiunge i requisiti minimi per chiudere la partita deve dichiarare la fine, poiché potrebbe tentare di battere o stabilire un nuovo primato di punti.

### **Carte evento, carte oggetto e carte speciali.**

All'interno del mazzo esistono diverse carte divisibili nelle seguenti tre categorie:

1) evento, 2) oggetto, 3) speciali.

-1) evento: questo tipo di carta si deve giocare durante il proprio turno e prima di un attacco o subito dopo un attacco vinto. Non c'è limite di numero di carte che si possono giocare.

- ubriacatura triste: consente durante la contesa di un solo animago di poter effettuare due attacchi identici e consecutivi sullo stesso avversario. ( si è costretti quindi a difendersi due volte per non cedere il punto). Perde il suo effetto contro la carta speciale Frizzi.
- L'ordigno del nano: fa perdere automaticamente 2 punti vita ad ogni giocatore, ma si può evitare con la carta fantoccio, si consiglia quindi di giocarle insieme.
- Marmitta dello gnomo: sfrutta la forza d'affinità di un animago in attacco per esplodere. Se non si è in grado di respingere l'attacco deflagra addosso a chi è lanciata togliendo 2 punti esperienza al giocatore direttamente interessato e 1 punto ai vicini. Esploendo toglie dal gioco le carte coinvolte e non da nessun oggetto.
- Doping del troll: giocata all'inizio del proprio turno consente di effettuare 2 attacchi per quel turno. (teme Apecross che ne annulla gli effetti e condanna il giocatore per il turno successivo non può giocare ma solo difendersi)
- Pazzia del mostro: sfrutta la follia di un animago che lanciato alla rinfusa impazzisce colpendo irrimediabilmente ogni giocatore. Si può evitare con il mantello dell'invisibilità.
- Il gioco della bottiglia: costringe due giocatori a scontrarsi nel proprio turno, decidendo chi attacca e chi difende. Non da oggetti, ma il contendente sconfitto cede un punto. Diventa inutile se chi attacca non possiede animaghi.
- Contatto Y: tutti i giocatori sono obbligati a lasciare il proprio mazzo al giocatore alla sinistra, con effetto immediato.
- La giostra: tutti i giocatori possono pescare una carta dal mazzo.
- La macchina del tempo: consente di poter tornare indietro nel tempo di un evento, attacco o qualsiasi altra azione avvenuta. Può avere effetto su un singolo o su tutto il gruppo di giocatori, a discrezione di chi la gioca.

2) oggetti:

- il mantello: consente di eludere immediatamente la follia del mostro e la nebbia
- il fantoccio: consente di eludere immediatamente la follia del mostro e l'ordigno del nano
- la torcia: annulla l'attacco degli animaghi che temono il fuoco e difende dalla nebbia
- la canna da pesca: si gioca nel momento in cui si riprendono le carte per ripristinare la situazione di partenza, da la possibilità di scegliere una carta tra gli scarti da rimettere nel mazzo.

**Autori:**

Lucchesi Riccardo

Mencacci Loris