

D&D Game

(by Gli amici del Gufluccio)

Ogni giocatore ha un dado a 6 facce. Prima del via a ciascuno viene consegnato un foglietto (che il giocatore terrà segreto) nel quale sarà raffigurato un personaggio tra: mago, guerriero, chierico.

Il mago può usare tutte le magie che incontrerà, però dovrà sottrarre un punto ad ogni lancio di dado che farà.

Il guerriero non può usare alcuna magia, ma aggiungerà sempre un punto al risultato di ogni lancio di dado.

Il chierico può usare solo le magie che riportano la scritta "chierico" e non modifica il punteggio del dado.

Ciascun foglietto suddetto ha su un lato il nome del personaggio e dieci numeri da strappare progressivamente (sono le "vite" del personaggio), e sull'altro lato **una sillaba**. Ogni squadra ha un punto di raccolta dove i giocatori si posizioneranno prima del via. Sul terreno di gioco verranno anche nascoste sillabe o magie che i giocatori cercheranno per aumentare il punteggio o la potenza del personaggio

Al via i giocatori delle varie squadre dovranno fare due cose:

- 1) cercare foglietti nascosti per trovare magie e sillabe;
- 2) affrontare un avversario che incontrerà per vincergli la carta-personaggio che possiede, per poter utilizzare la sillaba che ha sul retro. Il combattimento (due giocatori alla volta, non di più) funziona così: ciascuno lancerà il



suo dado e sommerà o sottrarrà i punti che il proprio personaggio gli impone. La differenza dei risultati sarà quante vite dovrà strappare il giocatore che ha effettuato il punteggio minore dei due. Se un giocatore rimarrà senza vite, dovrà consegnare il suo foglietto all'avversario.



I giocatori porteranno tutti i foglietti conquistati alla sua base, dove uno o due compagni provvederanno a formare delle parole con le sillabe che troveranno sul retro dei foglietti conquistati. Per ogni parola corretta si conteranno le lettere ed il punteggio per ogni parola sarà:

1 punto per parole di 4 lettere, 2 punti per 5 lettere, 4 per 6 lettere, 6 per 7 lettere, 9 punti per 7 lettere, 12 per 8 lettere, 16 per 9 lettere, 20 per 10 lettere, 24 per 11 lettere, e così via, aggiungendo 4 punti ad ogni lettera oltre le 11.

Quando un giocatore perde il suo personaggio, si reca dall'animatore, il quale provvederà a fornire un nuovo personaggio (a caso) al giocatore, facendogli sorteggiare anche una magia nel caso, lanciando il suo dado davanti all'animatore, otterrà 5 o 6.

Le magie disponibili sono:

Reazione a catena. Togli all'avversario tante vite quante te ne devi togliere te (da usare dopo il lancio)

Coltellino. Togli una vita all'avversario (da usare dopo il lancio)

Barlume di speranza. Perdi una sola vita anche se ne dovevi perdere di più (dopo il lancio)

Devastazione. Se vieni attaccato (e non se attacchi te), automaticamente togli tutte le vite all'avversario (da usare subito appena uno ti attacca)

Scudo templare. Annulla l'attacco, per cui non perdi nessuna vita (da usare dopo il lancio)

Calcio insidioso. Aggiungi 2 punti al risultato del tuo punteggio (dopo il lancio)

Succhia vita. Dimezza il punteggio dell'avversario (dopo il lancio)

Succhia magia. Ruba la magia all'avversario (se la sta usando)

Urlo agghiacciante. Immobilizza l'avversario per 10 secondi, così che puoi fuggire (da usare quando ti pare, anche dopo il lancio, per evitare di perdere punti)

Metamorfosi. Diventa identico all'avversario (riutilizzabile, da usare prima del lancio)

Schianta magie. Distruggi l'effetto della magia usata dall'avversario, anche se riciclabile)

Doppio colpo. Nel tuo lancio usa anche il dado avversario per ottenere un punteggio più alto (da usare prima del tuo lancio)

Tutte le magie, una volta utilizzate, devono essere strappate, tranne quelle con scritto "riciclabile".



Attenzione: quando un personaggio viene consegnato ad un giocatore dall'animatore, quest'ultimo dovrà colorare la carta del colore della squadra di appartenenza, perché un giocatore non può usare le proprie carte per costruire le frasi.

... forse qualcuno si sarà domandato: "Ma come faccio a comprare un dado per ogni ragazzo? Sponderò un patrimonio!". Quello che abbiamo fatto noi è stato quello di comprare un listello di legno di sezione quadrata (2cm x 2 cm) e di averlo poi tagliato ogni 2cm. Risultato: tanti bei cubetti di lato 2cm sui quali abbiamo poi scritto i numeri da 1 a 6 (spesa totale c.a 2 euro). Attenzione nello scrivere i numeri: la somma di una faccia con quella opposta, deve dare sempre 7, per cui all'opposto dell'1 ci sta il 6, all'opposto del 2 ci sta il 5 e all'opposto del 3.....