

Mice *and* Mystics

Edizione Italiana

Regolamento



Dedicato a...

La mia speranza è che con Mice and Mystics amici e famiglie possano trascorrere una serata all'insegna dell'eroismo e dell'avventura, facendosi trasportare, almeno per un po', in un luogo nel quale essere piccoli non impedisce di cambiare il mondo.

Dedico questo gioco ai miei piccoli avventurieri, Jenna e Owen.

Mi sento davvero umile di fronte al vostro coraggio.



Jerry Hawthorne

Elenco dei Componenti

1 Regolamento	1 Plancia del Racconto	19 Carte Iniziativa
1 Tomo dei Racconti	8 Tabelloni delle Stanze	6 Schede Topo
6 Miniature dei Topi	28 Carte Abilità dei Topi	5 Dadi Azione
16 Miniature dei Servitori	71 Carte Ricerca	3 Fogli di Segnalini
	18 Carte Incontro	

Introduzione

Benvenuti nel Regolamento di Mice and Mystics. Queste pagine, oltre ad insegnarvi a giocare, sono state pensate per essere utilizzate assieme al Tomo dei Racconti: ogni Capitolo del Tomo dei Racconti necessita infatti di specifiche preparazioni e regole speciali. Assieme al gioco troverete il Tomo dei Racconti intitolato Il Dolore e il Ricordo.

Mice and Mystics utilizza un semplice sistema di regole che permette ai giocatori di vivere fantastiche ed emozionanti avventure. Ogni Capitolo ha le sue regole speciali, pensate per ottenere una narrazione sempre unica. Concludiamo questa introduzione con una piccola nota: leggere il Regolamento e le regole speciali dei Capitoli durante la partita rallenterà il gioco e la narrazione; vi suggeriamo quindi, specialmente se state giocando assieme ad altre persone, di prendervi qualche minuto per leggere Regolamento e regole speciali prima di iniziare, salvo poi utilizzarle ed illustrarle agli altri giocatori non appena il gioco lo richieda. Questo piccolo sforzo iniziale vi aiuterà a far scorrere meglio il tutto, rendendo le vostre partite indimenticabili e divertenti!

Obiettivo del Gioco

Mice and Mystics è un gioco di avventura cooperativo, per 1-4 giocatori, i quali vestiranno i (piccoli) panni di Topi avventurosi. Sfruttando gioco di squadra, coraggio ed un pizzico di fortuna, i vostri eroici Topi esploreranno una serie di Capitoli, interagendo con il racconto mano a mano che questo viene narrato.

Scheda del Topo



1. **Nome:** il nome del vostro eroico roditore.
2. **Classe:** molte Abilità ed alcuni Oggetti possono essere usati solo da certe Classi. Alcuni Topi hanno 2 Classi e possono utilizzare Oggetti ed Abilità di entrambe le Classi possedute.
3. **Valore di Combattimento:** rappresenta l'abilità del Topo di attaccare con un'Arma.
4. **Valore di Difesa:** le difese naturali del Topo.
5. **Valore di Sapienza:** il livello di conoscenza del Topo.
6. **Valore di Movimento:** quanto velocemente si muove il Topo.
7. **Abilità:** varie azioni speciali che il Topo può compiere.
8. **Equipaggiamento Iniziale:** all'inizio del Capitolo il Topo viene equipaggiato con queste carte, a meno che non sia specificato diversamente.
9. **Vitalità:** rappresenta il numero di Ferite che il Topo può subire prima di essere Catturato.

Carte Iniziativa

Ci sono due tipi di carte Iniziativa: Iniziativa dei Topi e Iniziativa dei Servitori. Le carte Iniziativa dei Topi riportano il nome e l'immagine del Topo, oltre ad un breve sommario delle sue caratteristiche. Le carte Iniziativa dei Servitori mostrano appunto le caratteristiche di una o più di queste creature. Quello che segue è un esempio di carta Iniziativa dei Servitori.



1. **Nome:** il nome del Servitore associato a questa carta.
2. **Abilità:** le regole speciali che si applicano a questo Servitore.
3. **Valore di Combattimento:** il numero di Dadi Azione lanciati quando questo Servitore attacca.
4. **Valore di Difesa:** il numero di Dadi Azione lanciati quando questo Servitore si difende.
5. **Vitalità:** il numero di Ferite che il Servitore può subire prima di essere Sconfitto.

Dadi Azione



Ogni faccia di un Dado Azione presenta diversi simboli: spada , arco  e scudo  sono usati durante i combattimenti; i piccoli numeri sono usati per il movimento; i simboli  sono usati per diversi scopi, principalmente per determinare se il Topo ha avuto successo nel superare un ostacolo.

Carte Ricerca



Ci sono diversi tipi di carte Ricerca:

1. **Oggetto:** gli Oggetti possono essere trasportati nella sacca del Topo ed utilizzati come descritto sulla carta stessa. Un Topo può trasportare fino a 3 Oggetti nella sua sacca. Alcuni Oggetti hanno delle condizioni d'utilizzo: un Topo deve soddisfare queste condizioni per poter usare l'Oggetto.
2. **Stratagemma:** le carte Stratagemma possono essere tenute da parte ed utilizzate al momento opportuno per avvantaggiarsi sui nemici. Gli Stratagemmi non occupano nessuno spazio, nemmeno nella sacca del Topo.
3. **Evento:** le carte Evento possono sia aiutare che ostacolare il Topo durante l'avventura. Risolvete gli effetti delle carte Evento non appena queste vengono pescate.
4. **Oggetto del Gruppo:** le regole speciali per gli Oggetti del Gruppo sono elencate a pagina 18 di questo Regolamento. Gli Oggetti del Gruppo possono essere utilizzati da qualsiasi Topo e non occupano nessuno spazio nella sacca.
5. **Arma, Armatura ed Accessorio:** i Topi possono Equipaggiarsi con Armature ed Accessori per proteggersi e facilitarli la vita. Un Topo non può attaccare a meno che non sia Equipaggiato con un'Arma.



1. **Nome:** il nome dell'Arma.
2. **Simbolo Distanza o Mischia:** questo simbolo indica se l'Arma può essere usata per colpire a distanza o in mischia. Ogni bonus posseduto dall'Arma è descritto qui.
3. **Tipologia:** indica il tipo di attacco dell'Arma. Alcuni Servitori sono più resistenti verso certi tipi di Attacco.
4. **Abilità:** ogni regola speciale posseduta dall'Arma è descritta qui.
5. **Numero di Zampe:** l'immagine indica quante zampe sono necessarie per poter utilizzare l'Arma. Quasi tutti i Topi hanno 2 zampe utilizzabili.
6. **Altre Condizioni:** indica la Classe o le caratteristiche richieste per poter utilizzare l'Arma.



1. **Nome:** il nome dell'Armatura.
2. **Bonus:** indica il tipo di bonus fornito dall'Armatura equipaggiata.
3. **Abilità:** ogni regola speciale posseduta dall'Armatura è descritta qui.
4. **Ingombro:** l'immagine indica su quali parti del corpo viene equipaggiata l'Armatura. I Topi possono equipaggiare 1 Armatura per ogni parte del corpo libera.
5. **Altre Condizioni:** indica la Classe o le caratteristiche richieste per poter utilizzare l'Armatura.



1. **Nome:** il nome dell'Accessorio.
2. **Abilità:** ogni regola speciale e bonus dell'Accessorio sono descritti qui.
3. **Altre Condizioni:** indica la Classe o le caratteristiche richieste per poter utilizzare l'Accessorio.

Carte Incontro

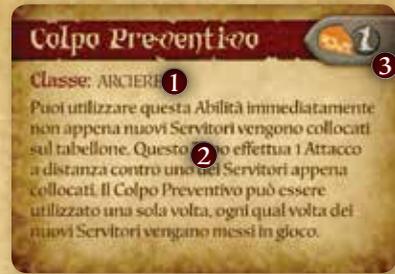


Ci sono 2 tipi di carte Incontro, differenziate dal colore. Le carte Incontro vengono utilizzate per determinare quali Servitori devono essere affrontati ogni qual volta i Topi entrano in una nuova Stanza.

La difficoltà dell'Incontro dipende dal numero di Pagina indicato dal segnalino Clessidra nel momento in cui l'Incontro viene pescato.

Le carte Incontro determinano anche la successiva Evocazione casuale di Servitori che i Topi si troveranno a fronteggiare.

Carte Abilità



All'inizio della partita i giocatori sceglieranno una carta Abilità per ogni Topo in gioco. Successivamente, salendo di Livello, i Topi potranno ottenere nuove Abilità.

1. **Condizioni:** per poter utilizzare la carta il Topo deve essere della Classe indicata.
2. **Abilità:** ogni regola speciale applicata all'Abilità è descritta qui.
3. **Costo:** indica la quantità di Formaggio che il Topo deve spendere per utilizzare l'Abilità.

Altri Segnalini



Nel gioco sono presenti molti altri segnalini, utili durante lo svolgimento dell'avventura.





Plancia del Racconto

1. **Segnalibro:** all'inizio di un Capitolo, collocate il segnalino Clessidra sulla Pagina 1 del Segnalibro; collocate il segnalino Fine sulla Pagina indicata nel Capitolo che state per giocare. I giocatori perdono la partita se la Clessidra raggiunge il segnalino Fine prima che i loro Topi siano riusciti a soddisfare le Condizioni di Vittoria indicate nel Capitolo.
2. **Ruota del Formaggio:** dove vengono posizionati i pezzi di Formaggio ottenuti dai Servitori. Quando la Ruota del Formaggio è piena, si scatenerà un'Evocazione di Servitori.
3. **Mazzo Ricerca:** dove viene posizionato il mazzo delle carte Ricerca.
4. **Mazzo Incontro:** dove viene posizionato il mazzo delle carte Incontro.
5. **Forziere del Gruppo:** dove vengono posizionati i segnalini degli Oggetti del Gruppo trovati durante l'avventura.
6. **Colonna dell'Iniziativa:** dove vengono posizionate le carte Iniziativa, usate per indicare l'Ordine di Iniziativa durante un Round.

Tabelloni delle Stanze

I tabelloni delle Stanze formano l'area di gioco. Molti Capitoli diranno ai giocatori come disporre specifiche Stanze. I tabelloni delle Stanze hanno due lati, uno blu ed uno arancione, contrassegnati con una piccola freccia in un angolo: i lati blu rappresentano le aree sotterranee o i passaggi tra i muri; i lati arancione rappresentano normali stanze o aree comuni del castello.

1. **Freccia di Orientamento:** quando c'è più di una Stanza in gioco, queste frecce devono tutte essere dirette nella stessa direzione.
2. **Uscita:** i Topi usano queste aree per spostarsi in una Stanza adiacente.
3. **Casella di Rotazione:** i Topi in questa casella possono usare una azione Esplorare per cambiare lato della Stanza.
4. **Casella Trappola per Topi:** le caselle segnate con una X rossa sono Trappole per Topi. Capiterà che alcune carte Incontro o certe indicazioni di preparazione del Tomo dei Racconti vi dicano di sistemare alcune Trappole per Topi: esse andranno collocate in queste caselle.

Nota: attenti a non confondere il termine "tabellone" con il termine "casella". Un tabellone rappresenta una Stanza la quale, a sua volta, è suddivisa in caselle.



Il Tomo dei Racconti

Il Tomo dei Racconti incluso in questo gioco è intitolato *Il Dolore e il Ricordo*. In futuro saranno pubblicati altri Tomi di Racconti.



Il Tomo dei Racconti è una parte essenziale di Mice and Mystics. I giocatori iniziano la partita scegliendo dal Tomo dei Racconti il Capitolo che desiderano affrontare. Consigliamo di iniziare con il Capitolo Primo, giocando in ordine i Capitoli successivi.

Un Tomo dei Racconti di Mice and Mystics è formato da Capitoli, a loro volta suddivisi in varie parti:

- Racconto:** aiuta i giocatori a calarsi nella storia. Leggete ad alta voce questa parte.
- Obiettivi del Capitolo:** un riassunto della missione che i Topi dovranno svolgere.
- Vittoria:** questa sezione elenca le condizioni che devono essere soddisfatte dai Topi per poter vincere il Capitolo.
- Sconfitta:** questa sezione elenca le condizioni che, se raggiunte, determinano la sconfitta immediata dei Topi nel Capitolo. Qualora i Topi venissero sconfitti, i giocatori potranno scegliere di proseguire al Capitolo successivo o ritentare quello appena giocato.
- Preparazione del Capitolo:** fornisce ai giocatori tutti i dettagli necessari per preparare il Capitolo, compresa un'immagine che mostra come disporre i tabelloni delle Stanze.
- Regole Speciali del Capitolo:** le regole speciali da applicare durante il Capitolo.
- Regole della Stanza:** alcune Stanze hanno le loro regole speciali, elencate in questa sezione del Capitolo, a fianco dell'immagine della Stanza stessa. Questa sezione deve essere consultata quando i Topi si avventurano per la prima volta nella Stanza. Spesso queste regole includono cose come Ricerche speciali di specifici Oggetti o improvvise Evocazioni di malvagi Servitori (questo tipo di Evocazione sostituisce quello della carta Incontro). Le Regole della Stanza possono anche contenere indicazioni su come preparare la Stanza la prima volta che questa viene esplorata, piccoli pezzi di Racconto da leggere mentre la attraversate e regole speciali da applicare quando i Topi si trovano nella Stanza.
- Il Racconto Continua...**: alla fine di certi Capitoli è presente la sezione *Il Racconto Continua...* Leggere ad alta voce questa parte aiuterà i giocatori ad immergersi nella narrazione.



Preparazione del Gioco



Le posizioni delle miniature sono rappresentate da icone.

Per allestire una partita a Mice and Mystics seguite i seguenti passaggi:

1. **Scegliere un Capitolo:** scegliete un Capitolo dal Tomo dei Racconti. Potreste trovarvi a dover controllare più di un Topo in modo da avere in gioco il numero di Topi richiesto.
2. **Scegliere un Eroe:** ogni giocatore sceglie un Topo (o più di uno), collocando di fronte a sé la Scheda del Topo, la relativa carta Iniziativa e la miniatura. Il testo del Capitolo dirà ai giocatori quanti Topi formeranno il gruppo (solitamente quattro).
3. **Scegliere una Abilità:** i giocatori scelgono 1 carta Abilità per ogni Topo, controllando che questa soddisfi le condizioni di Classe per poter essere utilizzata.
4. **Equipaggiarsi:** ogni giocatore trova le carte Ricerca indicate nella sezione Equipaggiamento Iniziale sulla scheda del proprio Topo. Fate riferimento alla sezione del Capitolo *Preparazione del Gruppo* per sapere con quali eventuali carte e/o Oggetti aggiuntivi iniziare il gioco.
5. **Preparare l'Area di Gioco:** posizionate i tabelloni delle Stanze al centro dell'area di gioco come mostrato nella sezione del Capitolo *Preparazione delle Stanze*. Assicuratevi di disporre le Stanze in modo che le frecce (posizionate nell'angolo di ogni Stanza) puntino tutte nella stessa direzione.
6. **Disporre le Miniature:** collocate le miniature dei Topi e dei Servitori nella Stanza, come descritto nella sezione del Capitolo *Preparazione delle Stanze*.
7. **Determinare l'Ordine di Iniziativa:** mescolate le carte Iniziativa dei Topi e dei Servitori presenti nella Stanza all'inizio del Capitolo e determinate l'Ordine di Iniziativa (vedere *Determinare l'Ordine di Iniziativa* a pagina 7).
8. **Preparare la Plancia del Racconto:** posizionate la Plancia del Racconto a fianco dell'area di gioco. Collocate il segnalino Clessidra sulla prima Pagina del Segnalibro e il segnalino Fine sulla Pagina del Segnalibro indicata nel paragrafo *Fine del Capitolo*, all'interno del Capitolo che state giocando. Mescolate le carte Ricerca rimaste e posizionate il mazzo Ricerca così ottenuto nell'apposita area della Plancia del Racconto. Per dettagli sul mazzo Incontri, fate riferimento al paragrafo *Preparazione del Mazzo Incontri*, all'interno del Capitolo che state giocando.
9. **Altri Oggetti:** posizionate i segnalini Formaggio, le miniature dei Servitori, le carte Iniziativa ed Abilità avanzate e tutti gli altri segnalini avanzati a fianco dell'area di gioco, a portata di mano.
10. **Altre Istruzioni del Capitolo:** seguite attentamente ogni altra istruzione di preparazione, come indicato nel paragrafo *Preparazione del Capitolo* all'interno del Capitolo che state giocando.

Round di Gioco

Mice and Mystics si gioca in Round. Ogni Round è composto da Turni. La prima carta di un Round ad effettuare il Turno, è quella che si trova più in alto sulla Colonna dell'Iniziativa. Il Turno seguente sarà quello della seconda carta sulla Colonna e così via. Effettuato anche il Turno dell'ultima carta sulla Colonna, inizia un nuovo Round. Quando una carta effettua il Turno, tutte le miniature associate ad essa saranno coinvolte, anche se effettueranno le loro Azioni separatamente. Per sapere in quale ordine Topi e Servitori effettuano il proprio Turno durante un Round, bisogna prima determinare un Ordine di Iniziativa.

Determinare l'Ordine di Iniziativa

Nel momento in cui una nuova carta Incontro viene rivelata, deve essere stabilito un Ordine di Iniziativa.

Se non ci sono carte Servitore sulla Colonna dell'Iniziativa

Prendete le carte Iniziativa di ogni Topo e Servitore presente sull'area di gioco all'inizio dell'Incontro e mescolatele, creando un mazzo. Prendete, una alla volta, tutte le carte Iniziativa dal mazzo appena formato e disponetele scoperte lungo la Colonna dell'Iniziativa, situata a lato della Plancia del Racconto. Collocate la prima carta sullo spazio indicato con il numero 1, la seconda sullo spazio 2 e così via, fino a quando tutte le carte sono state collocate.

Se ci sono carte Servitore sulla Colonna dell'Iniziativa

Mescolate semplicemente le carte Iniziativa per i nuovi Servitori che devono essere aggiunti e posizionatele nel primo spazio libero sulla Colonna dell'Iniziativa. Se dovete aggiungere Servitori la cui carta è già presente sulla Colonna, non c'è bisogno di aggiungere una nuova carta, utilizzate quella già presente sulla Colonna dell'Iniziativa.

Nota: se dovesse essere necessario sistemare sulla Colonna dell'Iniziativa più carte rispetto agli spazi numerati disponibili, seguite le normali regole di collocamento delle carte Iniziativa, collocando le carte in più oltre l'ultimo spazio della Colonna.

Carte Iniziativa dei Boss

Quando un Boss dei Servitori deve entrare in gioco e possiede più di 2 carte Iniziativa, pescate a caso 2 di queste carte Iniziativa e disponetele normalmente sulla Colonna dell'Iniziativa. Il Boss si Attiverà quindi una volta per ogni sua carta presente sulla Colonna. Quando dovete far entrare in gioco un Boss con Iniziativa multipla, se sulla Colonna fossero già presenti carte dei

Servitori, collocate entrambe le carte del Boss in fondo alla Colonna dell'Iniziativa, quindi seguite le regole dell'Imboscata per la prima di queste due carte. Vedere *Imboscate* a pagina 15.

Quando le miniature associate ad una carta Iniziativa non sono più sull'area di gioco, rimuovete la relativa carta dalla Colonna dell'Iniziativa. Infine, muovete verso l'alto tutte le altre carte, in modo da riempire lo spazio vuoto.

Il Tempo Scorre!

Se non sono presenti Servitori sull'area di gioco dopo che l'ultimo Topo in ordine di Iniziativa ha effettuato il Turno, collocate 1 segnalino Formaggio sulla Ruota del Formaggio. Fate questo ogni volta che l'ultimo Topo sulla Colonna dell'Iniziativa effettua il Turno e non sono presenti Servitori sull'area di gioco.



Il Turno di un Topo

Durante il suo Turno un Topo può eseguire 1 Azione e poi muovere, oppure prima muovere e poi eseguire una delle seguenti Azioni:

- Scatto
- Attacco
- Ricerca
- Recupero
- Esplorare

In aggiunta alla sua Azione (o alla decisione di non effettuarla) un Topo può eseguire qualunque delle seguenti Azioni Gratuite, in ogni momento, durante il proprio Turno:

- Condividere
- Equipaggiare
- Salire di Livello

Ogni Topo può usare le sue Azioni Gratuite una sola volta, durante il proprio Turno. Una Azione Gratuita non può essere fatta nel mezzo di un'altra Azione.

Carte Abilità dei Topi

Un Topo può usare una sola carta Abilità per Turno, anche se il Topo dispone di altre Abilità che prevedono Azioni Gratuite. Scegliete con attenzione!

Aree Speciali



Ci sono alcune zone più ampie nei tabelloni che non sono state suddivise in caselle più piccole, come ad esempio i tavoli nella Cucina e nella Sala da Pranzo e il letto nella Stanza del Re. Queste zone vengono chiamate aree speciali.

Queste aree non seguono le normali regole di 4 miniature piccole o 1 miniatura grande per spazio, ma possono contenere tante miniature quante fisicamente è possibile far entrare nello spazio disponibile.

Linee Gialle e Rosse



Linee Gialle

Ogni Linea Gialla che separa due caselle è contrassegnata da una freccia che punta in una direzione. Attraversare la Linea Gialla in direzione contraria alla freccia conta come 3 caselle di Movimento. Attraversare la Linea Gialla nella direzione segnata dalla freccia conta come 1 normale Movimento.

Le caselle separate da una Linea Gialla sono considerate adiacenti.

Linee Rosse

I Topi non possono muovere attraverso una Linea Rossa. *Le caselle separate da una Linea Rossa non sono considerate adiacenti.*



Movimento dei Topi

Durante il proprio Turno, il giocatore che controlla il Topo tira un Dado Azione. Ogni faccia del dado raffigura, oltre agli altri simboli, dei piccoli numeri che vanno da 1 a 3. Aggiungete il risultato ottenuto con il dado al Valore di Movimento del Topo, determinando così di quante caselle può muovere.

Esempio: il Principe Collin ha un Valore di Movimento pari a 2 ed ottiene un 1 sul Dado Azione. Il Principe Collin può quindi muovere fino a 3 caselle (2+1).



Caselle Adiacenti

In questo gioco le caselle non sono tutte della stessa forma e dimensione ed alcune volte hanno anche piccoli spazi tra una e l'altra. Per determinare se due caselle sono adiacenti seguite questa regola di massima: se la base della miniatura di un Topo è più larga dello spazio tra due caselle, allora esse sono considerate adiacenti. Muovere una miniatura tra due caselle adiacenti conta come 1 Movimento.



Aree Nere e Muri



Esistono parti di Stanza colorate completamente di nero. Queste aree rappresentano zone intransitabili come le pareti di roccia.



Altre parti di Stanza raffigurano pareti o muri. Queste aree non sono caselle e non possono essere attraversate in nessun modo, senza eccezione. Nella Stanza delle Tubature, le zone nere rappresentano gli interstizi tra le varie sezioni di tubo: possono essere attraversate solamente usando quegli Oggetti che permettono ai Topi di attraversare le Linee Rosse, come Amo e Lenza o la Pergamena di Levitazione.

Altri Elementi delle Stanze

I vari tabelloni delle Stanze contengono numerosi elementi grafici, come cristalli che si ergono dal terreno o avanzi di cibo ammassati. Ognuno di questi elementi è considerato essere parte integrante della casella (o delle caselle) nella quale è raffigurato, come il teschio nel Laboratorio dell'Alchimista, l'elmo nella Stanza delle Guardie o i cristalli nelle Gallerie di Cristallo. Gli elementi grafici che stanno tra due caselle possono essere scavalcati solo se soddisfano la regola di massima nel paragrafo *Caselle Adiacenti*, descritto in precedenza.



Condividere le Caselle

Una casella può essere occupata contemporaneamente da un massimo di 4 miniature piccole (come i Topi) o 1 miniatura grande (come il Ragno o il Millepiedi). Una casella contenente 4 miniature piccole o 1 grande è piena. I Topi o i Servitori non possono attraversare una casella quando è piena.



Quando un Topo entra in una casella occupata da un Servitore deve interrompere il suo Movimento. Se un Topo inizia il suo Movimento su una casella già occupata da uno o più Servitori, potrà uscire dalla casella solo se il numero di Topi (prima di essere mossi) su quella casella è uguale o maggiore a quello dei Servitori.

Muoversi nell'Acqua

Quando un Topo muove in una casella d'acqua, anche se proviene da un'altra casella acqua, deve interrompere il suo Movimento. Quando un Topo tenta di muovere su una casella che non sia acqua provenendo da una casella d'acqua, deve usare il suo intero Valore di Movimento. Il giocatore che controlla il Topo deve lanciare un Dado Azione per questo Topo e per ogni Topo presente sulla casella di arrivo. Se si ottiene almeno 1 simbolo  il Topo è riuscito ad uscire dall'acqua. Posizionate il Topo sulla casella di arrivo. Se non ottenete nessun simbolo  il Topo non può muovere.



Certe caselle d'acqua hanno una corrente, rappresentata da frecce che ne indicano la direzione. Se alla fine del proprio Turno un Topo si trova su una casella d'acqua con una corrente, muovete quel Topo di una casella nella direzione della corrente. Se questo movimento forzato dovesse portare il Topo fuori dal tabellone della Stanza,

il Topo viene Catturato. Vedere *Topi Catturati* a pagina 17.

Nota: dato che sono impegnati a contrastare la corrente, i Topi su caselle d'acqua non possono usare Azioni Gratuite.

Le caselle d'acqua non hanno effetto sui Servitori.

Attraversare le Trappole per Topi

Quando un Topo muove su una Trappola per Topi deve momentaneamente fermarsi e verificare se fa o meno scattare la Trappola. Lanciate un numero di Dadi Azione pari al Valore di Movimento del Topo. Se il Topo è un Fabbro, potete decidere di lanciare un numero di Dadi Azione pari al suo Valore di Sapienza. Se ottenete almeno un simbolo  il Topo è riuscito ad attraversare la Trappola sano e salvo e può terminare il suo Movimento. Se non esce nessun simbolo  la Trappola è scattata: il segnalino della Trappola viene rimosso e il Topo subisce 1 Ferita, ottiene 1 segnalino Formaggio ed è considerato Atterrato. Vedere *Atterrato* a pagina 17. Il Turno di un Topo termina immediatamente non appena fa scattare una Trappola.



Le Trappole non hanno effetto sui Servitori.

Azioni dei Topi

Scatto

Se un Topo ha già mosso, può utilizzare l'Azione Scatto per muovere di nuovo. Per Scattare lanciate un Dado Azione e muovete ancora, utilizzando il nuovo risultato. Allo Scatto si applicano tutte le normali regole del Movimento.

Attacco

In *Mice and Mystics* i giocatori devono lanciare i Dadi Azione per attaccare. Molti dei simboli raffigurati sui Dadi vi saranno utili: Spada, Spada/Scudo, Arco e Formaggio. Quando vi difendete da un Attacco vi saranno utili solo i simboli Spada/Scudo e Formaggio. *Un Topo che ottiene uno o più simboli Formaggio con i Dadi Azione riceve un segnalino Formaggio per ogni simbolo ottenuto, indipendentemente che stia difendendo o attaccando.*



Attacco in Mischia

Se un Topo è armato con un'Arma da mischia, può effettuare un Attacco in mischia: scegliete come bersaglio un Servitore che si trovi sulla stessa casella o su

quella adiacente al Topo attaccante (vedere *Caselle Adiacenti* a pagina 8). Lanciate un numero di Dadi Azione pari al Valore di Combattimento del Topo; ricordatevi di aggiungere tutti i bonus degli Oggetti e delle Armi equipaggiate. Aggiungete infine il numero di Spade e Spade/Scudi ottenuti con i Dadi, ottenendo così i colpi inflitti dal Topo.



Se il Topo infligge uno o più colpi, il giocatore alla sua sinistra lancia Dadi Azione pari al Valore di Difesa del Servitore bersaglio: per ogni risultato Spada/Scudo ottenuto, il Servitore para uno dei colpi inflitti dal Topo. Ogni colpo non parato infligge una Ferita al Servitore Bersaglio. *Un Servitore che ottiene uno o più simboli Formaggio con i Dadi Azione, aggiunge un segnalino Formaggio alla Ruota del Formaggio per ogni simbolo ottenuto, indipendentemente che stia difendendo o attaccando.*



Attacco a Distanza

Se un Topo è armato con un'Arma da tiro o un Incantesimo, può effettuare un Attacco a distanza. Gli Attacchi a distanza si risolvono allo stesso modo di quelli da mischia, ad eccezione del simbolo utilizzato per colpire che, in questo caso, è l'Arco. In aggiunta, un giocatore può scegliere come bersaglio dell'Attacco qualsiasi Servitore nella stessa Stanza, fintanto che il suo Topo può "vedere" il bersaglio. In ogni caso, se ci sono Servitori nella stessa casella o in una adiacente a quella del Topo, questi sarà obbligato a scegliere uno dei Servitori più vicini come bersaglio dell'Attacco.



Vedere il Bersaglio

Per determinare se un Topo può vedere qualcuno, e quindi sceglierlo come bersaglio di un Attacco a distanza, tirate una linea di vista immaginaria dal centro della casella dell'attaccante fino al centro della casella del bersaglio (usate il lato di una carta o la costa di questo manuale, se necessario). Se questa linea di vista immaginaria attraversa un'area nera o un muro, questo Attacco o Incantesimo non può essere effettuato. In aggiunta ci sono alcune caratteristiche della Stanza che possono dare l'impressione di bloccare la linea di vista: in questi casi sono i giocatori a dover decidere tra loro cosa blocchi o meno la linea di vista del Topo.



Infliggere Ferite



Ferire un Servitore

Quando un Servitore subisce 1 o più Ferite, fate riferimento alla sua carta Iniziativa

- Se la carta Iniziativa del bersaglio indica una Vitalità pari a 1, viene sconfitto. Rimuovete la sua miniatura dalla Stanza.
- Se la miniatura dello sconfitto era l'ultima ad essere rappresentata dalla carta Iniziativa, rimuovete anche la relativa carta dalla Colonna dell'Iniziativa.
- Se la carta Iniziativa del bersaglio indica una Vitalità superiore a 1, collocate sulla carta Iniziativa del bersaglio 1 segnalino Ferita per ogni colpo subito. Quando il numero di colpi subiti dal bersaglio è uguale o maggiore della sua Vitalità, viene sconfitto. Rimuovete la sua miniatura dalla Stanza e la sua carta Iniziativa dalla Colonna.

Ferire un Boss

I Boss hanno normalmente più di una carta Iniziativa sulla Colonna dell'Iniziativa. Ogni volta che un Topo infligge una Ferita ad un Boss, scegliete su quale carta Iniziativa collocare il segnalino Ferita. Quando il numero di Ferite su una carta Iniziativa del Boss è uguale o maggiore alla Vitalità indicata, rimuovete questa carta dalla Colonna dell'Iniziativa. Il Boss viene sconfitto ed eliminato dalla Stanza non appena la sua ultima carta Iniziativa viene rimossa dalla Colonna dell'Iniziativa.



Ricerca

Per eseguire un'Azione di Ricerca, un giocatore deve dire che il suo Topo sta cercando e, quindi, lanciare un Dado Azione. Se il risultato è un simbolo  il giocatore pesca 1 carta dalla cima del Mazzo Ricerca.

Se la carta pescata è un Oggetto, Arma, Armatura, Accessorio, Pergamena o Stratagemma il giocatore può:

- Mettere la carta pescata nella sacca del Topo, per usarla in seguito.
- Scartare la carta pescata e ricevere 1 segnalino Formaggio.

Se invece pescate un Evento, seguite le istruzioni sulla carta. *Quando un Topo ha eseguito con successo una Ricerca, non potrà più cercare all'interno della stessa Stanza.*



Recupero

Quando un Topo è Stordito o Intrappolato può usare un'Azione di Recupero per liberarsi da questi effetti negativi. Vedere *Effetti Negativi* a pagina 17.



Recupero dallo Stordimento

Quando un Topo Stordito effettua una Azione di Recupero, rimuovete il segnalino Stordito dalla sua carta Iniziativa.



Recupero dall'Intrappolamento

Quando un Topo Intrappolato effettua una Azione di Recupero, lanciate un Dado Azione. Se ottenete un simbolo  rimuovete il segnalino Intrappolato dalla carta sua Iniziativa.



Esplorare

Esplorare è la normale Azione che compie un Topo quando muove dalla Stanza in cui si trova ad una Stanza diversa. *L'Azione Esplorare non può essere effettuata se ci sono Servitori nella stessa Stanza.*

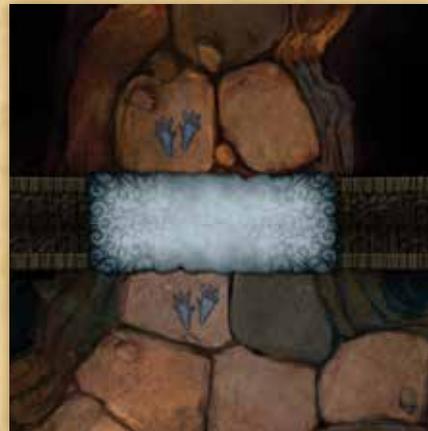
Esistono 2 tipi di caselle sulle quali un Topo può Esplorare: la casella adiacente ad una Uscita e la casella di Rotazione.

Esplorare una Uscita



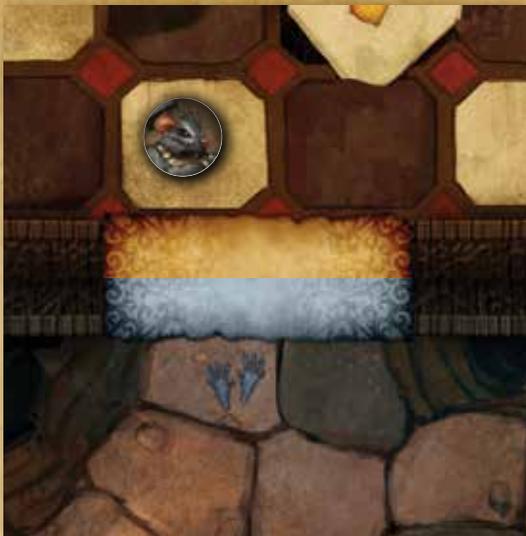
Quando un Topo si trova su di una casella adiacente ad una Uscita, può effettuare una Azione Esplorare per entrare in una nuova Stanza.

Per poter entrare in una nuova Stanza, questa deve avere una Uscita dello stesso colore allineata con l'Uscita dalla quale si proviene.



Queste due Stanze sono allineate correttamente. Un Topo può quindi effettuare una Azione Esplorare per muoversi da una Stanza all'altra.

Ogni Stanza ha 2 lati, uno blu ed uno arancione. Se un Topo vuole entrare in una Stanza con un colore diverso rispetto a quella nella quale si trova, ruotate il tabellone della Stanza di arrivo, mantenendo la Freccia di Orientamento nella giusta direzione. Se sul nuovo lato nessuna Uscita è allineata correttamente con quella della Stanza di partenza, il Topo non può Esplorare la nuova Stanza.



Il Topo si trova in una Stanza sul lato arancione. La Stanza nella quale il Topo vuole entrare deve essere ruotata sul suo lato arancione.



Il Topo non può Esplorare la nuova Stanza dato che l'Uscita della sua Stanza non è allineata a quella della nuova.

Quando un Topo effettua con successo una Azione Esplorare per muoversi verso una nuova Stanza, il Topo che ha effettuato l'Azione ed ogni altro Topo nella sua stessa Stanza devono essere immediatamente collocati in una casella adiacente all'Uscita, nella nuova Stanza.



Esplorare una casella di Rotazione

Le caselle di Rotazione sono contrassegnate con questo simbolo:



Quando un Topo effettua una Azione Esplorare su una casella di Rotazione, rimuovete i Topi dalla Stanza e ruotate la, mantenendo le Freccie di Orientamento nella giusta direzione. Collocate poi tutti i Topi sulla casella di Rotazione sul nuovo lato del tabellone della Stanza (o su una casella ad essa adiacente, nel caso ci siano più di 4 Topi nel gruppo).

Ci sono altri due tipi di caselle di Rotazione:



Questa casella di Rotazione può essere Esplorata solo se il gruppo possiede il segnalino Amo e Lenza.



Una casella di Rotazione con questo simbolo può essere Esplorata solamente da un Fabbro o da un Furfante.





Incontri

Ogni volta che un Topo entra in una Stanza che non è stata ancora Esplorata, i Topi avranno un Incontro. A meno che nel Capitolo che si sta giocando sia specificato diversamente, pescate una carta dal Mazzo Incontri. Ogni carta Incontro contiene diversi potenziali Incontri in base a quanto si è progrediti nel Capitolo. Usate gli Incontri corrispondenti alla Pagina indicata dal segnalino Clessidra sulla Plancia del Racconto. Collocate i nuovi Servitori utilizzando le regole di collocamento qui di seguito, poi determinate l'Ordine di Iniziativa. Una volta posizionati i Servitori, collocate la carta Incontro scoperta in cima al Mazzo Incontri. Se è già presente una carta scoperta, proveniente da un Incontro precedente, scartate la vecchia carta. Questa nuova carta Incontro scoperta determinerà la prossima Evocazione non dipendente dal Capitolo.

Collocare i Servitori sul Tabellone

Quando collocate nuovi Servitori nella Stanza come risultato di un Incontro o per via di regole speciali del Capitolo, posizionatevi sulle caselle di Entrata Servitori, contrassegnate dal simbolo qui a destra. Per posizionare nuovi Servitori sul tabellone seguite questa procedura:



1. Collocate tutti i Servitori piccoli con Armi a Distanza sulla casella Entrata Servitori più lontana dai Topi. Se ci sono più Entrate equidistanti, i giocatori scelgono quella che preferiscono. Se una delle Entrate Servitori è dentro ad un'area speciale segnalata

da una Linea Rossa, collocate qui i Servitori. Se la casella scelta si riempie (vedere *Condividere le Caselle* a pagina 10), scegliete una nuova casella per collocare i restanti Servitori, seguendo le stesse regole.

2. Collocate i Servitori grandi, uno alla volta, sulla casella Entrata Servitori libera più vicina ai Topi. Se ci sono più Entrate equidistanti, i giocatori scelgono quella che preferiscono.
3. Collocate tutti i Servitori piccoli con Armi da Mischia sulle rimanenti caselle di Entrata dei Servitori (se libere). Se ci sono più Entrate disponibili, i giocatori scelgono quelle che preferiscono. Cercate di suddividere questi Servitori con Arma da Mischia il più equamente possibile.
4. Ogni volta che nuovi Servitori entrano in gioco, le loro carte Iniziativa devono essere aggiunte alla Colonna dell'Iniziativa. Vedere *Determinare l'Ordine di Iniziativa* a pagina 7.

Segnalini dei Ratti

Inclusi nel gioco troverete i segnalini per 4 Ratti Guerrieri ed 1 Capitano Vurst. Se un Incontro o un Capitolo richiedono l'entrata in gioco di Ratti Guerrieri o del Capitano Vurst, utilizzate le miniature dei normali Ratti ma aggiungete sotto di esse il segnalino appropriato. Se l'Incontro prevede l'uso di normali Ratti, semplicemente non usate i segnalini.



Trappole per Topi

Alcune carte Incontro riportano la parola Trappola per Topi. Se un Incontro la prevede, collocate il segnalino Trappola per Topi su ogni casella della Stanza attuale marchiata con una X rossa. Per sapere come funzionano, vedere *Attraversare le Trappole per Topi* a pagina 10.



Imboscate

Alcune carte Incontro riportano la parola Imboscata. Quando determinate l'Ordine di Iniziativa per una Imboscata, per prima cosa posizionate tutte le carte Servitore sulla Colonna dell'Iniziativa e lanciate un Dado Azione per ogni carta Iniziativa dei Servitori sulla Colonna, uno alla volta. Muovete verso l'alto la carta del Servitore di un numero di spazi pari al risultato del Dado Azione (abbassate le altre carte per fare spazio).

Le Imboscate non influenzano l'Evocazione dei Servitori.

Blatte Avide

Alcuni Incontri prevedono l'utilizzo delle Blatte Avide. Le Blatte Avide utilizzano la stessa carta Iniziativa delle Blatte normali. Quando le Blatte Avide entrano sul tabellone, tutte le altre Blatte in gioco diventano Avide. Quando una Blatta Avida ruba un segnalino Formaggio, questo viene collocato sulla Ruota del Formaggio.

Evocazioni

Ogni volta che ottenete 1 o più simboli Formaggio con i dadi Azione di un Servitore quando Attacca o Difende, aggiungete sulla Ruota del Formaggio 1 segnalino Formaggio per ogni simbolo ottenuto. Quando non ci sono più Servitori sull'area di gioco e l'ultimo Topo sulla Colonna dell'Iniziativa termina il Turno, aggiungete un segnalino Formaggio sulla Ruota. Quando la Ruota del Formaggio si riempie con 6 o più segnalini, si verifica un'Evocazione. Seguite questi passaggi per risolverne gli effetti:



1. Spostate il segnalino Clessidra di una Pagina verso il segnalino Fine.
2. Controllate le indicazioni fornite dal Capitolo: se c'è una regola speciale di Evocazione nella Stanza attualmente occupata dai Topi, applicatela.
3. Se non ci sono regole speciali di Evocazione per il Capitolo, applicate gli effetti della carta Incontro scoperta in cima al Mazzo Incontri, infine scartatela.
4. Se non ci sono né regole speciali di Evocazione per la Stanza né carte Incontro scoperte, non vengono Evocati Servitori. Fate avanzare ugualmente il segnalino Clessidra.
5. Dopo aver completato l'Evocazione, rimuovete tutti i segnalini dalla Ruota del Formaggio.

Se un'Evocazione richiede l'uso di Servitori le cui miniature non sono attualmente sufficienti, collocate le miniature disponibili ignorando le rimanenti.

Azioni Gratuite

In aggiunta alla normale Azione (o alla scelta di non eseguirla), un Topo può effettuare qualsiasi delle seguenti Azioni Gratuite, quando desidera durante il suo Turno. Ogni Azione Gratuita può essere effettuata una sola volta nell'arco di un Turno. Le Azioni Gratuite non possono essere effettuate nel mezzo di un'altra Azione.

Condividere

Un Topo può scambiare liberamente carte Ricerca e/o segnalini Formaggio con un altro Topo che si trovi sulla stessa casella o su una adiacente.

Equipaggiare

Un Topo può Equipaggiare carte che sono nella sua sacca, o spostare nella sacca carte precedentemente Equipaggiate. Ricordate che un Topo può portare al massimo 3 carte nella sua sacca, esclusi gli Stratagemmi: se superate questo limite, dovrete scartare 1 carta a scelta dalla sacca del Topo (esclusi gli Stratagemmi). Le carte che si trovano nella sacca del Topo devono essere collocate, coperte, di fronte alla Carta Eroo del Topo. Ricordate che le carte Stratagemma non occupano spazio nella sacca.

Le carte Equipaggiate devono essere collocate, scoperte, di fronte alla Carta Eroo del Topo. Un Topo non può avere 2 carte equipaggiate che occupino la stessa posizione, con l'eccezione delle zampe (dato che ogni Topo ha 2 zampe). Alcuni Oggetti, Armi, ecc. possono occupare entrambe le zampe.

Salire di Livello

Un Topo può scambiare 6 segnalini Formaggio per una nuova carta Abilità a scelta. Il Topo deve soddisfare i requisiti di Classe della nuova carta Abilità. Scegliete attentamente quale Abilità utilizzare, dato che un Topo può usarne solo una per ogni Turno (anche se una stessa Abilità può essere utilizzata in momenti diversi nel corso del Turno).

Il Turno di un Servitore

Il Turno di un Servitore consiste di 2 parti:

1. Movimento
2. Combattimento

Quando la carta Iniziativa di un Servitore effettua il Turno, ogni Servitore del tipo indicato dalla carta si muoverà e combatterà.

I Turni dei Servitori sono gestiti dal giocatore che controlla il Topo che si trova più in basso sulla Colonna dell'Iniziativa. I Servitori agiscono sempre con specifiche modalità, come descritto qui di seguito. Quando una carta Iniziativa di un Servitore gioca il Turno, tutte le miniature associate alla carta che si trovano sul tabellone lo effettuano, iniziando da quelle più vicine ai Topi ed allontanandosi gradualmente.

Muovere un Servitore

Tutte le regole di Movimento dei Topi, si applicano allo stesso modo ai Servitori, con l'eccezione che i Servitori agiscono sempre con modalità predefinite ed ignorano gli effetti di acqua, Linee Rosse, Linee Gialle e Trappole per Topi. Per maggiori dettagli vedere *Movimento* a pagina 8.

Muovere i Servitori con Armi da Mischia

Quando muovete un Servitore con Arma da Mischia, per prima cosa lanciate un Dado Azione: il Servitore può spostarsi di un numero di caselle pari al risultato del Dado (da 1 a 3). I Servitori sceglieranno sempre il percorso più breve che li porti verso la casella occupata dal Topo più vicino. I Servitori non possono muovere in una casella occupata da un Topo se quest'ultima è già piena ma devono avvicinarsi il più possibile. Un Servitore non può muovere se inizia il suo Turno su una casella già occupata da un Topo. Nel caso ci fossero 2 o più Topi equidistanti, il Servitore si muoverà verso quello più in alto sulla Colonna dell'Iniziativa.

Muovere i Servitori con Armi a Distanza

I Servitori con Armi a Distanza si muovono solo quando non possono vedere nessun Topo nella loro Stanza. Per maggiori dettagli vedere *Vedere il Bersaglio* a pagina 11. Se un Servitore con Arma a Distanza non può vedere nessun Topo, dovrà usare tutto il movimento necessario per seguire il percorso più breve verso il Topo più vicino. Non appena sarà in grado di vedere un Topo, smetterà di muoversi.

Attaccare con un Servitore

Attaccare con un Servitore è simile ad attaccare con un Topo, eccetto che il Servitore attaccherà sempre un bersaglio specifico. Vedere *Attacco* a pagina 10.

Dopo aver mosso, un Servitore Attacca 1 Topo se possibile, seguendo queste regole:

1. Se un Servitore può Attaccare più di 1 Topo, sceglierà di Attaccare il Topo più vicino non ancora Attaccato durante questo Turno.
2. Se c'è più di 1 Topo vicino e non ancora Attaccato durante il Turno (o se sono stati già tutti Attaccati), il Servitore Attaccherà il Topo più in alto sulla Colonna dell'Iniziativa.

Boss dei Servitori

Può capitare che un Capitolo del Tomo dei Racconti faccia fronteggiare ai Topi un Boss dei Servitori. I Boss sono solitamente una versione più forte di un particolare tipo

di Servitore già incontrato durante il gioco. Usate la stessa miniatura del normale Servitore per rappresentarlo come Boss sul tabellone. Se necessario usate un segnalino sotto la miniatura del Boss per differenziarlo e riconoscerlo.

Nota: anche se un Boss appartiene ad una tipologia di Servitore, su di esso non avranno effetto i poteri che influenzano i normali Servitori dello stesso tipo. Per esempio, il Capitano Vurst non sarà influenzato da nessuna regola o potere che abbia effetto sui Ratti.

Brodie

Brodie è un infame, indiatolato gattaccio che pattuglia costantemente le stanze del castello. È rappresentato sul tabellone dal segnalino Zampa, il quale non occupa spazio all'interno di una casella. Le miniature possono essere liberamente collocate sopra il segnalino Zampa.



Quando Brodie Attacca o Difende, non aggiunge nessun segnalino sulla Ruota del Formaggio.

Brodie non si muove o agisce come un normale Servitore. Possiede invece 2 diverse carte Iniziativa che gli permettono di agire due volte. Le regole per le carte Iniziativa di Brodie sono le seguenti:

Brodie Graffia

Quando Brodie graffia, scegliete la casella che contiene più miniature (Servitori inclusi), all'interno della stessa Stanza e spostate Brodie su di essa. Se più caselle contengono lo stesso numero di miniature, Brodie graffierà sulla casella che contiene la miniatura più in alto sulla Colonna dell'Iniziativa. Per Attaccare, lanciate una volta i Dadi Azione come indicato sulla carta: ogni miniatura nella casella deve difendersi dall'Attacco. Se non ci sono caselle occupate da miniature, Brodie graffierà sulla casella nella quale si trova.

Brodie Insegue

Quando Brodie insegue, lanciate 2 Dadi Azione e sommate i risultati: il numero ottenuto indica la distanza percorsa da Brodie in questo Turno. Muovete Brodie lungo il percorso più breve verso il Topo più vicino (che non sia sulla casella di partenza del gatto). Se 2 o più Topi sono equidistanti, Brodie si muoverà verso quello più in alto sulla Colonna dell'Iniziativa. Se ci sono vari percorsi egualmente brevi, i giocatori possono decidere

quale di questi utilizzare per muovere Brodie. Se tutti i Topi si trovano nella stessa casella di Brodie quando Insegue, il gatto non si muoverà affatto. Se a Brodie rimane Movimento dopo aver raggiunto il Topo più vicino, continuate a muoverlo verso il secondo Topo più vicino come descritto in precedenza. Una volta che Brodie si è mosso, lanciate un numero di dadi Azione pari al suo Valore di Combattimento riportato sulla carta Brodie Insegue. Tutte le miniature che si trovano sulle caselle attraversate da Brodie durante questo Turno (incluse le caselle di partenza e arrivo) subiscono l'Attacco. Ogni volta che Brodie Insegue viene effettuato 1 solo Attacco dal quale tutte le miniature coinvolte si difendono separatamente utilizzando i propri Dadi Azione.

Topi Catturati

Quando un Topo viene ferito, collocate i segnalini Ferita sulla sua scheda Topo. Quando le Ferite sono pari o superiori alla Vitalità del Topo, questo viene Catturato. Rimuovete la sua miniatura dall'area di gioco, scartate tutti i suoi segnalini Formaggio e tutte le carte Ricerca equipaggiate (l'equipaggiamento iniziale e tutti gli Oggetti nella sacca sono al sicuro e non devono essere scartati), rimuovete tutte le Ferite, le Ferite Avvelenate e tutti i segnalini negativi presenti sulla scheda Topo. Muovete il segnalino Clessidra di 1 pagina verso il segnalino Fine.

Liberare un Topo

Se un Topo è stato Catturato, viene automaticamente Liberato nel momento in cui non ci sono più Servitori sul tabellone. Collocatelo sulla stessa casella (o su una adiacente) di un altro Topo. Finché ci sono Servitori sul tabellone, il Topo non può essere Liberato e dovrà saltare il Turno.

Nel Turno nel quale viene Liberato, un Topo non potrà fare altro.



Effetti Negativi

Stordito e Intrappolato

Quando un Topo viene Stordito o Intrappolato, collocate il segnalino corrispondente sulla sua scheda.



Un Topo Stordito può muovere normalmente ma l'unica Azione che può effettuare è quella di Recupero.

Un Topo Intrappolato non può muovere o fare uno Scatto finché non avrà effettuato un'Azione di Recupero per rimuovere il segnalino Intrappolato.

Atterrato

Quando una miniatura viene Atterrata, sdraiatela su un fianco. Una miniatura Atterrata deve impiegare il suo intero movimento per potersi rialzare, mentre può Attaccare e Difendersi normalmente. Le miniature grandi non possono essere Atterrate.

Stregato

Quando un Topo viene Stregato, collocate il segnalino sulla sua scheda.



Quando un Topo che è stato Stregato deve effettuare il proprio Turno, fatelo Attaccare e muovere come se si trattasse di un Servitore con Arma da Mischia. Un Topo che è stato Stregato utilizza solo le informazioni elencate sulla propria carta Iniziativa e non riceve alcun bonus dalle carte Abilità o da quelle Ricerca equipaggiate. Non appena termina il Turno, rimuovete il segnalino Stregato dalla scheda del Topo.

Avvelenato

Alcune Ferite possono essere Avvelenate e sono indicate usando i segnalini Ferita dal lato verde. Le Ferite Avvelenate non possono essere guarite da normali Incantesimi di Guarigione e Pergamene. Richiedono invece speciali antidoti o Incantesimi di Cura.



Oggetti del Gruppo

Alcune carte Ricerca sono indicate come Oggetto del Gruppo. Gli Oggetti del Gruppo possono essere usati da qualsiasi Topo nel gruppo. Quando un Topo riceve un Oggetto del Gruppo, collocate la relativa carta vicino alla Plancia del Racconto e qualsiasi segnalino ad esso collegato nel Forziere del Gruppo, sulla Plancia del Racconto.

Travestimento

I Travestimenti non sono altro che vecchi abiti dismessi dai Ratti ma possono essere utilizzati dai Topi per confonderli ed ingannarli. Quando pescate una carta Incontro, i giocatori possono scartare il segnalino Travestimento per ignorare tutti i Ratti presenti in questo Incontro. Collocate gli altri tipi di Servitore normalmente. Quando il segnalino Travestimento viene scartato, mescolate nuovamente la relativa carta Incontro all'interno del mazzo Ricerca. Il Travestimento non permette di ignorare un'Evocazione.



nuovamente la relativa carta all'interno del mazzo Ricerca.



Forchetta

La Forchetta ha molteplici usi. Può aiutare i Topi a raggiungere aree altrimenti inaccessibili, disattivare trappole o diventare una letale rattapulta lancia-uva! In qualsiasi momento, durante il Turno di un Topo, il giocatore che lo controlla può prendere il segnalino Forchetta dal Forziere del Gruppo, collocandolo sul tabellone. Posizionare il segnalino non richiede l'utilizzo di un'Azione.



La Forchetta è sempre collocata sulla casella occupata dal Topo che la sta usando. La Forchetta non può essere collocata su una casella d'acqua.

Durante il suo Turno, un Topo che si trova sulla stessa casella della Forchetta, può usare un'Azione per catapultare un altro Topo, che si trovi sulla stessa casella, verso una qualsiasi altra casella nella stessa Stanza. Il Topo catapultato deve essere in grado di vedere la casella bersaglio. Vedere *Vedere il Bersaglio* a pagina 11. Un Topo sulla stessa casella della Forchetta può usare un'Azione per raccoglierla e collocarla nel Forziere del Gruppo. Se i Topi lasciano una Stanza dove è ancora presente un segnalino Forchetta, rimuovetelo dal tabellone (senza rimetterlo nel Forziere del Gruppo) e mescolate nuovamente la relativa carta all'interno del mazzo Ricerca.



Amo e Lenza

Amo e Lenza permettono ai Topi di accedere ad aree del tabellone normalmente difficili o impossibili da raggiungere. In qualsiasi momento, durante il Turno di un Topo, il giocatore che lo controlla può prendere il segnalino Amo e Lenza dal Forziere del Gruppo, collocandolo sul tabellone. Posizionare il segnalino non richiede l'utilizzo di un'Azione.

Il segnalino di Amo e Lenza è sempre collocato in modo che un'estremità sia sulla casella occupata dal Topo che lo utilizza. L'altra estremità deve invece entrare su un'altra casella della stessa Stanza. Almeno una delle due estremità del segnalino non deve trovarsi su una casella d'acqua.

Una volta collocato, il segnalino permetterà a qualsiasi Topo di muoversi normalmente tra le due caselle collegate da Amo e Lenza come se fossero adiacenti. Un Topo che si trova sulla stessa casella di una delle due estremità del segnalino, può usare un'Azione per rimuovere Amo e Lenza e riporli nel Forziere del Gruppo. Se i Topi lasciano una Stanza dove è ancora presente un segnalino Amo e Lenza, rimuovetelo dal tabellone (senza rimetterlo nel Forziere del Gruppo) e mescolate

Uva

L'Uva ha molteplici usi. Può essere usata come esca per Blatte o qualche volta, anche come arma.

Uva come Esca per Blatte

In qualsiasi momento, durante il Turno di un Topo, il giocatore che lo controlla può prendere il segnalino Uva dal Forziere del Gruppo, collocandolo su una qualsiasi casella adiacente. Finché l'Uva è sul tabellone, le Blatte, durante il loro Turno, muoveranno verso l'Uva, fermandosi normalmente come se dovessero entrare in una casella occupata da un Topo. Se una o più Blatte terminano il movimento sulla casella dell'Uva, esse non attaccheranno, banchettando invece con il frutto. Rimuovete il segnalino Uva ed ogni Blatta che occupava la stessa casella e mescolate la relativa carta all'interno del mazzo Ricerca.



Uva come Arma

Se un Topo occupa la stessa casella della Forchetta, potrà utilizzare un'Azione di Attacco per prelevare l'Uva dal Forziere del Gruppo, lanciandola contro i Servitori. Scegliete un Servitore come bersaglio. Il Topo attaccante non deve necessariamente essere in grado di vedere il Servitore bersaglio. Tutte le miniature sulla casella del bersaglio sono coinvolte nell'attacco. Lanciate il segnalino Uva come se fosse una moneta: se ottenete l'immagine dell'Uva schiacciata, il Servitore bersaglio e tutte le miniature sulla stessa casella ricevono un colpo automatico. Tirate normalmente per difendere con ogni miniatura poi scartate il segnalino Uva e mescolate nuovamente la relativa carta all'interno del mazzo Ricerca. Se lanciando il segnalino Uva ottenete invece l'immagine dell'Uva intera, le miniature colpite diventano Atterrate. Nota: in questo caso l'Uva diventa immediatamente un'Esca per Blatte o un'Arma che anche un Ratto potrebbe utilizzare. Le miniature grandi non possono essere colpite dall'Uva.



Se un Ratto inizia il suo Turno sulla stessa casella dell'Uva, non muoverà. Al posto di eseguire il suo normale Attacco farà invece un Attacco a Distanza verso la casella contenente il maggior numero di Topi. Se c'è più di 1 casella con lo stesso numero di Topi, scegliete quella contenente il Topo più in alto sulla Colonna dell'Iniziativa. Seguite le stesse regole descritte poco fa per utilizzare l'Uva come Arma. Un Ratto non può usare l'Uva come Arma se sulla casella sono presenti anche uno o più Topi.

Vittoria e Sconfitta

Per giocare a Mice and Mystics i giocatori scelgono di volta in volta quale Capitolo del Tomo dei Racconti affrontare. Ogni Capitolo ha le sue specifiche condizioni di vittoria, che andranno soddisfatte prima che il segnalino Clessidra raggiunga quello di Fine, sulla Plancia del Racconto. Vi raccomandiamo di giocare i Capitoli in ordine progressivo.

Giocare Mice and Mystics come una Campagna

Affrontare il gioco come una Campagna permette ai giocatori di conservare i progressi del proprio eroico Topo da un Capitolo a quello successivo. Ecco alcune linee guida per giocare una Campagna:

1. I Topi conservano tutte le Conquiste e le Abilità guadagnate nel Capitolo precedente.
2. I Topi possono conservare solo 1 delle carte Ricerca avanzate alla fine del Capitolo precedente. Questa singola carta va aggiunta all'equipaggiamento iniziale. I Topi iniziano sempre un nuovo Capitolo con il loro equipaggiamento iniziale.
3. I Topi non possono conservare alcun Oggetto del Gruppo, Conquista Personale o Formaggio dai Capitoli precedenti.

Conquiste

Attraverso il Tomo dei Racconti, i Topi possono ottenere diverse Conquiste, le cui descrizioni, segnalino ed effetti sono descritti nel dettaglio nei Capitoli nei quali compaiono.

In aggiunta, i giocatori possono decidere di usare anche le Conquiste Personali. Inclusi nel gioco troverete diversi segnalini per le Conquiste Personali, elencate e descritte anche sul retro di questo regolamento.





Riconoscimenti

Gioco Ideato e Scritto da

Jerry Hawthorne

Scrittura ed Editing

Mr. Bistro

Produttore:

Colby Dauch

Illustratore:

John Ariosa

Scultore:

Chad Hoverter

Capo Design Grafico:

David Richards

Assistente Design Grafico:

John Ariosa • Peter Wocken

Editor:

Chris Dupuis • Nate Bethorn • Peter Miller • David Moody

Playtest:

**Mark Pruett • Chris Schenck • Todd Carlson • David Nolan
Vernon Dickson • Tony Jensen, Jr. • Chad Hoverter**

Edizione italiana a cura di
Raven Distribution srl 2013

Traduzione, Grafica ed Impaginazione
Dario Lanzari

Editing
Roberto Petrillo

*Si ringrazia l'utente Kenterwin del Forum de
"La Zona dei Goblin Rimini" per il prezioso suggerimento.*

Indice

Accessori - 2
Altri Segnalini - 3
Amo e Lenza - 18
Aree Nere e Muri - 9
Armatura - 2
Armi - 2
Attaccare con un Servitore - 16
Attacco - 10
Attacco a Distanza - 11
Attacco in Mischia - 10
Atterrato - 17
Attraversare le Trappole per Topi - 10
Avvelenato - 17
Azioni dei Topi - 10
Azioni Gratuite - 15
Blatte Avide - 15
Boss dei Servitori - 16
Brodie - 16
Brodie Graffia - 16
Brodie Insegue - 16
Carte Abilità - 3
Carte Abilità dei Topi - 7
Carte Incontro - 3
Carte Iniziativa - 1
Carte Iniziativa dei Boss - 7
Carte Ricerca - 2
Casella di Rotazione - 4
Casella Trappola per Topi - 4
Caselle Adiacenti - 8
Caselle Speciali - 8
Collocare i Servitori sul Tabellone - 14
Condividere - 15
Condividere le Caselle - 10
Conquiste - 19
Dadi Azione - 2
Determinare l'Ordine di Iniziativa - 7
Effetti Negativi - 17
Elementi delle Stanze - 9
Equipaggiare - 15
Esplorare una Casella di Rotazione - 13
Esplorare una Uscita - 12
Eventi - 2
Evocazioni - 15
Ferire un Boss dei Servitori - 11
Ferire un Servitore - 11
Forchetta - 18
Freccia di Orientamento - 4
Giocare Mice and Mystics come una Campagna - 19
Il Racconto Continua... - 5

Il Turno di un Servitore - 15
Il Turno di un Topo - 7
Imboscata - 14
Incontri - 14
Infliggere Ferite - 11
Intrappolato - 17
Liberare un Topo - 17
Linee Gialle - 8
Linee Rosse - 8
Movimento dei Topi - 8
Muovere i Servitori con Arma a Distanza - 16
Muovere i Servitori con Arma da Mischia - 16
Muovere un Servitore - 16
Muoversi nell'Acqua - 10
Obiettivi del Capitolo - 5
Obiettivo del Gioco - 1
Oggetti - 2
Oggetti del Gruppo - 18
Oggetti del Gruppo - 2
Plancia del Racconto - 4
Preparazione del Capitolo - 5
Preparazione del Gioco - 6
Racconto - 5
Recupero - 12
Recupero dall'Intrappolamento - 12
Recupero dallo Stordimento - 12
Regole della Stanza - 5
Regole Speciali del Capitolo - 5
Ricerca - 12
Salire di Livello - 15
Scatto - 10
Schede dei Topi - 1
Sconfitta - 5
Segnalini dei Servitori - 14
Stordito - 17
Stratagemma - 2
Stregato - 17
Tabelloni delle Stanze - 4
Tomo dei Racconti - 5
Topi Catturati - 17
Trappole per Topi - 14
Travestimento - 18
Round di Gioco - 7
Uscita - 4
Uva - 18
Uva come Arma - 19
Uva come Esca per Blatte - 18
Vedere il Bersaglio - 11
Vittoria - 5



Conquiste Personali



Dominiatore del Cacio

Il primo Topo che ottiene 3 o più simboli Formaggio durante un lancio di Attacco o Difesa, riceve il segnalino Conquista di Dominiatore del Cacio.

Effetto: spostate avanti di una Pagina il segnalino Fine. Ogni volta che il Dominiatore del Cacio ottiene 1 o più simboli Formaggio in un tiro di Difesa, date 1 segnalino Formaggio ad ogni Topo attivo.



Signore delle Blatte

Il primo Topo che sconfigge 4 Blatte durante un singolo scontro, riceve il segnalino Conquista di Signore delle Blatte.

Effetto: spostate avanti di una Pagina il segnalino Fine. Fino alla fine del Capitolo le Blatte che occupano la stessa casella del Signore delle Blatte non possono mai essere Avide.



Maestro dei Veleni

Il primo Topo ad essere Catturato con ancora almeno 1 Ferita Avvelenata, riceve il segnalino Conquista di Maestro dei Veleni.

Effetto: per il resto del Capitolo, se il Maestro dei Veleni riceve una Ferita Avvelenata, riceve al suo posto una Ferita normale.



Artista della Fuga

Il primo Topo ad essere Catturato per due volte in un Capitolo, riceve il segnalino Conquista di Artista della Fuga.

Effetto: spostate avanti di una Pagina il segnalino Fine. Se l'Artista della Fuga viene Catturato una terza volta, viene immediatamente Liberato senza perdere nessuna delle carte Ricerca equipaggiate. Tutte le altre regole della Cattura rimangono attive, come la perdita dei segnalini Ferita e Formaggio.



Domatore di Gatti

Il primo Topo che sconfigge Brodie, riceve il segnalino Conquista di Domatore di Gatti.

Effetto: per il resto del Capitolo, tutte le miniature grandi lanciano un Dado Azione in meno quando si Difendono dagli Attacchi del Domatore di Gatti.