



RATTI DI WISTAR

REGOLAMENTO

Il sole stava facendo capolino all'orizzonte e Fleming era già in piedi fuori dalla tana. L'aria frizzante di primavera faceva vibrare i suoi lunghi baffi e il cinguettio degli uccelli lo avvolgeva come la coperta che aveva lasciato sul suo letto. Dal limitare del Bosco, osservava la Fattoria oltre il grande prato, immaginando i tesori che quel giorno lui e i suoi compagni avrebbero trovato intrufolandosi al suo interno. Al solo pensiero fu scosso da un brivido di eccitazione e ancora una volta si ritrovò a pensare con orgoglio a quello che loro erano in grado di creare con oggetti che gli umani consideravano banali, se non addirittura di scarto.

"Buongiorno!" salutò Ippocrate uscendo dalla tana in quel momento.

"Mattiniero più del solito..." commentò Pasteur dietro di lui.

"Chi dorme non prende pesci" rispose Fleming con un sorriso di benvenuto.

"O formaggio" lo corresse Kuliscioff comparando per ultima.

Sotto la grande quercia la giornata cominciava con le stesse battute di tutti gli altri giorni, ma non era stato sempre così. C'era stato un tempo in cui la loro vita era chiusa fra quattro pareti bianche e a settiche e la loro casa era una gabbia in plexiglass da cui potevano uscire solo quando gli umani lo decidevano. Erano stati gli umani a scegliere i loro nomi e, sempre loro, a dotarli di poteri sovranaturali. Col tempo Fleming e gli altri erano diventati tanto intelligenti da riuscire a celare le loro capacità agli stessi umani, fino a quando una notte non erano riusciti ad evadere. Una fuga pianificata nei minimi dettagli che non aveva lasciato alcuna traccia dietro di sé. Gli scienziati, la mattina successiva, sul momento non si erano accorti di niente. E in effetti non c'era niente che potesse insospettirli: gli allarmi erano attivi come al solito e tutto era in ordine, esattamente come era stato lasciato la sera prima. Solo più tardi quando, aprendo le gabbie per prendere i ratti si erano trovati a stringere l'aria, si erano resi conto che quello che vedevano erano solo ologrammi. Tutto pensarono, tranne che gli artefici di quella sparizione fossero proprio i ratti.

Ancora adesso quel ricordo suscitava in Fleming una grande ilarità. Lui e i suoi compagni ne avevano letto sui giornali che era riusciti a recuperare e dai notiziari che avevano ascoltato intrufolandosi nella Fattoria. Poi col tempo tutto si era spento e il mondo si era dimenticato di loro. Del resto cosa potevano mai fare dei ratti come loro in libertà...

"Non sono ancora perfetti" disse Pasteur sfilandosi contrariato gli occhiali telescopici.

"Non parlare così forte! Vuoi forse farmi diventare sordo?" protestò Ippocrate risentito.

"Non è lui che urla... sei tu che ti sei dimenticato di disattivare l'amplificatore acustico" ribatté Kuliscioff sfilandogli dall'orecchio un apparecchio piccolo come un granello di polvere.

Cosa potevano mai fare dei topi in libertà, ripeté mentalmente Fleming.

Respirò profondamente e sentì che quella era esattamente la vita che voleva vivere. Quando erano fuggiti dal Laboratorio erano appena qualche decina di esemplari e avevano scelto quel luogo per insediarsi perché offriva immense risorse. In poco tempo avevano costruito una tana dotata di tutte le comodità, migliore di qualsiasi abitazione umana esistente sulla faccia della Terra. Tuttavia la colonia era in continua crescita ed era necessario creare sempre più stanze per accogliere i nuovi arrivati, non solo i figli, i nipoti e i pronipoti, ma anche topi che vivevano nella Fattoria e che loro ospitavano, ben contenti di condividere i loro agi con chi non aveva avuto come loro la fortuna di essere dei geni. La crescita della colonia inorgogliava i quattro amici, che si erano formati una propria famiglia vivace e numerosa, ma allo stesso tempo li preoccupava. Negli ultimi tempi si erano, infatti, creati degli screzi fra loro che rischiavano di intaccare l'armonia che da sempre regnava nella comunità. Si erano resi conto che, per evitare liti future, se non addirittura scissioni, era necessario nominare un leader, che fosse punto di riferimento per tutti e che guidasse la vita della colonia in maniera chiara e univoca.

Ma chi di loro avrebbe assunto il ruolo di leader? Nessuno sul momento aveva saputo rispondere e così decisero di risolvere il dilemma con una sfida: chi di loro nell'arco di cinque giorni fosse riuscito, assieme alla propria famiglia, a realizzare più imprese sarebbe diventato il capo della colonia. E adesso Fleming, Pasteur, Ippocrate e Kuliscioff erano lì fuori dalla tana impazienti di iniziare, immaginando già come avrebbero esplorato la Fattoria fino a conquistarla e reperito i materiali per scavare nuove stanze e costruire altri letti. Come ogni giorno, avrebbero acquisito ulteriori abilità e creato fantastiche e utili invenzioni.

"La libertà porta a fare grandi cose" mormorò Fleming, sfiorando la pistola paralizzante che aveva nella fondina.

"E noi oggi le faremo" assicurò Kuliscioff.

"Io meglio di tutti" aggiunse Ippocrate.

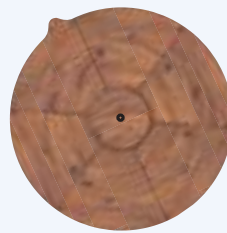
"Lo vedremo..." replicò Pasteur.

E la sfida ebbe inizio.

COMPONENTI COMUNI



1 Tabellone



1 Ruota



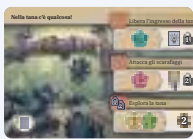
1 Perno (da inserire dall'alto per fermare la Ruota sul Tabellone in corrispondenza del foro)



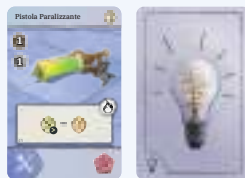
10 segnalini Porta



6 settori Ruota



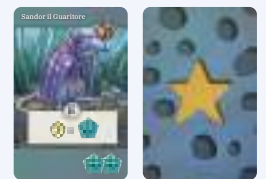
6 carte Missione Abitazione



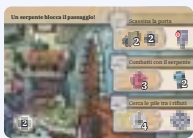
100 carte Invenzione Base



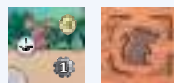
80 carte Invenzione Avanzata



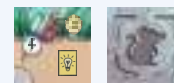
5 carte Eroe



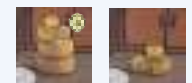
4 carte Missione Cantina



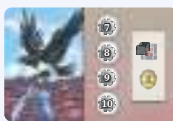
15 tessere Topo Ospite Abitazione



10 tessere Topo Ospite Cantina



2 tessere Formaggio



13 carte Obiettivo



20 segnalini Spostamento



4 segnalini Elettricità



5 segnalini Abilità



12 segnalini Joker



18 segnalini Legno



18 segnalini Metallo



12 token Moltiplicatore (4 da 5, 8 da 3)

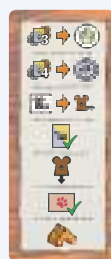


12 segnalini 1x

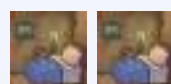
COMPONENTI DEI GIOCATORI (per ognuna delle 4 famiglie)



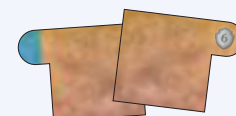
1 plancia Giocatore



1 tessera Riassunto



6 tessere Letto



6 tessere Sottosuolo



10 cubetti



5 dischetti



2 pedine Tenda



9 pedine Lavoratore



3 pedine Capo

PANORAMICA

Ne *I Ratti di Wistar* interpretate il ruolo di uno dei quattro ratti che hanno organizzato la fuga dal famoso Wistar Institute. Come tali, dovrete guidare la vostra famiglia per dimostrare di essere il più meritevole a comandare l'intera colonia. Grazie alle vostre straordinarie capacità, potrete esplorare la Fattoria fino a raggiungere la dispensa per poter accaparrarvi l'appetitoso formaggio; sfruttando i manufatti abbandonati dagli umani al limitare del Bosco creerete nuove invenzioni e amplierete la vostra tana sotto gli alberi, scavando nuove stanze e costruendo nuovi letti. Incontrerete topi autoctoni che accoglierete nella vostra famiglia e, quando necessario, farete visita al topo Alchimista per ottenere qualche vantaggio in più.

La partita si svolge in 5 round e farete Punti Vittoria (PV) nel seguente modo:

- costruendo Letti
- scavando Stanze
- risolvendo Missioni all'interno della Fattoria
- accogliendo Topi Ospiti
- costruendo nuove Invenzioni
- reclamando Obiettivi

Alla fine della partita, il giocatore con più PV sarà il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore in parità più avanti nell'ordine di turno.

CONCETTI GENERALI

Area di gioco del giocatore

Per area di gioco del giocatore si intendono tutte le carte giocate e tutti i segnalini e le tessere ottenuti che si trovano sopra e accanto alla sua plancia Giocatore.

Risorse

Ogni volta che ottenete un segnalino Legno, Metallo, Spostamento o Joker, prendetelo dalla riserva comune e piazzatelo nella vostra area di gioco. Ogni volta che dovete pagare uno di questi segnalini, prendetelo dalla vostra area di gioco e rimettetelo nella riserva comune.

Punti Vittoria (PV)

Ogni volta che ottenete PV, avanzate il vostro dischetto sul tracciato dei PV di un numero di spazi pari ai PV ottenuti. Ogni volta che perdete PV, arretrate il vostro dischetto sul tracciato dei PV di un numero di spazi pari ai PV persi.

LA FATTORIA NEL DETTAGLIO

La Fattoria si sviluppa su tre livelli (partendo dal basso: Cantina e Abitazione, formata a sua



volta da piano terra e 1° piano). È divisa in più **locali** separati da **Porte** nei quali è possibile trovare **tessere Topo Ospite** e/o **carte Missione**. Nell'ultimo locale della Cantina si trova la dispensa con l'appetitoso **Formaggio**.

È possibile entrare nella Fattoria tramite 2 Porte, una al piano terra e l'altra al 1° piano (*raggiungibile tramite l'edera che ricopre la facciata della Fattoria*).

All'inizio della partita il vostro Esploratore è piazzato all'esterno della Fattoria (*entrata*).

PREPARAZIONE

Preparazione comune

1 Unite con il perno la **Ruota Azioni** e il tabellone, poi piazzate il **tabellone** al centro dell'area di gioco.

2 Piazzate casualmente sulla Ruota Azioni i **6 settori Ruota**. Assicuratevi che i 3 settori che riportano le icone (2), (2 3) e (3 4) abbiano visibile il lato corrispondente al numero dei giocatori.

3 Mescolate le **carte Obiettivo**, pescatene casualmente 3 e piazzatele sul tabellone nello spazio designato. Mettete le carte Obiettivo rimanenti a lato del tabellone (*potrebbero essere messe in gioco da alcuni effetti di gioco*).

4 Mescolate separatamente il mazzo delle **carte Missione Cantina** e delle **carte Missione Abitazione**. Senza guardarle, piazzatele coperte negli spazi designati della Fattoria sul tabellone. Lo spazio con l'icona (3 4) è utilizzato solo in partite con 3 e 4 giocatori; lo spazio con l'icona (4) è utilizzato solo in partite con 4 giocatori. Rimettete nella scatola le carte non utilizzate.

5 Impilate le 2 **tessere Formaggio** nel corrispondente spazio della Fattoria sul tabellone, mettendo la tessera con 6 PV sopra e quella con 3 PV sotto. La tessera Formaggio con l'icona (3 4) è utilizzata solo in partite con 3 e 4 giocatori. Rimettetela nella scatola quando giocate in 2.

6 Mescolate separatamente le **tessere Topo Ospite Cantina** e le **tessere Topo Ospite Abitazione**. Senza guardarle, piazzatele coperte nei corrispondenti spazi della Fattoria sul tabellone. Gli spazi con l'icona (3 4) sono utilizzati solo in partite con 3 e 4 giocatori; gli spazi con l'icona (4) sono utilizzati solo in partite con 4 giocatori.

7 Prendete casualmente, fra quelle rimaste, **3 tessere Topo Ospite Abitazione** e **2 tessere Topo Ospite Cantina**; formate una pila coperta, mettendo sotto le 2 tessere Topo Ospite Cantina e sopra le 3 tessere Topo Ospite Abitazione, e piazzatela nello spazio designato in basso a destra sul tabellone. Queste 5 tessere serviranno a scandire i 5 round del gioco. Rivelate il primo segnalino e piazzatelo, scoperto, nello spazio appena sotto, pronto per il primo round. Piazzate le tessere Topo Ospite avanzate, divise in due pile separate (Abitazione e Cantina), a lato del tabellone (*potrebbero essere messe in gioco da alcuni effetti di gioco*).



8 Mescolate i **segnalini Porta** e piazzateli coperti negli spazi designati della Fattoria sul tabellone. Gli spazi con l'icona (3 4) sono utilizzati solo in partite con 3 e 4 giocatori; gli spazi con l'icona (4) sono utilizzati solo in partite con 4 giocatori. Rimettete nella scatola i segnalini non utilizzati.

9 Formate accanto al tabellone una **riserva comune** con i seguenti segnalini: **Elettricità** (in numero pari al numero dei giocatori), **Legno**, **Metallo**, **1x Joker** e **Spostamento**. Sempre accanto al tabellone, mettete le **carte Eroe** e i **segnalini Abilità**.



Questa immagine mostra la preparazione per 4 giocatori. Se giocate in meno di 4 giocatori, piazzate dei dischetti di un colore non in gioco sulle carte Obiettivo coprendo gli spazi indicati in base al numero di giocatori:



Preparazione dei giocatori

Ogni giocatore:

10 Prende una **plancia Giocatore** e la piazza davanti a sé.

11 **Sceglie un colore** e prende **tutti i componenti** di quel colore: 5 dischetti, 3 Capi, 9 Lavoratori, 10 cubetti e 2 Tende.

Poi piazza negli spazi designati sulla propria plancia Giocatore:

12 **10 cubetti**,

13 **3 Capi**,

14 **6 tessere Sottosuolo**,

15 **6 tessere Letto**.

16 Piazza 1 **Lavoratore** sopra ogni tessera Letto e 2 sull'Ingresso.

17 Piazza **l'ultimo Lavoratore** all'entrata della Fattoria sul tabellone, d'ora in poi ci riferiremo a questo Lavoratore come all'**Esploratore**.

18 Piazza 3 **dischetti** e le 2 **Tende** accanto alla sua plancia Giocatore.

19 Piazza 1 **dischetto** sullo spazio "10" del tracciato dei Punti Vittoria (PV).

20 Prende 2 segnalini **Legno**, 2 segnalini **Metallo** e 1 segnalino **Spostamento** e li mette accanto alla sua plancia Giocatore, nella sua area di gioco.

21 Prende 1 **tessera Riassunto** e la mette accanto alla sua plancia Giocatore.

Ultimi passi di preparazione

22 Definite casualmente l'ordine di turno e piazzate di conseguenza il vostro **ultimo dischetto** nello spazio corrispondente sul tabellone sopra la Casetta dell'Alchimista.

23 Mescolate separatamente i mazzi delle **carte Invenzione Base** e delle **carte Invenzione Avanzata** e piazzateli accanto al tabellone. Rivelate dal primo mazzo un numero di carte pari al numero di giocatori; poi fate lo stesso con le carte del secondo mazzo e associatele casualmente a quelle precedentemente rivelate, in modo tale da formare delle coppie (1 carta Invenzione Base + 1 carta Invenzione Avanzata). Poi, in ordine inverso di

turno, scegliete una coppia di carte Invenzione. Costituirà la vostra mano iniziale.

24 Infine, pescate 4 carte Invenzione Base e 4 carte Invenzione Avanzata e piazzatele, scoperte, a destra dei relativi mazzi a formare **due file**. Lasciate un po' di spazio a sinistra di ciascun mazzo per la pila degli scarti.

FLUSSO DI GIOCO

La partita è divisa in **5 round** che rappresentano i 5 giorni durante i quali ha luogo la sfida fra le famiglie di Topi.

Ogni round è costituito da **2 fasi** da svolgere nel seguente ordine:

1. Fase di Inizio Round
2. Fase Azioni.

1. Fase di Inizio Round

Saltate questa Fase nel 1° Round.

Nella Fase di Inizio Round eseguite i seguenti passaggi in ordine:


a. **Aggiornate l'ordine di turno** in base alla posizione dei vostri Capi sulla Casetta dell'Alchimista. Se non ci sono Capi sulla Casetta dell'Alchimista, l'ordine di turno rimane invariato. Se ci sono più Capi dello stesso colore, ai fini della determinazione dell'ordine di turno, considerate solo la posizione del Capo più a sinistra.



b. **Riprendete i vostri 3 Capi** dal tabellone e rimetteteli sulla vostra plancia Giocatore.

c. Se ancora presente, **scartate** dal gioco la **tessera Topo Ospite** del round precedente (in basso a destra sul tabellone) e scopritene una nuova.

d. **Girate la Ruota Azioni di 1 Settore** in senso orario (60°).

e. **Ottenete le rendite** delle vostre carte Invenzione giocate e dalle tessere sulla vostra plancia Giocatore riportanti l'icona . Potete svolgere questo passaggio contemporaneamente. Nel raro caso, il cui si renda necessario seguire un ordine, seguite l'ordine di turno vigente in quel momento.

f. **Rimuovete i segnalini 1x** dalle vostre carte Invenzione (rimetteteli nella riserva comune).

g. **Scartate** nella pila degli scarti le ultime 2 carte a destra nella fila delle **carte Invenzione Base**; fate scorrere verso destra le carte rimaste e ripristinate la fila di 4 carte scoperte, pescandone due nuove dal mazzo. Fate lo stesso con la fila delle carte Invenzione Avanzata. Nel raro caso in cui un mazzo dovesse esaurirsi, rimescolate la relativa pila degli scarti e formate un nuovo mazzo.

2. Fase Azioni



In ordine di turno, svolgete il vostro turno piazzando un vostro Capo sulla Ruota Azioni o sulla Capanna dell'Alchimista per effettuare le corrispondenti azioni.

Durante il vostro turno, potete anche svolgere una o più azioni Veloci che non necessitano di piazzamento del Capo.

Quando tutti i giocatori hanno completato i loro 3 turni e piazzato i loro 3 Capi, la Fase Azioni finisce e con essa anche il round in corso.

2.1 Azioni della Ruota

Quando scegliete di svolgere un'azione della Ruota Azioni, piazzate il vostro Capo in uno spazio libero di un Settore della Ruota. Dopodiché svolgete le corrispondenti azioni, Principale e Bonus, nell'ordine che preferite. Dovete, tuttavia, completare tutti gli effetti della prima azione scelta, prima di svolgere la seconda.

Importante: non potete piazzare più di 1 Capo del vostro colore per Settore.

AZIONI PRINCIPALI

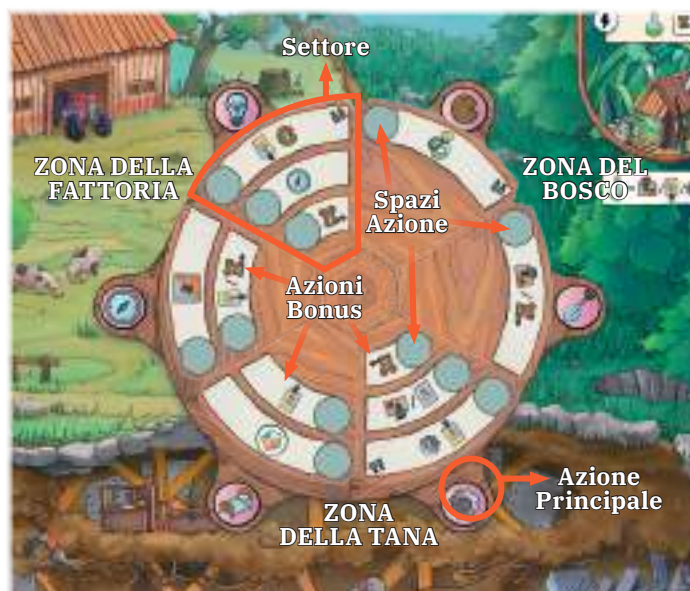
Ci sono 6 diverse azioni Principali ripartite nelle 3 Zone:

Zona del Bosco 	 - Raccogliere Legno
	 - Scavare Stanze
Zona della Tana 	 - Raccogliere Metallo
	 - Costruire Letti
Zona della Fattoria 	 - Trovare nuove idee
	 - Esplorare

Ricordate: la Forza dell'azione è pari al numero dei vostri Lavoratori presenti nella Zona.

LA RUOTA AZIONI NEL DETTAGLIO

La Ruota Azioni è formata da **6 Settori**. Ogni Settore riporta da 1 a 3 **azioni Bonus**, ciascuna delle quali può essere svolta da un solo Capo, occupando il corrispondente spazio Azione.



Ogni Settore converge su un'azione **Principale** la cui icona è posta all'esterno della Ruota Azioni.


Inoltre, a coppie, i Settori convergono su una delle 3 Zone esterne alla Ruota: **Zona del Bosco, Zona della Tana e Zona della Fattoria**. In queste Zone potete piazzare i vostri Lavoratori.

Lo spazio in cui piazzate il vostro Capo determina sia l'azione Bonus che svolgerete che l'azione Principale. Il numero di **Lavoratori** presenti nella Zona determinano invece la **Forza della vostra azione Principale**.

All'inizio di ogni round, la Ruota Azioni gira in senso orario di 1 Settore (60°).

AZIONI DELLA ZONA DEL BOSCO


Raccogliere Legno

 Ottenete un numero di segnalini Legno pari alla Forza dell'azione.



Esempio: Danilo (rosso) svolge l'azione con il suo Capo e ottiene 2 segnalini Legno dalla riserva comune, poiché ha 2 Lavoratori nella Zona del Bosco (azione Principale).

Scavare Stanze


 Potete scavare fino a un numero di Stanze pari alla Forza dell'azione.

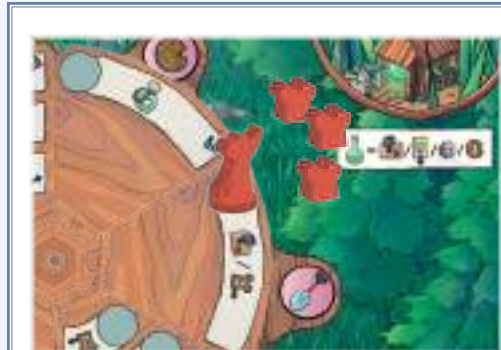
Ogni Stanza costa 2 segnalini Metallo. Ogni volta che scavate una Stanza, rimuovete dalla vostra plancia Giocatore la tessera Sottosuolo di valore più basso (minori PV) e rimettetela nella scatola.

Le Stanze servono a ospitare tessere Letto e tessere Topo Ospite. Ogni Stanza può ospitare 1 sola tessera. All'inizio della partita avete 3 Stanze già disponibili. Per ottenerne altre, dovrete rimuovere le tessere Sottosuolo dalla vostra plancia Giocatore, tramite l'azione Scavare Stanze.

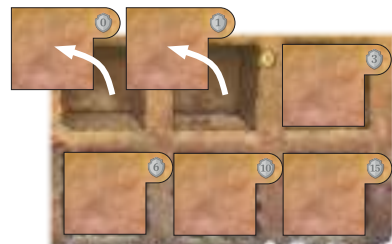
AZIONI DELLA ZONA DELLA TANA

Raccogliere Metallo


 Ottenete un numero di segnalini Metallo pari alla Forza dell'azione.



Esempio: Danilo (rosso) svolge l'azione Principale Scavare Stanze. Avendo 3 Lavoratori nella Zona del Bosco, potrebbe scavare fino a 3 Stanze. Non avendo abbastanza Metallo nella sua area di gioco, Danilo scava solo 2 Stanze pagando 4 segnalini Metallo (2 per ogni Stanza) e rimuove le 2 tessere Sottosuolo di valore più basso dalla sua plancia Giocatore (0 PV e 1 PV).

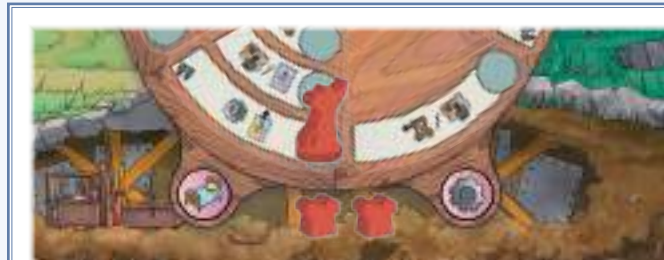


Costruire Letti

 Potete costruire fino a un numero di Letti pari alla Forza dell'azione.

Ogni Letto costa 2 segnalini Legno. Ogni volta che costruite un Letto, spostate sulla vostra plancia Giocatore la tessera Letto dallo spazio di valore più basso (minori PV) in una Stanza libera e il Lavoratore su di essa all'Ingresso. Potrete spostare questo Lavoratore dall'Ingresso al tabellone usando la corrispondente azione Veloce (vedete *Azioni Veloci*).

Se non avete Stanze libere non potete effettuare questa azione.



Esempio: Danilo (rosso) svolge l'azione Principale Costruire Letti. Avendo 2 Lavoratori nella Zona della Tana, potrebbe costruire fino a 2 Letti. Purtroppo però ha solo 1 Stanza libera sulla sua plancia Giocatore; così paga 2 segnalini Legno per costruire 1 Letto e sposta la tessera Letto di valore più basso sulla sua plancia Giocatore (2 PV) nella Stanza libera. Infine, mette il Lavoratore presente su di essa all'Ingresso.



AZIONI DELLA ZONA DELLA FATTORIA

Trovare nuove idee



Questa azione vi permette di acquisire nuove carte Invenzione da aggiungere alla vostra mano. Avete a disposizione tanti punti idea (💡) quanta è la Forza dell'azione.

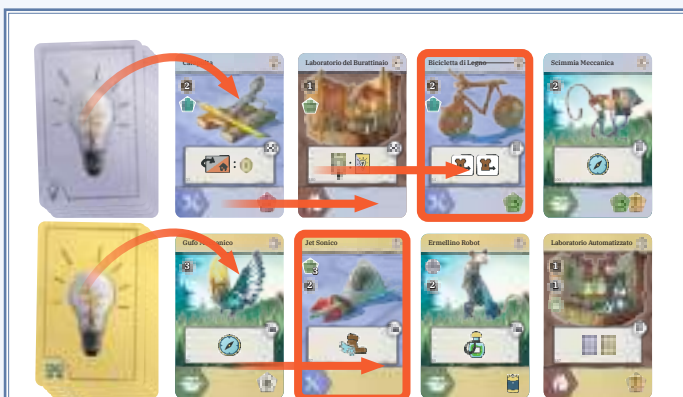
Acquisire 1 carta Invenzione Base costa 1 punto idea; acquisire 1 carta Invenzione Avanzata costa 2 punti idea.

Potete prendere le carte scegliendo dalle 8 carte esposte nelle due file oppure pescando dalla cima dei mazzi.

Alla fine del vostro turno, ripristinate le file di carte Invenzione, facendo scorrere le carte rimanenti verso destra e riempiendo gli spazi vuoti con nuove carte pescate dai rispettivi mazzi.

Nel raro caso in cui un mazzo di carte Invenzione dovesse esaurirsi, rimescolate la relativa pila degli scarti e formate un nuovo mazzo.

Importante: non c'è limite al numero di carte che potete avere in mano.



Esempio: Danilo svolge l'azione Trovare nuove idee. Avendo 3 Laboratori nella Zona della Fattoria, ha 3 punti idea a sua disposizione. Sceglie di prendere la carta Invenzione Avanzata Jet Supersonico (2 punti idea) e la carta Invenzione Base Bicicletta di Legno (1 punto idea). Dopodiché fa scorrere le carte rimaste nelle file verso destra e pesca una carta da ciascun mazzo per riempire gli spazi a sinistra rimasti vuoti.

Esplorare



Questa azione vi permette di entrare nella Fattoria e di esplorare i suoi locali con il vostro Esploratore. Avete a disposizione tanti punti esplorazione (🗺️) quanta è la Forza dell'azione.

Per ogni punto esplorazione potete svolgere una delle seguenti azioni, come indicato in alto a sinistra sul tabellone:



Potete ripetere più volte la stessa azione, a condizione che abbiate i punti esplorazione necessari e che siano rispettati tutti i requisiti.



Aprire 1 Porta - Aprite 1 Porta che si affaccia su un locale in cui si trova il vostro Esploratore o una vostra Tenda (vedete *Azioni Veloci*). Se il vostro Esploratore si trova all'esterno della Fattoria, potrà scegliere se aprire la porta al piano terra o al 1° piano. Per aprire una Porta, capovolgete il segnalino Porta e ottenete immediatamente il bonus indicato (per il significato dei bonus, vedete l'*Appendice* in fondo al regolamento). Poi rimuovete il segnalino Porta dal tabellone e piazzatelo, coperto, accanto alla vostra plancia Giocatore. Una volta aperta una Porta, il passaggio tra due locali al di sotto del segnalino sarà considerato aperto per il resto della partita e qualunque Esploratore potrà varcarlo (vedete di seguito *Muovere l'Esploratore*).



Muovere l'Esploratore - Muovete il vostro Esploratore da un locale ad uno adiacente. Potete farlo solo se la Porta fra i due locali è già stata aperta (il segnalino Porta fra i due locali è già stato rimosso). Non c'è limite al numero di Esploratori presenti nello stesso locale.



Rivelare 1 carta Missione - Rivelate una carta Missione, ancora coperta, presente in un locale in cui si trova il vostro Esploratore o una vostra Tenda (vedete *Azioni Veloci*). Ottenete immediatamente il bonus indicato in basso a sinistra sulla carta Missione. La carta Missione rimarrà scoperta nel locale e potrà essere risolta da qualunque giocatore abbia i requisiti per farlo (vedete *Risolvere una Missione*).



Prendere 1 Ospite - Prendete una tessera Topo Ospite, ancora coperta, presente in un locale in cui si trova il vostro Esploratore o una vostra Tenda (vedete *Azioni Veloci*). Capovolgete la tessera Topo Ospite e piazzatela in una Stanza libera della vostra plancia Giocatore. Se non avete Stanze libere, non potete svolgere questa azione. Per le icone presenti sulle tessere Topo Ospite vedete l'*Appendice*.

Se vi trovate nell'ultimo locale della Cantina, potete prendere la tessera Formaggio in cima alla pila e, allo stesso modo di una tessera Topo Ospite, piazzarla in una Stanza libera della vostra plancia Giocatore.

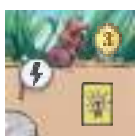
Ai fini degli effetti del gioco la tessera Formaggio è considerata al pari di una tessera Topo Ospite Cantina.

LE TESSERE OSPITE IN DETTAGLIO

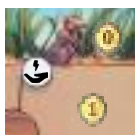
Tutte le tessere Topo Ospite hanno un effetto che può consistere in un effetto immediato (⚡) che viene applicato nel momento in cui prendete la tessera, in una rendita (👤) che ottenete immediatamente e durante ogni Fase di Inizio Round, o in un effetto permanente (∞) da applicare ogni qualvolta le condizioni indicate lo permettano.

A fine partita ogni tessera Topo Ospite sulla vostra plancia Giocatore darà da 0 a 3 PV.

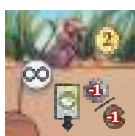
Ai fini degli effetti del gioco la tessera Formaggio è considerata al pari di una tessera Topo Ospite Cantina; non ha effetti ma, a fine partita, darà i PV indicati su di essa.



Pescate subito 1 carta Invenzione Avanzata dal mazzo. A fine partita questa tessera varrà 3 PV.



Durante ogni Fase di Inizio Round ottenete 1 PV. A fine partita questa tessera vi darà 0 PV.



Ogni volta che giocate una carta Invenzione Automa, pagate 1 segnalino Legno o 1 segnalino Metallo in meno. A fine partita questa tessera vi darà 2 PV.



A fine partita questa tessera vi darà 6 PV. Ogni giocatore può ottenere al massimo 1 tessera Formaggio.



Esempio: Simone (blu) svolge l'azione Esplorare e ha 3 punti esplorazione a sua disposizione. Con 1 punto apre la Porta accanto al suo Esploratore e ottiene 1 Metallo come indicato sul segnalino Porta (mette il segnalino Porta, coperto, accanto alla sua plancia Giocatore); con un altro punto muove il suo Esploratore nel locale adiacente divenuto accessibile e con l'ultimo punto rivela 1 carta Missione, ottenendo il relativo bonus (2 Legno). Pur essendoci stata una tessera Topo Ospite nel locale, Simone non avrebbe potuto prenderla perché non aveva Stanze libere sulla sua plancia Giocatore.

Azioni Bonus

Ci sono diverse azioni Bonus ripartite nei vari Settori della Ruota Azioni in maniera diversa a seconda del numero di giocatori. Di seguito sono descritte nel dettaglio:

Spostare i Lavoratori



Secondo quanto indicato, potete spostare 1 o 2 Lavoratori da una Zona a un'altra. Se spostate più di un Lavoratore, non siete obbligati a spostarli tutti nella stessa Zona (effettuate ogni spostamento liberamente).

Ottenere 1 segnalino Joker



Prendete 1 segnalino Joker dalla riserva comune e mettetelo nella vostra area di gioco. Quando giocate 1 Carta Invenzione (vedete *Giocare carte Invenzione*) o risolvete una Missione (vedete *Risolvere una Missione*), un segnalino Joker può sostituire una delle seguenti icone:



Non potete utilizzare un segnalino Joker per reclamare un Obiettivo (vedete *Azioni Veloci - Reclamare un Obiettivo*).

Prendere 1 carta Invenzione Base



Prendete 1 carta Invenzione Base dalla cima del mazzo e aggiungetela alla vostra mano.

Ottenere Metallo



Ottenete 1 segnalino Metallo.

Ottenere Legno



Ottenete 1 segnalino Legno.

Esplorare



Avete 1 punto esplorazione da utilizzare immediatamente.

Pozione dell'Alchimista



Ottenete la Pozione dell'Alchimista senza piazzare il vostro Capo sulla Casetta dell'Alchimista (vedete 2.2 Azioni dell'Alchimista).

Prendere il Topo Ospite del round



Prendete la tessera Topo Ospite del round in corso (tessera scoperta nello spazio designato in basso a destra sul tabellone) e piazzatela in una Stanza libera sulla vostra plancia Giocatore. Se non avete Stanze libere sulla vostra plancia Giocatore, lasciate l'ospite sul tabellone, verrà scartato a fine round. C'è 1 sola tessera Topo Ospite a disposizione in ogni round.

Giocare 1 carta Invenzione



Giocate una carta Invenzione dalla mano (Base o Avanzata) e mettetela in gioco accanto alla vostra plancia Giocatore (per i dettagli, vedete *Giocare Carte Invenzione*)

Risolvere 1 Missione

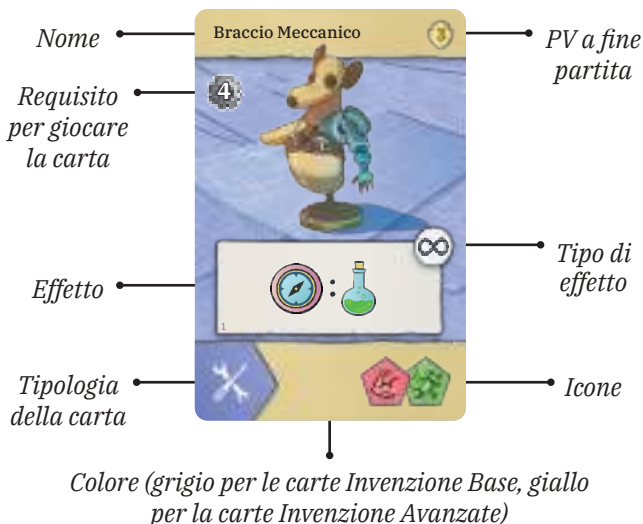


Se avete i requisiti richiesti e/o pagate il costo indicato, potete prendere un cubetto dalla vostra plancia Giocatore e piazzarlo su una riga di una carta Missione. Ottenete immediatamente il bonus indicato (per dettagli vedete *Risolvere una Missione*).

Giocare carte Invenzione

DETTAGLIO DELLE CARTE INVENZIONE

Tutte le carte Invenzione hanno la stessa struttura, illustrata di seguito:




Per giocare una carta Invenzione, Base o Avanzata, dovete soddisfare il requisito indicato sulla carta. Tale requisito può consistere:

- in un pagamento in Legno e/o Metallo e/o
- in un pagamento in segnalini Spostamento e/o
- nel possesso di determinate tipologie di carte Invenzione e/o
- nel possesso di determinate icone sulle carte (Invenzione o Eroe) giocate nella vostra area di gioco o sui vostri segnalini Abilità e/o
- nel possesso del segnalino Elettricità, Base (fronte) o Evoluta (retro) (vedete *Elettricità*) e/o
- nella presenza di tessere Topo Ospite sulla plancia Giocatore e/o
- nell'aver scavato un certo numero di Stanze.


Mentre i segnalini Legno, Metallo e Spostamento vanno scartati (prendete i relativi segnalini dalla vostra area di gioco e rimetteteli nella riserva comune, come di consueto), le carte e i segnalini con le icone richieste, così come le carte delle tipologie indicate, il segnalino Elettricità e le tessere Topo Ospite sono conservati (semplicemente dovete possederli).


Una volta soddisfatto il requisito indicato, piazzate la carta Invenzione nella vostra area di gioco.


Da questo momento in poi, la carta è attiva e produce il suo effetto. Ci sono diversi tipi di effetto:


 **Immediato:** applicate l'effetto appena giocate questa carta.


Nota: dal momento che queste carte non saranno più utilizzate per il resto della partita, potete sovrapporre tra loro in modo che siano visibili solo le icone nella parte inferiore della carta, così da risparmiare spazio.

 **1x:** potete applicare questo effetto come azione Veloce (vedete *Azioni Veloci*) una sola volta nel corso del round.

 **Rendita:** applicate l'effetto appena giocate questa carta e durante ogni Fase di Inizio Round, a partire dal prossimo round.

 **Fine partita:** applicate l'effetto alla fine della partita.

 **Permanente:** applicate l'effetto durante la partita ogni qualvolta le condizioni indicate lo permettano.

 **Aggressivo:** applicate l'effetto appena giocate questa carta. Questo tipo di effetto fa perdere PV o reca danni agli avversari che si trovino nella condizione indicata.



Centro di Spionaggio (Costo: 4, Valore: 2)

Esempio: Arianna paga 2 Legno e gioca il Centro di Spionaggio. Immediatamente tutti i giocatori che hanno aperto più Porte di lei perdono 2 PV. Arianna ha accanto alla sua placchetta 1 segnalino Porta coperto, come anche Danilo, mentre Simone ne ha 2. Simone perde 2 PV, mentre Danilo non perde niente. Durante il resto della partita, questa carta Invenzione fornirà ad Arianna 1 . Alla fine della partita, Arianna otterrà 4 PV da questa carta.

Indipendentemente dal suo effetto, ogni carta Invenzione appartiene a una delle seguenti 3 Tipologie:



Struttura



Equipaggiamento



Automa

Accanto all'icona tipologia, la carta Invenzione può riportare nessuna, una o più delle seguenti 5 icone (sono relative alle capacità che i Topi acquisiscono costruendo quell'invenzione):



Forza



Agilità



Percezione



Intelligenza



Resistenza

Inoltre, potrebbe esserci anche l'icona  **Energia:**

Una volta giocata una carta Invenzione, tutte le icone riportate su di essa nella parte inferiore sono a disposizione del giocatore per soddisfare le condizioni che nel seguito della partita ne richiedano il possesso.

Ogni carta Invenzione a fine partita contribuirà, in positivo o in negativo, al punteggio finale.



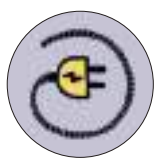
Missile Antigatto (Costo: 3)



Cavallo Robot (Costo: 3)

Esempio: Danilo possiede nella sua area di gioco il segnalino Elettricità e la carta Invenzione Missile Antigatto che gli fornisce le icone richieste per giocare la carta Invenzione Cavallo Robot. Perciò, pagando 2 Metallo, Danilo gioca dalla sua mano la carta Invenzione Cavallo Robot che ha un effetto istantaneo e ottiene un segnalino Spostamento e 1 PV per ogni suo cubetto piazzato sulle carte Missione.

ELETTRICITÀ



Elettricità
Base



Elettricità
Evoluta

Alcune carte Invenzione Avanzata richiedono come requisito per essere giocate l'Elettricità. Per soddisfare questo requisito dovete essere in possesso del segnalino Elettricità. Questo segnalino può essere ottenuto tramite un'azione Veloce (vedete *Azioni Veloci*), alcune carte Invenzione o altri bonus. Quando ottenete l'Elettricità, prendete il relativo segnalino dalla riserva comune (*ce n'è uno per ciascun giocatore*) e piazzatelo, con il lato Elettricità Base visibile, accanto alla vostra plancia Giocatore. Se ottenete una seconda volta l'Elettricità, capovolgete il vostro segnalino sul lato Elettricità Evoluta (*avere il segnalino su questo lato è un requisito di alcune carte Invenzione*). Una volta che avrete capovolto il vostro segnalino sul lato Elettricità Evoluta, ogni ulteriore Elettricità che doveste ottenere non vi darà nessun altro vantaggio.

Alla fine della partita, se avrete il segnalino sul lato Elettricità Evoluta otterrete 2 PV.

Risolvere una Missione

Le carte Missione si trovano nella Fattoria. Potete risolvere una Missione solo se:

- la carta Missione è stata rivelata (non importa da quale giocatore);
- la carta Missione si trova nello stesso locale in cui si trova il vostro Esploratore o una vostra Tenda (vedete *Azioni Veloci*).

Ogni carta Missione è composta da 3 righe che rappresentano le 3 parti della Missione. Ogni riga riporta un requisito da soddisfare, equivalente a quelli delle carte Invenzioni (vedete *Giocare carte Invenzione*), per poter ottenere la corrispondente **ricompensa**.



Esempio: per risolvere la missione "Raggiungi la serratura", dovete scartare 2 tra Legno, Metallo, 1 carta Invenzione dalla mano (anche lo stesso elemento) e dovete possedere 3 icone Destrezza nella vostra area di gioco.

DETTAGLIO DELLE CARTE MISSIONE

Tutte le carte Missione hanno la stessa struttura, illustrata di seguito:

Nome della Missione	Spazi per i cubetti	Nomi delle 3 parti della Missione
Nella tana c'è qualcosa!	1	Libera l'ingresso della tana
	2	Attacca gli scarafaggi
	1 2	Esplora la tana

Bonus che ottiene il giocatore che rivela la carta Missione *Requisiti per risolvere le parti della Missione* *Ricompense per aver risolto le parti della Missione*

Quando risolvete una Missione come azione Bonus o come conseguenza di altri effetti di gioco, scegliete una riga sulla carta Missione che non sia già occupata da un cubetto (vostro o di un altro giocatore). Pagate il costo richiesto e/o verificate di essere in possesso di quanto indicato sulla carta; dopodiché piazzate un vostro cubetto, preso dalla vostra plancia Giocatore (vedete *Poteri della plancia Giocatore*), a occupare la riga e ottenete immediatamente la ricompensa indicata. Potete risolvere **una sola riga** di Missione alla volta. Inoltre su ogni riga della Missione può esserci un solo cubetto; più cubetti dello stesso colore possono, però, stare su più righe della stessa carta Missione.

Se una riga della Missione riporta un lucchetto numerato (1/2) nello spazio per il cubetto,

significa che per poter risolvere quella riga è necessario che un giocatore qualsiasi abbia risolto la riga che riporta lo stesso lucchetto numerato accanto alla ricompensa.

Nota: non è obbligatorio risolvere le righe in ordine dall'alto verso il basso.

Esempio: al suo turno, Danilo svolge l'azione Bonus Risolvere una Missione. La prima riga di questa Missione è già stata risolta da Simone (blu), perciò Danilo non può sceglierla. Decide allora di risolvere la terza riga per poter ottenere il segnalino Elettricità Base che ancora non ha; così, spende 2 Metallo e mette sulla riga un cubetto preso dalla sua plancia Giocatore. Al posto della terza riga, Danilo avrebbe potuto risolvere la seconda, essendo stata quest'ultima sbloccata da Simone che aveva risolto in precedenza la prima riga.

I Poteri della Plancia Giocatore

Sulla vostra plancia Giocatore ci sono 10 spazi in cui piazzate i vostri cubetti all'inizio della partita. Ogni spazio riporta un potere che viene sbloccato quando rimuovete il relativo cubetto per piazzarlo su una carta Missione (vedete *Risolvere una Missione*).

I cubetti degli spazi "marroni" (6 in tutto) possono essere rimossi per essere piazzati su qualsiasi carta Missione, mentre i cubetti degli spazi "grigi" (4 in tutto) possono essere piazzati solo su carte Missione Cantina.

Di seguito è riportata la descrizione di tutti i poteri che ottenete rimuovendo il cubetto dal relativo spazio.



Per il resto della partita, il costo per costruire un Letto sarà di 1 Legno anziché 2. Per sbloccare questo potere, dovrete però pagare un Legno o un Metallo o scartare una carta Invenzione dalla vostra mano, quando rimuovete il cubetto dallo spazio.



Per il resto della partita, il costo per scavare una Stanza sarà di 1 Metallo anziché 2. Per sbloccare questo potere, dovrete però pagare un Legno o un Metallo o scartare una carta Invenzione dalla vostra mano, quando rimuovete il cubetto dallo spazio.



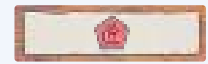
Per il resto della partita, avrete una Stanza in più (*veranda*) a vostra disposizione. A fine partita ottenete 2 PV.



Per il resto della partita, quando usate un segnalino Spostamento (vedete *Azioni Veloci*) spostate 2 Lavoratori anziché 1. A fine partita ottenete 1 PV.



Scegliete un segnalino Abilità fra quelli disponibili accanto al tabellone e piazzatelo nella vostra area di gioco. Per il resto della partita, questo segnalino vi fornirà un'icona addizionale. A fine partita ottenete 2 PV.



Esempio: 1 icona Resistenza.

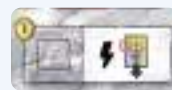


A fine partita ottenete 3 PV.



A fine partita ottenete 6 PV.

Se rimuovete entrambi questi cubetti, a fine partita ottenete 2 PV aggiuntivi.



Potete giocare immediatamente e gratuitamente dalla mano una carta Invenzione, Base o Avanzata (non dovrete soddisfare i requisiti indicati sulla carta. Vedete *Giocare carte Invenzione*). A fine partita ottenete 1 PV.



Potete svolgere un'azione Principale a vostra scelta (vedete *Azioni Principali*). Nel farla, considerate la Forza che avete in quel momento. A fine partita ottenete 2 PV.



Ottenete immediatamente una carta Eroe (sceglietela fra quelle disponibili accanto al tabellone) e piazzatela nella vostra area di gioco. Per ogni icona presente nella vostra area di gioco del tipo indicato sulla carta scelta, ottenete subito 1 PV (comprese le 2 icone presenti sulla carta stessa). Per il resto della partita, questa carta vi fornirà 2 icone aggiuntive.



Esempio: Arianna sceglie Gwir lo Scienziato. Avendo già 3 icone Intelligenza nella sua area di gioco, ottiene subito 5 PV (3+2 sulla carta Eroe). Per il resto della partita conterà le 2 icone Intelligenza (🧠) fornite dalla carta Eroe per tutti gli effetti del gioco.

2.3 Azioni dell'Alchimista

La Capanna dell'Alchimista, a differenza degli spazi Azione sulla Ruota, può ospitare un numero qualunque di Capi, anche di uno stesso giocatore.

Quando scegliete di svolgere l'azione dell'Alchimista, piazzate il vostro Capo sulla Capanna dell'Alchimista, alla destra di eventuali Capi già presenti. Ottenete immediatamente **1 segnalino Spostamento** 🏠 e **la Pozione dell'Alchimista** 🧪.

Importante: la posizione dei Capo sulla Capanna dell'Alchimista determina l'ordine di turno del round successivo. Nel caso aveste svolto più volte questa azione, ai fini della determinazione dell'ordine di turno, considerate solo la posizione del vostro Capo più a sinistra.

La Pozione dell'Alchimista vi permette di svolgere una delle seguenti azioni:



Giocare 1 carta Invenzione dalla vostra mano (vedete pag. 11)



Risolvere 1 Missione (vedete pag. 13)



Ottenere 1 segnalino Metallo



Ottenere 1 segnalino Legno

2.4 Azioni Veloci



Durante il vostro turno, prima o dopo ciascuna azione Principale o Bonus, potete svolgere un'azione Veloce. Potete effettuare un numero qualsiasi di azioni Veloci nel vostro turno e potete ripetere la stessa più volte. Di seguito sono descritte nel dettaglio tutte le azioni Veloci (*trovate un elenco anche sulla tessera Riassunto*).

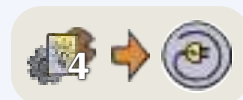
Prendere un segnalino Joker



Spendete 3 risorse qualsiasi fra Legno e Metallo. In alternativa potete scartare carte Invenzione (Base o Avanzata) dalla vostra mano (mettetele nella pila degli scarti) al posto delle risorse (1 carta per ogni risorsa). Ottenete un segnalino Joker (prendetelo dalla riserva comune e mettetelo nella vostra area di gioco).

Ricordate: un segnalino Joker può sostituire una delle icone 🏠, 🧪, 🧠, 🌿, 🪛, quando giocate 1 Carta Invenzione (vedete Giocare carte Invenzione) o risolvete una Missione (vedete Risolvere una Missione).

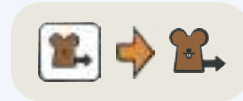
Prendere il segnalino Elettricità



Spendete 4 risorse qualsiasi fra Legno e Metallo. In alternativa potete scartare carte Invenzione (Base o Avanzata) dalla vostra mano (mettetele nella pila degli scarti) al posto delle risorse (1 carta per ogni risorsa). Ottenete un segnalino Elettricità (prendetelo dalla riserva comune e mettetelo, sul lato Base, accanto alla vostra plancia Giocatore). Se già possedete il segnalino Elettricità sul lato Base, capovolgetelo sul lato Elettricità Evoluta.

Ricordate: una volta capovolto sul lato Elettricità Evoluta, ogni ulteriore l'Elettricità che doveste ottenere non vi darà nessun altro vantaggio.

Usare un segnalino Spostamento



Scartate dalla vostra area di gioco 1 segnalino Spostamento per spostare un Lavoratore da una Zona sul tabellone ad un'altra.

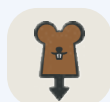
Usare un effetto 1x



Piazzate un segnalino 1x sopra una vostra carta Invenzione (Base o Avanzata) già nella vostra area di gioco che riporta l'icona **1x**. Applicate immediatamente l'effetto della carta. Non potete farlo, se sulla carta Invenzione è già presente un segnalino 1x.

Ricordate: nella Fase di Inizio Round tutti i segnalini 1x sulle carte Invenzione sono rimossi.

Spostare Lavoratori sul tabellone



Spostate 1 Lavoratore dall'ingresso della vostra plancia Giocatore sul tabellone, in delle 3 Zone (del Bosco, della Tana o della Fattoria).

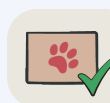
Piazzare una Tenda



Piazzate gratuitamente una Tenda nel locale della Fattoria in cui si trova il vostro Esploratore. Avere una Tenda in un locale permette di esplorare il locale come se ci fosse il vostro Esploratore (vedete l'azione Principale *Esplorare*). In uno stesso locale possono coesistere Tende di più giocatori.

Potete piazzare al massimo 2 Tende in locali diversi fra loro. Una volta piazzata, una Tenda non può più essere rimossa o spostata per il resto della partita. Una volta costruite entrambe le vostre Tende, questa azione non sarà più disponibile per voi.

Reclamare un Obiettivo

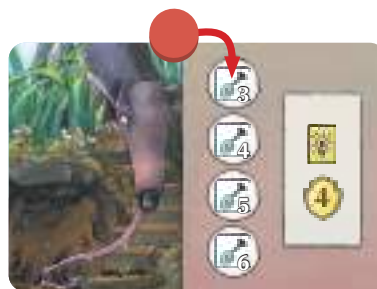


Piazzate uno dei vostri dischetti (posti accanto alla vostra plancia Giocatore durante la Preparazione) su una carta Obiettivo nello spazio libero più in alto sulla carta e ottenete immediatamente il bonus indicato. Per farlo, dovete soddisfarne il requisito indicato nello spazio occupato dal vostro dischetto.

Ricordate: non potete usare segnalini Joker per reclamare un Obiettivo.

Per il resto della partita quel requisito non sarà più disponibile. Per reclamare quello stesso Obiettivo, gli altri giocatori dovranno soddisfare il prossimo requisito riportato sulla carta. In ogni spazio può stare un solo segnalino Obiettivo. Ogni Obiettivo può essere reclamato da tutti i giocatori (1 volta per giocatore).

Ricordate: in meno di 4 giocatori, durante la preparazione, alcuni spazi vengono coperti da dischetti di colori non in gioco (vedete Preparazione).



Esempio: Danilo (rosso) ha scavato 3 Stanze e può reclamare l'Obiettivo. Piazza il proprio dischetto sulla carta a coprire

lo spazio e prende immediatamente il bonus (aggiunge una carta Invenzione Avanzata alla sua mano prendendola dalla cima del relativo mazzo e ottiene 4 PV). Il prossimo giocatore, che vorrà reclamare questo Obiettivo per ottenere lo stesso bonus, dovrà aver scavato almeno 4 Stanze.

FINE DEL ROUND

Quando tutti i giocatori hanno completato i loro 3 turni e piazzato i loro 3 Capi, la Fase Azioni finisce e con essa anche il round in corso. Se vi sono ancora tessere Topo Ospite nella pila sullo spazio in basso a destra del tabellone, cominciate un nuovo round; altrimenti il 5° round si è concluso e la partita finisce.

FINE DELLA PARTITA E CONTEGGIO DEI PUNTI VITTORIA

La partita finisce alla fine del 5° round (la pila sullo spazio in basso a destra del tabellone è esaurita).

Aggiornate l'ordine di turno in base alla posizione dei vostri Capi sulla Casetta dell'Alchimista, come descritto nella Fase di Inizio round.

Dopodiché, calcolate il vostro punteggio finale aggiungendo ai Punti Vittoria totalizzati durante la partita i seguenti PV:

- PV indicati negli **spazi Potere** sulla vostra plancia Giocatore da cui sono stati rimossi i cubetti;
- PV indicati nello **spazio di valore più alto** da cui avete rimosso una **tessera Letto** sulla vostra plancia Giocatore;
- PV indicati nella **Stanza di valore più alto** sulla vostra plancia Giocatore da cui avete rimosso una tessera Sottosuolo. Ottenete i PV indipendentemente dal fatto che le Stanze siano occupate o meno da tessere Letto e/o Topo Ospite;

- PV indicati sulle **tessere Topo Ospite** sulla vostra plancia Giocatore, compresa l'eventuale **tessera Formaggio**;
- PV indicati sulle **carte Invenzione** nella vostra area di gioco;
- PV delle carte Invenzione nella vostra area di gioco con un **effetto di fine partita**;
- 2 PV dal segnalino **Elettricità Evoluta**;

- 1 PV **ogni 5 fra segnalini Legno, Metallo e Spostamento** nella vostra area di gioco e **carte Invenzione** ancora nella vostra mano;
- 1 PV **ogni 2 segnalini Joker** nella vostra area di gioco.

Il giocatore con più Punti Vittoria è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore in parità più avanti nell'ordine di turno.



Danilo durante la partita ha totalizzato 22 PV.

A questi aggiunge:

- 14 PV per gli **spazi Potere** (3+6+2+1+2+0);
- 7 PV per le **tessere Letto**;
- 10 PV per le **Stanze**;
- 4 PV per le **tessere Topo Ospite**;
- 14 PV per le **carte Invenzione** giocate;
- 12 PV per gli **effetti di fine partita** delle carte Invenzione giocate (3 PV per $1 \times$ + 4 PV da

$1 \times$ + 5 PV da $1 \times$);

- 2 PV per segnalino **Elettricità Evoluta**;
- 1 PV per i **segnalini avanzati** e le **carte ancora nella sua mano** (2 Legno + 1 Metallo + 1 Spostamento + 4 carte Invenzione = 8);
- 0 PV per i **segnalini Joker** (ne ha avanzato solo 1).

In totale Danilo ottiene 86 PV.

CREDITI

Autori: Danilo Sabia, Simone Luciani

Illustrazioni: Candida Corsi, Sara Valentino

Direzione Artistica e Grafica: Arianna Santini

Stesura Regolamento e testi: Stefania Niccolini

Edizione: Giuliano Acquati



Cranio Creations S.r.l.

Via E. Romagnoli 1

20146, Milano - Italia

www.craniocreations.it

© 2023, Cranio Creations s.r.l.

Tutti i diritti sono riservati

Gli autori ringraziano: Mauro, Barbara, Marco, Ian e Massimo, Simone, Alex D., Alex M., Daniele, Alberto, Devis, Thomas, Chiara, Michele, Mauro, Ido, Claudio, Paolo, Samantha e Daniel.

APPENDICE

Di seguito è riportata una panoramica di tutte le icone utilizzate nel gioco.

	Azione Principale		Pozione dell'Alchimista		1 fra legno, metallo o una carta a scelta		Azione Costruire Letti
	Azione Raccogliere Metallo		Azione Raccogliere Legno		Azione Trovare nuove idee		Tessera Letto (costruito)
	Metallo nella quantità indicata (es. 1)		Legno nella quantità indicata (es. 1)		1 Punto idea		Scartare 1 tessera Letto costruito
	Sconto di 1 Metallo		Sconto di 1 Legno		Azione Esplorare		Costruire 1 Letto
	Scarto 1 Metallo		Scarto di 1 Legno		1 Punto Esplorazione		Costruire 1 Letto gratuitamente
	Spostare 1 Lavoratore dall'Ingresso della plancia Giocatore al tabellone		Prendere 1 tessera Topo Ospite (grigia o marrone)		Azione Scavare Stanze		carta Obiettivo
	Spostare 1 Lavoratore da una Zona a un'altra del tabellone		Scartare 1 tessera Topo Ospite (grigia o marrone)		Tessera Stanza (scavata)		Obiettivo reclamato
	Segnalino Spostamento		Prendere 1 tessera Topo Ospite marrone		Scavare 1 Stanza		Prendi una carta Eroe scegliendola tra quelle disponibili e giocala (immediatamente)
	Scartare 1 Segnalino Spostamento		Prendere 1 tessera Topo Ospite grigia		Scavare 1 Stanza gratuitamente		Giocare 1 carta Invenzione (Base o Avanzata)
	Rivelare 1 carta Missione		Prendere 1 tessera Topo Ospite grigia		Punti Vittoria nel numero indicato (es. 1)		Giocare 1 carta Invenzione Base
	Cubetti del vostro colore sulle carte Missione		carte Invenzione di tipologia Struttura		Punti Vittoria negativi nel numero indicato (es. -1)		Giocare 1 carta Invenzione Avanzata
	Reclamare 1 Missione		carte Invenzione di tipologia Automa		carte Invenzione con effetto rendita		Gioca 1 carta Invenzione (Base o Avanzata). Ignora costi e requisiti
	carte Invenzione (Base o Avanzata)		carte Invenzione di tipologia Equipaggiamento		carte Invenzione con effetto permanente		Gioca gratuitamente 1 carta Invenzione Base. Ignora costi e requisiti
	carte Invenzione Base		carte Invenzione con effetto di fine partita		carte Invenzione con effetto immediato		Gioca gratuitamente 1 carta Invenzione Base. Ignora costi e requisiti
	carte Invenzione Avanzata		carte Invenzione con effetto 1x		carte Invenzione con effetto aggressivo		



Gioca gratuitamente 1 carta Invenzione Avanzata. Ignora costi e requisiti



Icona Destrezza



Icona Forza



Icona Intelligenza



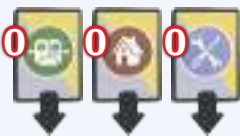
Icona Resistenza



Icona Percezione



Icona Energia



Gioca 1 carta Invenzione della tipologia indicata. Ignora costi e requisiti



Scartare 1 carta Invenzione Base



Scartare 1 carta Invenzione Avanzata



Rivelare 1 nuova carta Invenzione Base



Rivelare 1 nuova carta Invenzione Avanzata



Muovere l'Esploratore anche in un locale non adiacente a dove si trova in quel momento, purché sia accessibile (le Porte per raggiungere quel locale devono essere già state aperte).



Piazza una Tenda in un locale, anche diverso da quello in cui si trova in quel momento l'Esploratore, purché sia accessibile (le Porte per raggiungere quel locale devono essere già state aperte). Se hai piazzato entrambe le tende puoi spostarne una con le stesse regole.



Giocare 1 Icona del tipo indicato



Segnalino Elettricità Base



Segnalino Elettricità Evoluta



Giocare 1 Icona Energia



Muovere l'Esploratore



Segnalino Joker



Scartare 1 segnalino Joker



Sconto di 1 Icona



Segnalino Porta



Aprire 1 Porta



Piazzare una Tenda

TIPO DI EFFETTI



(rendita) appena giocate questa carta e in ogni Fase di Inizio Round



(permanente) ogni volta che si realizzano le condizioni indicate



(fine partita) alla fine della partita



(immediato) appena giocate questa carta



(1x) una sola volta nel round come azione Veloce



(aggressivo) appena giocate questa carta

SIMBOLOGIA DELLE CARTE INVENZIONE

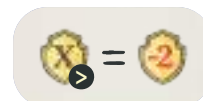
Ogni volta che accade questo...



...succede quest'altro

Es. (Guanto Biomeccanico) ogni volta che rivelate una carta Missione, ottenete 1 Metallo e 1 Punto Vittoria.

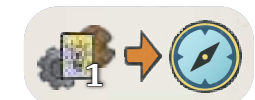
Se siete in questa condizione...



...allora accade questo

Es. (Pistola Paralizzante) se avete più Punti Vittoria del giocatore che ha giocato questa carta, allora perdete 2 PV.

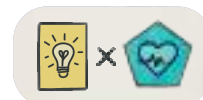
Scartate questo...



...per ottenere questo

Es. (Lanterna) scartate 1 Legno o 1 Metallo o 1 carta Invenzione per ottenere 1 punto esplorazione da utilizzare immediatamente.

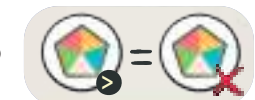
Ottenete tante volte questo...



...quanto è questo

Es. (Armatura di legno) ottenete tante carte Invenzione Avanzata (pescatele dalla cima del relativo mazzo) quante sono le icone Resistenza nella vostra area di gioco.

Tutti i giocatori che hanno questo più di te...



...scartano questo

Es. (Tuta Mimetica) se avete più segnalini Joker del giocatore che ha giocato questa carta, allora scartate un segnalino Joker

CHIARIMENTI SU ALCUNE CARTE INVENZIONE

12 - Chiave universale (1X)

Prendi un segnalino porta da un qualunque punto della fattoria, giralo e applicane gli effetti come se lo avessi aperto durante una esplorazione.

15 - Trivella elettrica (⚡)

Scavate gratuitamente 1 Stanza per ogni icona Energia nella vostra area di gioco.

18 - Spada Laser (🗡️)

Se siete in possesso del segnalino Eletticità, ottenete 1 segnalino Joker.

21 - Missile antigatto (🚀)

Effettua una delle tre azioni indicate. La forza dell'azione è pari al numero di pedine Lavoratore, come al solito.

25 - Macchina del Tempo (🕒)

Chi ha preso più tessere Topo Ospite di voi, deve scegliere fra scartarne 1 oppure perdere 3 PV.

38 - Mongolfiera (🎈)

Pescate 2 carte Obiettivo dalla pila a lato del tabellone, scartatene 1 e piazzate l'altra nella vostra area di gioco: sarà un nuovo Obiettivo che potrete reclamare solo voi.

40 - Martello (🔨)

Gioca una carta dalla tua mano. Hai uno sconto di una risorsa a tua scelta.

44 - Shuriken (🗡️)

Chi ha più carte Invenzione in mano di voi, ne deve scartare 1.

51 - Enciclopedia (∞)

Ogni volta che prendete 1 carta Invenzione Avanzata, ottenete 1 segnalino Spostamento.

53 - Bussola Magnetica (∞)

Ogni volta che mettete in gioco un'icona Intelligenza, ottenete 1 punto esplorazione da utilizzare immediatamente.

Nota: ottenete 1 punto esplorazione per ogni icona Intelligenza messa in gioco.

55 - Carretto a Vela (🚤)

Scartate dal gioco 1 cubetto da uno spazio marrone della vostra plancia Giocatore.

59 - Torcia Elettrica (1X)

Se siete in possesso del segnalino Eletticità, ottenete 1 punto esplorazione.

61 - Monopattino Elettrico (🛴)

Se siete in possesso del segnalino Eletticità, ottenete 1 segnalino Movimento.

69 - Calcolatore a Ruote (🚲)

Gioca una carta Automa dalla tua mano. Ignora costi e requisiti.

73 - Lumaca Robot (∞)

Ottenete una Stanza addizionale.

77 - Camaleonte Meccanico (1X)

Attiva un effetto 1x di un'altra carta, tua o di un avversario.

78 - Tigre Robot (∞)

Ogni volta che mettete in gioco un'icona Forza, potete giocare una carta Invenzione senza icone Forza con lo sconto di 1 Legno e 1 Metallo.

Nota: se giocate una carta Invenzione con più icone Forza, potete giocare altrettante carte con lo sconto.

82 - Cicogna Aliante (🦅)

Pescate 3 carte Invenzione Avanzate dal corrispondente mazzo, giocatene 1 gratuitamente e scartate le altre 2 nella pila degli scarti.

87 - Talpa Robot (🐹)

Chi ha scavato più Stanze di voi, deve scegliere fra scartare 2 Metalli oppure perdere 3 PV.

91 - Istrice di Legno (🦘)

Ottenete 1 PV per ogni Stanza che avete scavato.

94 - Mucca Meccanica (🐄)

Giocate una carta Invenzione con uno sconto di 1 Legno e di 1 Metallo.

95 - Cane Meccanico (∞)

Per il resto della partita ignorate l'effetto delle carte Aggressivo giocate dai vostri avversari.

97 - Ghepardo a Pile (1X)

Se siete in possesso del segnalino Eletticità, ottenete 1 Pozione.

110 - Segheria Elettrica (∞)

Ogni volta che raccogliete Legno (con un'azione o per un effetto di gioco), ottenete 1 PV addizionale (1 PV solo, indipendentemente dal Legno raccolto).

112 - Torre di Estrazione (∞)

Vedi 110 - Segheria Elettrica.

118 - Falegnameria Industriale (🏭)

Scartate 1 tra Legno, Metallo, 1 carta Invenzione dalla mano, per costruire gratuitamente 1 Letto.

124 - Torre Radar (📡)

Reclamate immediatamente 1 Missione, ignorando la richiesta di possesso di 1 icona (non Energia).

125 - Osservatorio Astronomico (∞)

Ogni volta che giocate una carta Invenzione, potete ignorare la richiesta di possesso di 1 icona (non Energia).

130 - Centro di Addestramento (∞)

Ogni volta che ottenete 1 segnalino Joker, ottenete 1 PV.

131 - Torre di Controllo (∞)

Ogni volta che reclamate un Obiettivo, potete giocare gratuitamente 1 carta Invenzione Base.

134 - Centro Elaborazione Dati (🖨️)

Scartate 2 fra Legno, Metallo e carta Invenzione dalla mano (anche lo stesso elemento due volte) per pescare 3 carte Invenzione Base, sceglierne 1 da giocare gratuitamente e scartare le altre 2.

136 - Sala Radio (📻)

Ottenete 2 PV per ogni cubetto rimosso da uno spazio Potere grigio della vostra plancia Giocatore.

137 - Laboratorio Automatizzato (🤖)

Prendi due carte Equipaggiamento, una base e una avanzata. Puoi scegliere tra quelle scoperte, se ce ne sono o rivelare carte dal mazzo corrispondente fino a che non ne trovi una. Le carte rivelate vanno negli scarti.

141 - Ostello (🏠)

Scartate dalla vostra plancia 1 tessera Letto già costruita e ottenete 2 segnalini Legno.

143 - Studio del Cartografo (🗺️)

Vedi 136 - Sala Radio

144 - Torre del Ricercatore (🔍)

Girate la prima carta dal mazzo Invenzioni Avanzate. Se è una carta Equipaggiamento, aggiungetela alla vostra mano, altrimenti mettetela nella relativa pila degli scarti.

148 - Sala di Progettazione (🏗️)

Girate la prima carta dal mazzo Invenzioni Base. Se è una carta Struttura, aggiungetela alla vostra mano, altrimenti mettetela nella relativa pila degli scarti.

150 - Ludoteca (∞)

Ogni volta che ottenete PV, ottenete 1 PV addizionale.

156 - Archivio (1X)

Scegliete una carta dalla pila degli scarti delle carte Invenzione Base o Avanzata e aggiungetela alla vostra mano.

164 - Gru da costruzione (∞)

Ogni volta che giochi una carta Struttura hai lo sconto di una risorsa a scelta.

176 - Deposito di Metallo (🏠)

A fine partita ottenete 1 PV per ogni Metallo avanzato.

177 - Bancarella del Mercante (1X)

) Scambiate 1 fra Legno, Metallo e carta Invenzione con 1 fra Legno, Metallo o carta Invenzione.