

Caccia al Tesoro

Questo gioco si basa sul gioco da tavolo medievale chiamato *Gioco dell'oca*. Il primo cavaliere che conclude la caccia completando il percorso della spirale vince il tesoro nascosto nelle segrete del castello.



REGOLE

Numero di giocatori: 2-4

Materiale necessario: 2 dadi (non forniti), una pedina con un cavaliere per ogni giocatore (da staccare dall'ultimo puzzle).

Scopo: raggiungere per primi la casella 63.

I. Ogni giocatore sceglie un cavaliere e lancia entrambi i dadi. Inizia il gioco chi ottiene il punteggio più alto.



Tu e il tuo cavallo vi fermate a bere. Spostati in avanti del punteggio che hai appena ottenuto. Se arrivi a un'altra fontana spostati ancora in avanti. Continua a fare così fino a quando non ti troverai più su una casella contenente una fontana.



Ti fermi per andare a caccia. Perdi un turno, a meno che nel frattempo un altro cavaliere non capiti nella tua casella. In questo caso vedi la regola 3.




Sei stato invitato a un banchetto. Perdi un turno a meno che nel frattempo un altro cavaliere non capiti nella tua casella (vedi regola 3).

2. A ogni turno un giocatore lancia i dadi e muove il suo cavaliere per il numero di caselle indicate dai dadi. La legenda spiega cosa fare se si arriva in una casella con un simbolo.

3. Due cavalieri non possono occupare la stessa casella, così chi arriva in una casella già occupata da un altro cavaliere può rimanerci, mentre l'altro cavaliere deve indietreggiare alla casella da cui proveniva il primo.

4.  Se si totalizza un punteggio di 6 e 3 al primo turno si passa direttamente alla casella 26.

5.  Se si totalizza un punteggio di 5 e 4 al primo turno si passa direttamente alla casella 53.

6. Per vincere è necessario arrivare esattamente alla casella 63. Per farlo si può usare il punteggio di un solo dado o di tutti e due. Se nessuno dei dadi indica il punteggio esatto necessario per arrivare alla casella 63 si deve indietreggiare della somma del punteggio di entrambi i dadi.



Combatti una battaglia! Perdi due turni a meno che nel frattempo un altro cavaliere non capiti nella tua casella (vedi regola 3).



Sei stato sfidato a una giostra. Ritorna alla casella 37.



Sei stato gettato nelle segrete. Perdi tre turni a meno che nel frattempo un altro cavaliere non capiti nella tua casella (vedi regola 3).



Sei stato rapinato. Senza denaro non puoi proseguire. Ricomincia la tua caccia da capo ripartendo dalla casella 1!