



**La Tana
dei Goblin**
<http://www.goblins.net>



www.lego.it/legogames
www.facebook.com/legogamesitalia

Assalto a Fortaan

HEROICA: Castello Fortaan

variante proposta da Gallif

Gioco leggermente più difficile che nella versione base

I ruoli sono invertiti: gli eroi difendono il castello dai mostri che cercano di invaderlo.

Preparazione del Gioco

Si seguono le regole del Battle Heroica, poi si posiziona un mostro all'ingresso (a scelta del giocatore mostro). Gli eroi occupano posizioni prestabilite all'interno del castello, lontano dall'ingresso.

Variazioni alle regole

- ogni nuovo turno il giocatore mostro posiziona un mostro nuovo all'ingresso
- il giocatore mostro al suo turno può muovere tutti i mostri in gioco
- i mostri se arrivano su uno spazio occupato da oggetti possono distruggerli

Scopo del Gioco

Gli eroi vincono se uccidono tutti i mostri: chi ne ha uccisi di più diventa il *Master Slayer*. Se almeno un mostro arriva nello spazio rosso vince il giocatore mostro.

Possibili Varianti

- 1) I mostri possono usare gli oggetti e possono collezionare oro per comprare armi (ognuno per se oppure anche tutti insieme se condividono tutto l'oro)
- 2) Un eroe sconfitto due volte viene eliminato dal gioco
- 3) I mostri hanno abilità speciali:
versione facile: il re goblin ha l'abilità ravvicinata del barbaro,
versione difficile: i goblin guardia hanno l'abilità ravvicinata del barbaro ed il re goblin ha sia l'abilità ravvicinata del cavaliere che quella a distanza del ranger.
- 4) Versione Cooperativa: Si potrebbe giocare un cooperativo totale (senza giocatore mostro) con qualche accorgimento:

Variante LEGO Games concorso La Tana dei Goblin Gennaio 2012

www.goblins.net



MOVIMENTO MOSTRI: un mostro si muove sempre nella direzione più breve verso ciò che in quel momento gli sembra prioritario: EROE IN VISTA, OGGETTO IN VISTA, SPAZIO ROSSO (ANCHE NON IN VISTA). Se ci sono più cose in vista con la stessa priorità si tira il dado, se non ci sono abbastanza facce per tutte le cose che vede, il mostro è preso dall'avidità e sta fermo un turno.

USO DEGLI OGGETTI: i mostri non sono freddi calcolatori, quindi spreca tutto ciò che hanno appena possono. Qualsiasi oggetto posseduto dai mostri viene utilizzato non appena possibile utilizzarlo.

USO DELLE ABILITA' : un mostro se ottiene lo scudo usa sempre l'abilità speciale, anche se non gli serve a niente solo per fare vedere la sua forza.