

# Superheros Dungeon



Età : dai 4 ai 7

Giocatori 2-3 più un master (un adulto)

Per più giocatori aggiungete 2 cartoncini per rendere la plancia più grande.

Durata 20-30min

Unite 4 cartoncini A4

Disegnate delle righe orizzontali e verticali con un pennarello per formare dei quadrati tipo scacchiera di 2,5cm.

Utilizzate delle costruzioni (di gomma ad esempio) per creare un labirinto.

Ispiratevi a Heroquest e simili.

Prendete delle miniature di supereroi di grandezza idonea.

1 cattivo (villain)

1 dado da 6

1 dado con facce colorate. Tipo quello da Hotel Tycoon.

Modificatelo in 2 verdi e 1 rosso.

Le altre non hanno importanza.

Il labirinto si crea a fantasia.

Deve essere equilibratamente difficile per tutti i giocatori (bambini).

Ritagliate dei cartoncini quadrati come i quadrati della plancia.

Stampate delle monete e dei forzieri, delle bombe e delle trappole e incollateli su un lato.

Sull'altro lato potete incollare il disegno di un mattonato.

Decidete quanti utilizzarne a seconda della difficoltà che volete dare alla partita.

Stampate poi le immagini di alcuni villains, tipo 6; 8 se si gioca in 3.

Infine stampate 8 botole e incollatele sempre ai quadratini ritagliati.

Sul lato a faccia in giù scrivete semplicemente i numeri da 1 a 4 per 2 volte. Saranno entrata e uscita, a coppia.

Posizionate le monete e i villain a faccia in giù sparsi per la plancia.

Per ultimo posizionate i passaggi segreti. Fate in modo che sia logico oppure che porti a 1 vicolo cieco.  
3 passaggi x 2 giocatori, 4 per 3 giocatori.

Posizionate in una zona lontana dagli start il cattivo finale.

Io ho usato un Gormite o Venom.

In quella zona posizionate anche più villain e trappole.

Fate scegliere un supereroe ai bambini.

Io ho usato quelli trovati nelle uova di cioccolato.

Posizionateli sulle partenze.

Potete scegliere se partire dallo stesso punto o ciascuno da 1 punto differente.

I personaggi hanno 6 vite e arrivano massimo a 7 tranne che per abilità di alcuni personaggi che arrivano a 8.

Hulk ha 1 vita in più (7) e può arrivare a 8 ma non ritira il dado se fa 6.

Ironman aggiunge sempre 1 al tiro del dado tranne se fa 6 ma ha 5 vite.

Batman ha 5 vite ma perde 1 vita ogni 2 bombe.

Flash può scegliere di non girare i tasselli ma ha 5 vite e arriva massimo a 6.

Spiderman e Pantera Nera hanno 6 vite e recuperano una vita ogni 2 monete invece di 3.

Thor ha una vita in più (7) e può arrivare a 8

La cosa e Torcia Umana possono ritirare una volta a turno il dado Combattimento ma hanno 5 vite e arrivano massimo a 6.

Inizia il bimbo più piccolo.

Ogni volta che esce 6 si ritira il dado.

Se davanti a voi avete un altro supereroe e non potete girargli attorno non potete andare avanti ma solo indietro.

Se si passa sopra un tassello si deve girare e si può :

Raccogliere la moneta d'ora e proseguire oppure subire l'effetto di una trappola.

Bombe o trappole non permettono di proseguire.

Ogni 1 trappole/bombe si perde una vita.

Ogni 3 monete/tesori si acquista un punto vita fino ad un massimo di 7 (tranne Hulk 8).

Monete e trappole girate non hanno più effetto in seguito.

Se vi fermate su un tassello ancora da girare dovete per forza scoprirlo anche se avete un personaggio che con le sue abilità può scegliere di non girarle (es. Flash)

Se viene girato l'immagine dello shield o Spiderman potete recuperare 1 punto vita immediato oppure tenerlo e usarlo per levare 1 punto vita ad un villain.

Se girate un villain dovete tirare il dado colorato.

Il villain ha 2 vite.

Dovete fare verde per 2 volte.

Potete usare una moneta shield per levargli una vita (o entrambe se giocate con bambini molto piccoli)

Se fate rosso perdete una vita e passate il turno

Altre facce del dado nessun effetto e passate il turno

Potete tirare il dado una volta a turno.

Se fate subito verde potete ritirare di nuovo se lo fate la seconda volta potete continuare a muovere il supereroe secondo quanto tirato col dado a 6 facce.

Se si decide di usare una botola aiutate il bimbo per trovare il numero corrispondente (l'uscita). Usarla costa 1 mossa.

Quando arrivate al boss finale dovete fare 3 volte rosso. Ogni volta che lo fate potete ritirare il dado colorato.

Se fate verde perdete una vita.

Se si muore si torna al punto di partenza ma si deve cambiare personaggio.

*Ideato da Umberto di Caprio*