

# FUGA DA CASTEL DRACULA

## SOLITARIO



# FUGA DA CASTEL DRACULA®

MINI GIOCO DA TAVOLO IN SOLITARIO CON REGOLE COMPLETO

*DEDICATO A OGNI ADULTO O BAMBINO CHE ALZA GLI OCCHI DAL CELLULARE PER USARE LA PROPRIA FANTASIA.*

FUGA DA CASTEL DRACULA © 0.1  
Terminato il 30/05/2021 è un gioco da tavolo semplice in solitario che simula il riuscire a scappare dalla prigionia dal castello di Dracula e evitare di diventarne il pasto, realizzato da Qwein Molinari Michele.

Il gioco, non deve subire mutazioni, copie anche parziali senza il consenso dell'autore. Crescere non significa smettere di sognare.

Molinari Michele - Qwein

<http://giochidiquwein.altervista.org>

[qwein@hotmail.it](mailto:qwein@hotmail.it)

## IL GIOCO

Siamo nel 1897, il tuo nome è Aloisius Flin stai per raggiungere la Transilvania per concludere un importante affare, acquistare un terreno per la società per la quale lavori. Decidi dopo un guasto alla locomotiva che si è fermata in mezzo ai monti Carpazi, di fermarti a pernottare nella locanda vicino la stazione. Quello che ricordi è un rumore di vetri rotti, il freddo dell'esterno. Poi il nulla. Ti risvegli in una segreta, qualche torcia alle pareti delle stanze e dei corridoi. E' da poco giunta l'alba. La struttura di pietra è chiaramente un castello. Siamo quasi in inverno (Che sfortuna) e le giornate si sono accorciate. Dalle finestre o feritoie, filtra pochissima luce, appaiono oscurate da grandi drappi o pietre. Che colpo di fortuna aver letto Dracula di Brian Stoker, fresco di stampa. Beh appare chiaro anche ai sassi cosa sta succedendo. Hai fino al tramonto per fuggire dal castello. Un intricato labirinto protetto da esseri molto, ma molto pericolosi. Questo prima che il padrone di casa al tramonto si risvegli dal suo sonno nelle segrete, la giù in fondo nei sotterranei e ti dia la caccia. Non hai armi con te, beh mica tutto poteva essere facile. Segui le istruzioni del gioco e..... SOPRAVVIVI!!

## MATERIALI



La figura del tuo personaggio, quella di Dracula (incolla su cartoncino). Una plancia di gioco che indica oggetti e punti vita e il trascorrere del tempo (100 mosse) e le chiavi trovate. 1 dado a 6 facce per il tipo di corridoio, incontro e possibili armi. Carta e matita. Per cominciare poni la tua pedina al centro della mappa esagonale (Piccola Q di Qwein), fanne tre copie, segna nell'angolo in basso a destra il livello da 1 a 3.



## ISTRUZIONI IN QUATTRO PASSAGGI

### PRIMA AZIONE IL LABIRINTO

Prima cosa scegli la direzione, una delle caselle attorno a te (Non in diagonale).

(Ti muoverai sempre di 1).


Lancia 1D6 sulla tabella sottostante per stabilire che tipo di corridoio, stanza o incrocio trovi. Nei corridoi non correrai pericoli nelle stanze si.


Se esce una stanza segui la seconda azione (Incontri).


Disegna sulla mappa quello che esce copiandone il disegno.


### SECONDA AZIONE INCONTRI

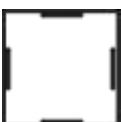
Scoperto parte del labirinto del castello, se hai trovato una stanza, lancia 1D6 sulla tabella sottostante per vedere chi o cosa incontri. Ogni chiave apre una PORTA DI LIVELLO, questa conduce a un livello superiore dalle segrete (Vi potranno essere terza chiave e la terza porta aperta prima dello scadere del tempo, sei salvo. Se la stanza è vuota segui la terza azione (Oggetti). Se la stanza contiene un mostro segui la quarta azione (Combattimento). Disegna sulla mappa il relativo simbolo (a grandi linee, non serve essere artisti, ma che si capisca), se lo batti metti una x su di esso, se non lo batti resta nella stanza.


1  **CORRIDOIO**  
(Aggancialo dalla direzione da dove vieni)


2  **INCROCIO**  
(Abbi cura di annerire gli spazi come indicato)


3  **STANZA (4 uscite)**


4  **CURVA**  
(Gira come vuoi, e abbi cura di annerire gli spazi come indicato)


5  **STANZA (4 uscite)**


6  **PORTA DI LIVELLO** (Non ci sono limiti alle porte uscite ma porteranno solo al livello successivo.


1  **CHIAVE**  
Wow sempre più vicino alla salvezza.

2  **NON MORTO**  
Dalla polvere un mucchio di ossa prende vita e ti attacca.

3  **LUPO MANNARO**  
Chi ha lavato il cane? Cosa è questa puzza?  
AUUUUUUUUUU

4  **MOSTRO MELMOSO**  
Si qui ci deve essere la latrina, aspetta... ma quel mucchio di cacca si sta muovendo !!

5  **FANTASMA**  
Chissà perchè coprono i mobili con delle lenzuola? Ma quello ha due buchi, saranno le tarme?

6  **LA STREGA**  
Toh una gentile nonnina, signora mi dica, dove debbo andare per dove debbo andare?

### TERZA SEZIONE OGGETTI

Lancia 1D6 per stabilire cosa trovi di utile in quella stanza, armi adatte a uccidere i mostri. Puoi avere al massimo 2 oggetti per tipo, vanno riportati sulla scheda giocatore e cancellati dopo l'uso.

- 1 ACQUA SANTA BATTE LA STREGA
- 2 FUOCO BATTE I NON MORTI
- 3 ARGENTO BATTE LUPI MANNARI
- 4 SALE BATTE I FANTASMI
- 5 SEGATURA BATTE MOSTRO MELMOSO
- 6 NON TROVI NULLA DI NULLA

### QUARTA SEZIONE COMBATTIMENTO

Se in una stanza incontri mostri dovrai fare una scelta. Scappare o Combattere.

**SCAPPARE** Se tenti la fuga, segna con il simbolo il tipo di mostro incontrato resterà lì. Volessi ritornare sui tuoi passi lo ritroverai. Riesci nella fuga lanciando 1D6 e ottenendo 1 o 2 con il dado. Con gli altri risultati devi affrontarlo.

**COMBATTERE** Se non hai altra scelta, affronta il mostro. Se hai l'arma adatta per sconfiggerlo vinci immediatamente (Cancellala dopo l'uso). Diversamente entri in combattimento. Lancia 1D6 1 o 2 vinci sconfiggi il mostro. In questo caso lancia ancora 1D6 ottieni 1 trovi una chiave dorata. Se perdi riesci a fatica a sottrarti al suo inseguimento (percorso successivo) ma perdi un punto vita (Ne hai 15 in totale). (A zero punti vita muori fine).

### DRACULA

Allo scadere del tempo. Dracula entra in gioco sulla lettera Q nel primo livello, si sveglia e comincia a darti la caccia. Lui passa per le porte come nebbia.

Muove di 3 caselle ogni turno, ma dovrà muoversi per le porte e livelli che hai già scoperto, egli ti sente, sa dove sei e userà la via più corta per raggiungerti.

Una volta che ti ha trovato avrai una sola possibilità.

Lancia 1D6 con 1 e con una fortuna incredibile sconfiggi Dracula piantandogli nel cuore una scheggia di legno trovata lì vicino. Ogni altro risultato... beh vince lui.

### FACCIAMOLA PIU' FACILE (Opzionale)

Porta i punti vita a 20 o più, i movimenti di Dracula a 2 e trovi una chiave nei mostri con 1 e 2.

### FACCIAMOLA PIU' DIFFICILE (Opzionale)


I corridoi e le trappole. Consulta la tabella sottostante dopo essere entrato nel corridoio lancia 1D6.


- 1 Ups cosa è stato quel click sulla mattonella? Dalla parete esce un dardo perdi 1 punto vita.
- 2 Non accade nulla, ragnatele qualche torcia accesa e puzza di muffa
- 3 Si sente un sibilo, che è sta puzza, aspetta che avvicino la torcia. Il corridoio esplose perdi 1 punto vita
- 4 Che fortuna un kit medico recuperi 1 punto vita
- 5 Non accade nulla, ragnatele qualche torcia accesa e puzza di muffa
- 6 Ups un'altra botola si apre sotto i tuoi piedi, fai una brutta caduta, perdi 1 punto vita


### TABELA GIOCATORE DA FOTOCOPIARE


## FUGA DA CASTEL DRACULA<sup>®</sup>


Qwein




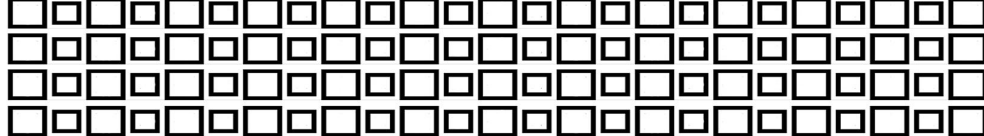















# MAPPA

Fotocopiarne tre per simulare i tre livelli ricordando che Dracula come te partirà dal livello 1 sulla lettera Q.

**FUGA DA CASTEL DRACULA**

Q

QWEIN  
 N.