

IL LABIRINTO DEI CACCIATORI DI VENTI

Ogni mese nell'impero Viginti si sfidano i cacciatori di venti. Ammiratori da ogni dove accorrono al magico Labirinto Ventoso, attratti da questa spettacolare competizione.

È possibile giocare in due, tre o quattro. Ogni giocatore inizia casualmente da uno dei seguenti paragrafi: **4, 17, 18, 28**. È possibile dirigersi ai paragrafi indicati tra parentesi. Se accanto al numero del paragrafo c'è il simbolo \otimes , il giocatore ottiene una *rosa dei venti* e annerisce a matita il uno dei simboli \square a sinistra di \otimes . Chi giunge ad un paragrafo dove tutti i \square a sinistra di \otimes sono anneriti non ottiene alcun \otimes . Il primo giocatore che raggiunge accumula 20 \otimes vince e la partita termina. Ogni volta che si giunge ad un paragrafo per prima cosa va letta ad alta voce la parola a destra del numero. Se 2 o più giocatori leggono la stessa parola, allora prima di ogni altra cosa combattono come segue: ogni giocatore coinvolto sceglie in segreto quanti punti *fiato* spendere (vedi più avanti) e li segna su un foglietto, quando tutti hanno deciso si rivelano i valori. Chi ha speso più *fiato* vince: sottrae agli altri combattenti un numero di \otimes pari alla differenza di punti *fiato* spesi rispetto a ciascuno di essi e decide, tra i paragrafi disponibili, dove andrà ciascuno degli sconfitti il prossimo turno. Se nessun giocatore legge la stessa parola di un altro, se il combattimento è terminato o risultato in un pareggio, ciascuno può procedere alla lettura individuale del proprio paragrafo. I giocatori possono decidere di subire l'effetto di *trappola vento gelido* (vedi più avanti) anziché cambiare paragrafo per ottenere 1 *fiato*. Alcuni paragrafi hanno uno di questi simboli accanto al proprio numero: \blacktriangleright , \boxtimes , \rightleftharpoons . Questi indicano il tipo di consumabile acquisibile nel relativo paragrafo. Ogni consumabile, quando trovato, può essere

attivato subito o conservato. Ogni giocatore può conservare un solo consumabile per volta. Per attivare un consumabile in un paragrafo è necessario annerire a matita la casella □ a sinistra del numero del paragrafo e disegnare sopra di essa il simbolo del consumabile attivato. Chi giunge in un paragrafo in cui è stato attivo un consumabile, deve sbiancare a gomma la casella □, cancellare il simbolo del consumabile e subirne l'effetto. I consumabili hanno la precedenza sui combattimenti e coinvolgono tutti i malcapitati. I consumabili e i relativi effetti sono i seguenti: ► = *folata in bottiglia*: muovi +1 (leggi un paragrafo in più rispetto agli altri, ricorda di leggere ad alta voce la parola accanto al numero del paragrafo e, nel caso, combattere). Se usata prima di un combattimento permette di evitarlo. ☒ = *trappola vento gelido*: rimani fermo un turno (quando arrivi in una paragrafo con questo consumabile attivo rimandi la lettura del paragrafo e l'acquisizione dell'eventuale consumabile o *rosa dei venti* al prossimo turno). ⇌ = *trappola bufera*: vai al paragrafo indicato sopra il simbolo ⇌. Quando raccogli una *trappola bufera*, appunta il numero del paragrafo. Quando attivi la *trappola bufera* ricordati di riportare il numero relativo. Il giocatore che giunge ad un paragrafo col simbolo ⇌ in seguito all'attivazione di una *trappola bufera* non può raccogliere la *trappola bufera* di questo paragrafo.

Prima di iniziare la partita ciascun giocatore sceglie 1 delle seguenti abilità:

- > **Mistico**: puoi seguire le vie del vento nascoste ai più.
- > **Mulo**: puoi conservare un consumabile aggiuntivo, per un totale di due. Ne puoi attivare comunque solo uno per paragrafo.
- > **Altruista**: quando perdi un combattimento guadagni *rose dei venti* pari alla metà (per difetto) di quelle che hai perso.

□ 1 ► TURBO

Ti senti osservato. Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Traversone (12)**, dall'altro uno di **Etesia (21)**. Se sei un **mistico** puoi sfruttare una forte **corrente discendente (4)** o una forte corrente di **Maestrale (16)**.

□ 2 OBLIQUO

Qui fa caldo. Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Libeccio (29)**, dall'altro uno di **Tramontana (8)**. Nel soffitto noti un lungo **cunicolo** da cui proviene una luce verde (**10**).

□ 3 VIA!

Sei in una delle stanze di partenza. C'è un corridoio da cui proviene un soffio di **Scirocco (30)**. Se sei un **mistico** puoi sfruttare una corrente di **Africo (29)**.

□ 4 OCCASIONE

Sei in una stanza enorme. Ci sono quattro corridoi, da uno proviene un soffio di **Libeccio (11)**, dall'altro un soffio di **Ostro (17)**, dall'altro un soffio di **Levante (15)**, dall'altro un soffio di **Grecale (26)**. Se sei un **mistico** puoi sfruttare una forte **corrente ascendente (1)**.

□ 5 VERTICALE

Sei in un corridoio da cui proviene un soffio di **Ostro (19)**. Nel soffitto noti un **cunicolo** da cui proviene una luce verde (**24**).

□ 6 ► INDECISO

Sei in una stanza dalle pareti verdi. Ci sono tre corridoi, da uno proviene un soffio di **Grecale (14)**, dall'altro uno di **Etesia (24)**, dall'altro uno di **Africo (12)**. Se sei un mistico puoi sfruttare una corrente di **Gauro (25)**.

□ **7 PARTENZA!**

Sei in una delle stanze di partenza. Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Ponente (17)**, dall'altro uno di **Tramontana (15)**.

□ **8 CROCEVIA**

E ora? Ci sono cinque corridoi, da uno proviene un soffio di **Libeccio (23)**, dall'altro uno di **Ostro (2)**, dall'altro uno di **Scirocco (26)**, dall'altro uno di **Grecale (18)**, dall'altro uno di **Ponente (30)**. Se sei un mistico puoi sfruttare una forte corrente di **Africo (15)**.

□ **9 ⇌ SOTTO**

C'è una pergamena per terra. C'è scritto: "Ti ho fregato". Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Libeccio (30)**, dall'altro uno di **Levante (18)**.

□ **10 VENTO**

Sei in una stanza. Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Solano (12)**, dall'altro uno di **Scirocco (21)**. Nel pavimento noti un lungo **cunicolo** da cui proviene una luce blu (2). Se sei un mistico puoi sfruttare una leggera corrente di **Bora (22)**.

□ 11 IGLÙ

Sei in una stanza angusta dalle pareti di ghiaccio. Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Ponente (28)**, dall'altro un soffio di **Grecale (4)**.

□ 12 ⇌ SOPRA

Ti gira la testa. Ci sono tre corridoi, da uno proviene un soffio di **Zefiro (6)**, dall'altro uno di **Solano (1)**, dall'altro uno di **Traversone (10)**.

□ 13 ☒ SINISTRA

Sei in una stanza blu. Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Ostro (28)**, dall'altro uno di **Levante (29)**. Se sei un **mistico** puoi sfruttare una leggera corrente di **Grecale (23)**.

□ 14 □□□□⊛ TRAMONTANA

Eccola, da un altare scolpito una maestosa *rosa dei venti* cresce rilucente. Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Libeccio (6)**, dall'altro uno di **Etesia (22)**.

□ 15 ⇌ DESTRA

Sei in una stanza dalle pareti blu. Ci sono tre corridoi, da uno proviene un soffio di **Ponente (4)**, dall'altro uno di **Libeccio (17)**, dall'altro uno di **Ostro (7)**. Se sei un **mistico** puoi sfruttare una leggera corrente di **Zefiro (8)**.

□ 16 ⇌ PIP

Anche tu odi le cavallette giganti? Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Gauro (24)**, dall'altro uno di **Africo (22)**.

Se sei un **mistico** puoi sfruttare una forte corrente di **Scirocco (1)**.

□ **17 TELETRASPORTO**

Sei in una stanza larga. Ci sono tre corridoi, da uno proviene un soffio di **Tramontana (4)**, dall'altro uno di **Grecale (15)**, dall'altro un soffio di **Levante (7)**. Se sei un **mistico** puoi sfruttare una corrente di **Zefiro (20)**.

□ **18 DAJE!**

Sei in una delle stanze di partenza. Ci sono tre corridoi, da uno proviene un soffio di **Ponente (9)**, dall'altro uno di **Ostro (27)**, dall'altro uno di **Libeccio (8)**.

□ **19** □□□□⊗ **PONENTE**

Da una crepa nel pavimento sbuca una *rosa dei venti*. Ci sono tre corridoi, da uno proviene un soffio di **Tramontana (5)**, dall'altro uno di **Grecale (30)**, dall'altro uno di **Levante (23)**.

□ **20 18.** ☒ **PAPAPISHU**

Questa stanza è piena d'acqua! Sai trattenere il fiato almeno dieci minuti? Fortunatamente non ne hai bisogno perché sei un **mistico** e puoi sfruttare una leggera corrente di **Ostro (30)** o una di **Africo (17)**.

□ **21** □□□□⊗ **OSTRO**

Che profumo inconfondibile. Ci sono tre corridoi, da uno proviene un soffio di **Maestrale (10)**, dall'altro uno di **Schiavo (1)**, dall'altro uno di **Ostro (25)**.

□ 22 PALUDE

Che afa! Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Zefiro (16)**, dall'altro uno di **Schiavo (14)**. Se sei un mistico puoi sfruttare una **corrente discendente (26)** o una corrente di **Gauro (10)**.

□ 23 ► VELOCITÀ

In questa stanza il vento è particolarmente forte. Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Ponente (19)**, dall'altro uno di **Grecale (8)**. Se sei un mistico puoi sfruttare una leggera corrente di **Libeccio (13)**.

□ 24 SPIFFERO

È una stanza familiare. Ci sono tre corridoi, da uno proviene un soffio di **Bora (16)**, dall'altro uno di **Schiavo (6)**, dall'altro uno di **Scirocco (25)**. Nel pavimento noti un **cunicolo** da cui proviene una luce blu (5).

□ 25 ☒ GELO

È una stanza familiare. Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Maestrale (24)**, dall'altro uno di **Tramontana (21)**. Se sei un mistico puoi sfruttare una forte corrente di **Bora (6)**.

□ 26 □□□□⊗ LEVANTE

Sarà bruttina, ma è una *rosa dei venti!* Ci sono quattro corridoi, da uno proviene un soffio di **Maestrale (8)**, dall'altro uno di **Tramontana (27)**, dall'altro uno di **Libeccio (4)**, dall'altro uno

di **Etesia (29)**. Se sei un **mistico** puoi sfruttare una **corrente ascendente (22)**.

□ **27 RAMAS**

Da una crepa nel soffitto trapela un raggio di sole. Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Tramontana (18)**, dall'altro uno di **Ostro (26)**.

□ **28 PRONTI!**

Sei in una delle stanze di partenza. Ci sono due corridoi, da uno proviene un soffio di **Levante (11)**, dall'altro un soffio di **Tramontana (13)**.

□ **29 UFFA**

È una stanza familiare. Ci sono tre corridoi, da uno proviene un soffio di **Ponente (13)**, dall'altro uno di **Grecale (2)**, dall'altro uno di **Schiavo (26)**. Se sei un **mistico** puoi sfruttare una forte corrente di **Zefiro (3)**.

□ **30 FREDDO**

Quante strade: ci sono quattro corridoi, da uno proviene un soffio di **Libeccio (19)**, dall'altro uno di **Maestrale (3)**, dall'altro uno di **Grecale (9)**, dall'altro uno di **Levante (8)**. Se sei un **mistico** puoi sfruttare una leggera corrente di **Tramontana (20)**.