

# Pencils & Powers

A Roll & Write Adventure Game

A Game by Mark Jindra

Per 1+ giocatori - A partire da 12 anni - Si gioca in 30 minuti

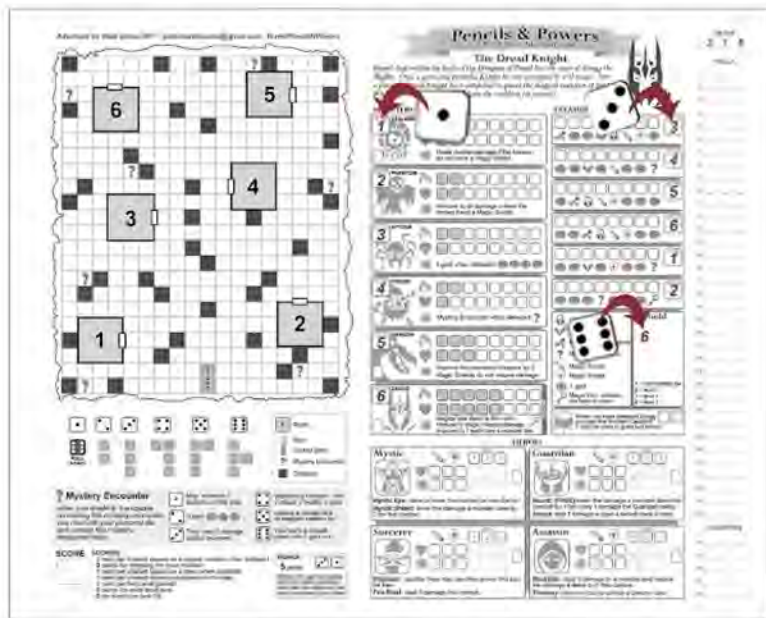
**Prologo:** in Pencils & Powers guiderete un piccolo gruppo di eroici avventurieri in un dungeon ricco di pericoli. Saprete sconfiggere tutti i mostri e prenderne il tesoro prima che finisca il tempo a vostra disposizione?

**Panoramica:** Pencils & Powers è un gioco Roll & Write di avventura e incastri dove tirerai dadi, affronterete mostri, otterrete tesori, potenzierete i vostri eroi e vi scontrerete contro un Mostro finale. Il gioco include due avventure ed è giocabile da soli o con un gruppo di amici.

**Materiali:** Avrete bisogno di condividere tre dadi a sei facce. Ogni giocatore dovrà inoltre avere un dado, una penna e una scheda avventura

**Preparazione:** prima di iniziare a giocare tira 3d6: continuata a tirare fino a quando non avrai un risultato diverso su ciascun dado. Quindi ogni giocatore prende un dado e lo assegna al riquadro tesoro della prima stanza in alto in modo da riempire la sezione tesoro. Alle stanze seguenti verrà assegnato il numero successivo. Quando viene assegnato il numero 6, la stanza seguente avrà il numero 1. Con il secondo dado effettua la stessa operazione ma andando a riempire la sezione dedicata ai mostri. Il terzo dado stabilisce il vostro Oro iniziale

*Esempio: ottieni 1,3,6 e utilizzi il 3 per il tesoro, procedendo come indicato le altre stanze riceveranno i numeri 4, 5, 6, 1, 2 dall'alto verso il basso. Assegnando l'1 ai mostri avrai come risultati 1, 2, 3, 4, 5, 6. L'ultimo dado rimasto ti permetterà di iniziare con 6 Oro.*



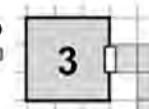
## COME SI GIOCA

1) **Tirate i dadi:** scegliete un giocatore che tiri 3 dadi e metteteli dove tutti possano vederli. Tutti i giocatori dovranno assegnare il risultato dei dadi contemporaneamente. Nei turni successivi ogni giocatore tirerà i dadi procedendo in senso orario.



2) **Assegnare i risultati:** tutti i giocatori contemporaneamente devono scegliere un dado da assegnare a Esplorare, uno da assegnare a Tesoro e uno da assegnare a Mostro. Ognuno è libero di scegliere l'ordine di assegnamento.

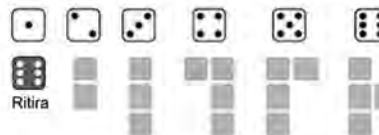
3) **Attaccare un Mostro:** Dopo aver assegnato il dado, può attaccare un mostro che si trovi in una stanza ombreggiata che confini con una porta. Se la porta è bloccata per aprirla dovrai usare un potere eroico in grado di sbloccare le porte bloccate.



**Nota:** Puoi assegnare dadi ad un mostro già sconfitto o a tesori già raccolti. Questi dadi andranno semplicemente persi. Per questi NON ombreggiare nessun riquadro aggiuntivo. Questo modo di fare può essere un'ottima strategia nelle fasi avanzate del gioco per evitare di potenziare i mostri fino a quando non sarai pronto ad affrontarli.

## ESPLORARE

**Esplorare:** Partendo dalla posizione "start", ombreggia i quadretti con una sagoma uguale a quella ottenuta dai dadi. Le sagome ombreggiate non possono confinare con più di un'area ombreggiata ma devono toccare almeno un bordo di un riquadro ombreggiato. Puoi liberamente ruotare la forma di 90° o 180°. Stanze, ostacoli, tombe e l'area di inizio non possono essere ombreggiati. Se hai assegnato un dado con il numero 1 puoi tirare il tuo dado personale per selezionare la forma.



Esempi di rotazioni



## TESORO

**Tesoro:** Riempi la casella vuota più a sinistra che combaci con il dado assegnato al tesoro.

La ricompensa di ciascuna casella riempita è indicata da un'icona sotto di essa e potrà essere raccolta quando avrai sconfitto il mostro presente nella stessa stanza di quel tesoro.



A meno che non vengano disarmate, le trappole dei forzieri scattano solo quando i forzieri vengono aperti. I forzieri chiusi devono prima essere aperti. Puoi raccogliere qualunque cosa sia presente nei forzieri nell'ordine che preferisci. Un forziere che non viene aperto non fornisce punti a fine della partita. Una volta sconfitto il mostro, puoi aprire un forziere in qualunque momento tu decida di farlo.

**Suggerimento:** all'inizio del gioco dovresti concentrarti nel migliorare il tesoro con la chiave per la stanza del Boss e il tesoro da cui puoi ottenere sia lo Scudo Magico che la Spada Magica. Agire in questa maniera ti permetterà di godere di una buona base di partenza.

## MOSTRI

**Mostro:** scegliete se migliorare l'attacco o la Salute di un Mostro e annerite sulla scheda avventura la relativa casella del mostro indicato dal dado assegnato.

I due valori non possono avere una differenza maggiore di 2 punti; ad esempio, ad un mostro con Attacco 1 e Salute 3 dovrai assegnare il prossimo punto ad Attacco.



I Mostri possono avere dei poteri che si attivano quando succede qualcosa durante il tuo turno o perfino prima che il gioco abbia inizio. Leggi con attenzione i poteri dei Mostri per familiarizzare con i loro effetti.

**Boss:** alcune avventure possono avere un Mostro "Boss". Per ottenere l'accesso alla sua stanza dovete prima trovare uno o più oggetti nei vari Tesori. Sconfitto il Boss avrete la possibilità di ottenere un tesoro speciale.

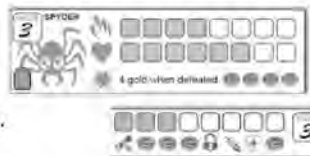


## ATTACCARE

**Attaccare:** Una volta scelto quale Mostro attaccare tirate i vostri dadi "Combattimento" personali. Questo sarà il tiro di attacco dei vostri Eroi per questo turno. Quindi sommate al dado Combattimento il numero di armi magiche possedute dai vostri eroi. In più potete usare i Poteri eroici per aggiungere del danno. Per sconfiggere un mostro il totale deve essere **uguale o superiore** alla salute totale del Mostro affrontato in questo combattimento.

I Mostri infliggono danni pari al loro attacco, distribuito nel modo che preferite tra i vostri Eroi. Ogni Scudo Magico in possesso dei vostri Eroi riduce il danno complessivo da assegnare di 1. Ciascun eroe non può avere più di uno scudo magico, quindi la massima riduzione ottenibile in questo modo sarà pari a 4. In ogni caso alcuni Eroi hanno poteri che permettono di ridurre ulteriormente i danni.

**Successo:** quando un mostro è sconfitto colorate la sua lapide e prendete il tesoro assegnato a quella stanza.



**Fallimento:** se non riuscite a sconfiggere il mostro qualunque danno ad esso inflitto deve essere ignorato.

**Benedizione della Fortuna:** I Giocatori possono consumare un oro per ritirare il Dado Combattimento. Puoi compiere questa azione fino a quando avrai dell'Oro a disposizione.

**Esempio:** State giocando l'avventura *The Dread Knight*. Decidete di attaccare lo Spyder. Ora dovete tirare i vostri dadi Combattimento personali e ottenete un 3.

Quel Mostro ha Attacco 4 e Salute 6. Avete quindi bisogno di 3 danni aggiuntivi per sconfiggerlo.

Gli Eroi possiedono un'Arma Magica, cosa che porta il totale a 4.

Il Sorcerer usa Esplosione infliggendo 2 danni aggiuntivi, portando il totale a 6: il Mostro è sconfitto.

Il Mostro avrebbe inflitto 4 danni agli Eroi, ma il gruppo possiede due Scudi Magici e quindi abbassa il danno subito a 2. Decidete di assegnare un danno al Guardian e uno all'Assassin.

Essendo il Mostro morto potete raccogliere il tesoro dalla sua stanza.

## EROI

Ogni Eroe comincia con Salute 3 e Potere 3. Ciascun Eroe ha inoltre un indicatore di livello. Quando un Eroe sale di livello ottiene 1 Salute e 1 uso extra dei propri poteri. Gli Eroi possono arrivare al massimo al 3° livello.

Quando un Eroe usa un Potere o perde Salute annerite una delle caselle vicino alla relativa icona. Un Eroe muore quando viene annerita l'ultima casella Salute.



**Poteri:** Potete usare ogni singolo potere solo una volta per ogni combattimento. Fuori dai combattimenti possono essere usati senza limiti. Annerisci una casella Potere quando lo usate. Se usate i Poteri (GRATIS) non devi annerire nessuna casella.

**Salire di Livello:** L'oro può essere usato per comprare livelli aggiuntivi per i vostri eroi alla fine del vostro turno. Ogni Livello costa 5 Oro più il Livello che vuoi acquistare (Livello 1 = 6, Livello 2 = 7, Livello 3 = 8 oro)

**Resurrezione:** Un Eroe morto che non abbia raggiunto il livello massimo (Livello 3) può essere riportato indietro dalla morte pagando l'equivalente di un "Aumento di Livello". Gli Eroi che muoiono al Livello 3 restano morti.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando tutti i giocatori hanno sconfitto tutti e sei i Mostri o quando hanno terminato i turni a loro disposizione. Ogni turno dovete segnare i dadi tirati sul lato destro della Scheda Avventura. In alcune avventure il gioco finirà dopo il 35° tiro ma possono esserci diversi modi per prolungare il gioco oltre questa scadenza. Ogni avventura riporta delle regole al riguardo.

**VINCERE:** La squadra vincitrice sarà quella i cui giocatori avranno ottenuto il punteggio più alto a fine partita. Il modo di calcolare il punteggio è diverso per ogni avventura.

**Suggerimento:** è possibile ottenere più di 100 punti in una singola partita. Per massimizzare il risultato dovete valutare al meglio rischi e ricompense aspettando il più possibile prima di raccogliere i tesori e sconfiggere i Mostri. Ottenere uno Scudo Magico e una Spada Magica nelle prime fasi del gioco vi aiuterà ad affrontare qualunque Mostro Errante incontrerete lungo il tuo cammino.

SETUP		
1	3	5
ROLLS		
1	2	3 6
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		

Seguiteci online su [fb.me/PencilsNPowers](https://fb.me/PencilsNPowers) dove pubblicheremo nuove avventure. Sentitevi liberi di scriverci a [pencilsandpower@gmail.com](mailto:pencilsandpower@gmail.com)