

Stonemaier Games & Ghenos Games
presentano

my little SCYTHE



Un gioco di Hoby Chou e sua figlia Vienna Chou
Illustrato da Katie Khau
Miniature di Marchen Atelier

1-6 giocatori | 45-60 minuti | età 8+

Giovane Cercatore, è giunto il tuo momento. Raccogli la tua piccola Scythe (falce) e scopri il tuo destino.

Devi sapere che rispetto ai 7 regni animali quello di Pomme rappresenta un gioiello assoluto e che tutti ci invidiano le mele rosse e croccanti e le gemme magiche. Vi incontrerai animali di tutte le forme e razze che vivono in armonia.

Quando arrivi, volgi lo sguardo verso l'imponente Castello di Everfree. Gli anziani tramandano che tanto tempo fa, la stella più luminosa del cielo cadde dove ora sorge l'antico castello. La stella nell'impatto si disintegrò spargendosi nella terra in forma di gemme ed imbevendo ogni regione con la magia. Da questo potere scaturirono le prime mele che da allora hanno fornito nutrimento illimitato per gli animali.

In questa terra incantata sorse Pomme, il regno animale d'origine. Poi, i suoi discendenti si diffusero e fondarono i 7 regni animali che ora circondano Pomme, ma noi venereremo sempre Pomme come la nostra casa ancestrale.

Ogni anno, i 7 regni inviano due dei loro più promettenti giovani fratelli Cercatori per partecipare al Torneo della Raccolta. La prima coppia ad ottenere 4 trofei è incoronata col titolo di nuovi regnanti di Pomme. Questo è stato a lungo il nostro modo di condividere il potere su questa terra sacra.

Come discendenti di una lunga dinastia di Cercatori, tu e tuo fratello potete far risalire il vostro lignaggio fino a tornare alla stessa Pomme. La tua linea di sangue ti rende capace di individuare, anche ad una grande distanza, le mele e le gemme di Pomme. Con te c'è sempre la tua fidata Scythe, la falce, cioè l'attrezzo più importante di un Cercatore. Lascia che questa ti aiuti a dimostrare che sei degno di governare Pomme per conto del nostro regno.

nonna

My Little Scythe è un gioco competitivo per famiglie e amici, nel quale ogni giocatore controlla 2 miniature animali pronte a vivere un'avventura nel Regno di Pomme. Con l'obiettivo di essere il primo ad ottenere 4 trofei in 8 possibili categorie, i giocatori alternano i turni scegliendo di Muovere, Cercare o Produrre. Queste azioni permetteranno ai giocatori di aumentare la loro amicizia e le torte in loro possesso, di potenziare le loro azioni, di completare missioni, di imparare incantesimi, di consegnare gemme e mele al Castello di Everfree e, forse, persino di ingaggiare una battaglia di torte! Le meccaniche di My Little Scythe si ispirano al gioco bestseller, Scythe, di cui vogliono rappresentare un piccolo cameo. Buon divertimento!

COMPONENTI

Tracciato dell'Amicizia

Indica il livello di Amicizia di ogni giocatore durante il gioco. Tutti i giocatori iniziano con un livello 3. Se la tua Amicizia scende troppo in basso, non puoi più ottenere Trofei!

Regioni

Scoprirai Mele e Gemme in 6 distinte regioni di Pomme: la Tundra (bianco), le Montagne (grigio), la Foresta (verde), il Deserto (giallo), i Canyon (rosso) e le Paludi (blu).

Bacheca dei Trofei

Quando un giocatore guadagna un Trofeo, posiziona 1 segnalino trofeo qui. Ogni giocatore può ottenere 1 solo Trofeo di ciascuna categoria. Il torneo raggiunge il suo gran finale quando un giocatore guadagna il suo 4° Trofeo.

Carte Incantesimo (x30)

Gli Incantesimi aiutano i giocatori a vincere le battaglie di torte. Puoi usare 1 Incantesimo per il tuo Cercatore se coinvolto in una battaglia di torte. Gli Incantesimi usati sono posizionati sulla pila degli scarti.

Castello di Everfree

L'antico castello si affaccia su Pomme ed è uno speciale spazio portale che accetta solamente consegne di Gemme e Mele.

Portali

Tutti gli spazi portale sono considerati adiacenti, permettendo, così, un viaggio rapido attraverso la mappa.

Tracciato Torta

Indica il numero di torte di mele di ogni giocatore durante il torneo. Tutti i giocatori iniziano con 3. È risaputo che i Cercatori usano le proprie torte per iniziare battaglie di torte.

Carte Missione (x12)

Le Missioni sfidano i giocatori con decisioni difficili, ma spesso forniscono grandi ricompense.



24 Mele



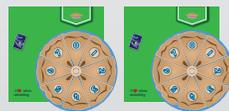
24 Gemme Magiche



12 Segnalini Missione



7 coppie di miniature di fratelli Cercatori. Ciascuna coppia rappresenta un regno animale



2 Dischi Battaglia Torte usati per risolvere le battaglie di torte



Segnalini Azione

1 di ciascun colore; usati per scegliere azioni diverse sulla tua plancia giocatore.



Segnalini Torta

1 di ciascun colore; servono per indicare il numero delle tue torte sul Tracciato Torta.



1 Tessera Setup usata per posizionare segnalini sulla mappa all'inizio della partita



6 Plance Giocatore



Trofei

4 di ciascun colore; usati per indicare i tuoi Trofei sulla Bacheca dei Trofei.



Gettoni Campo Base

1 di ciascun colore; servono per indicare la posizione dei campi base.



16 Tessere Potenziamento usate per migliorare alcune azioni



8 Carte Personalità usate per aiutarti a vincere i Trofei più facilmente



Segnalini dell'Amicizia

1 di ciascun colore; usati per indicare il tuo livello Amicizia sul Tracciato Amicizia.

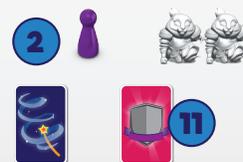


Dadi Ricerca

5 dadi; usati per individuare Gemme, Mele, e Missioni nelle varie regioni.

PREPARAZIONE

1. Scegli un regno animale e posiziona il tuo gettone Campo Base corrispondente su una posizione Campo Base in funzione del numero di giocatori (vedi "Posizioni Campo Base" sotto). Potete giocare fino a 6 giocatori a My Little Scythe. Eventuali campi base inutilizzati sono considerati "non attivi" e non sono usati nella partita.
2. Prendi una plancia giocatore, le corrispondenti miniature Cercatore (2 per giocatore) e 1 segnalino Azione.
3. Posiziona i tuoi 4 Trofei sugli spazi trofeo della tua plancia giocatore.
4. Posiziona il tuo segnalino Amicizia sul livello 3 del Tracciato dell'Amicizia.
5. Posiziona il tuo segnalino Torta sul livello 3 del Tracciato Torta.
6. Mescola tutte le carte Missione in un mazzo e posizionalo sul tabellone.
7. Mescola tutte le carte Incantesimo in un mazzo e posizionalo sul tabellone. Consegna 1 carta Incantesimo a ciascun giocatore (tienila segreta).
8. Mescola le tessere Potenziamento nelle loro rispettive pile (Muovere & Produrre), poi posiziona ciascuna pila a faccia in giù sul tabellone.
9. Posiziona sulla mappa la tessera Setup a faccia in giù (lato rosso) al centro dell'esagono Castello di Everfree, orientandola casualmente. Poi, capovolgi la tessera Setup e allinea con i bordi dell'esagono. Riempi, con le risorse raffigurate sulla tessera, i 3 esagoni davanti al gettone Campo Base di ciascun giocatore attivo; poi scarta la tessera Setup. Non riempire gli esagoni davanti ai campi base inattivi.
10. Posiziona entrambi i tuoi Cercatori in prossimità del tuo gettone Campo Base. Entrambi i Cercatori sono identici nelle funzioni (le differenze sono puramente estetiche).
11. Mescola le 8 Carte Personalità e consegnane 1 a ciascun giocatore (tienila segreta). Riponi le carte in eccesso nella scatola.



9. Come riempire la mappa all'inizio di una partita a 2 giocatori usando la tessera Setup.

PRIMO GIOCATORE: riprendi momentaneamente tutti i segnalini Azione per determinare il primo giocatore: in un pugno chiuso, sorteggiane uno a caso.

Posizioni Campo Base: 1 - 6 giocatori



1 giocatore



2 giocatori



3 giocatori



4 giocatori



5 giocatori



6 giocatori



COME GIOCARE

PLANCIA GIOCATORE

Nel tuo turno, devi scegliere e giocare una tra 6 azioni. Per scegliere, posiziona il tuo segnalino Azione su uno dei 6 cerchietti grigi nelle 3 sezioni (Muovere, Cercare, Produrre) della tua plancia giocatore. Per giocare, esegui ciò che ti indicano le icone a destra del cerchietto scelto. Devi sempre giocare un'azione diversa da quella giocata nel turno precedente; quindi, all'inizio di ogni turno, sposta il tuo segnalino azione su un altro dei 5 cerchietti.

Muovere: muovi entrambe le tue miniature Cercatore (1 cerchietto).

Cercare: tira i dadi per scoprire (generare) Mele, Gemme e segnalini Missione sulla mappa (2 cerchietti).

Produrre: spendi Mele e Gemme per produrre Torte, carte Incantesimi o Potenzamenti (3 cerchietti).

In alcuni turni puoi anche ottenere un singolo Trofeo (vedi "TROFEI"). Dopo aver giocato 1 azione e aver possibilmente ottenuto 1 Trofeo, il gioco prosegue in senso orario.

MUOVERE

Quando posizioni il tuo segnalino Azione sull'azione "Muovere" della tua plancia giocatore, puoi muovere entrambi i Cercatori in uno dei 2 seguenti modi (ciascun tipo di movimento del Cercatore è indipendente dall'altro). Ciascun Cercatore può scegliere tra:

Muovere senza trasportare Mele o Gemme: muovi il tuo Cercatore di 1 o 2 spazi. Fermati se il tuo Cercatore si è mosso su uno spazio già occupato da un Cercatore avversario (vedi "Battaglia di Torte");

Muovere per trasportare Mele o Gemme: muovi il tuo Cercatore di 1 spazio mentre trasporti un numero qualsiasi di segnalini Gemme o Mele. Il Cercatore può trasportare una qualsiasi o tutte le risorse sul suo spazio di destinazione.

Spazi: uno "spazio" è un'area esagonale sulla mappa.

A volte "Muovere" i tuoi Cercatori si concluderà con una consegna, una battaglia di torte, un salto nel portale o una Missione.

CONSEGNA

In un singolo turno, nello spazio centrale del Castello di Everfree, puoi consegnare un totale esattamente pari a 4 Gemme o 4 Mele per ottenere il corrispondente Trofeo. Per completare una consegna:

- un Cercatore può muoversi sul Castello di Everfree solamente per completare una consegna. Altrimenti, il castello è inaccessibile;
- per muovere sullo spazio Castello di Everfree, il Cercatore/i deve trasportare esattamente 4 Gemme (ottenendo il Trofeo per la consegna di Gemma) o 4 Mele (ottenendo il Trofeo per la consegna di Mele);
- il tuo Cercatore/i può consegnare le sue 4 risorse muovendo sul Castello di Everfree da uno spazio adiacente o attraverso un portale (vedi "Portali") o tramite una combinazione di entrambi. La consegna è anche valida se le 4 risorse sono suddivise tra i tuoi 2 Cercatori coordinando i loro movimenti per consegnare il totale nel Castello di Everfree in un singolo turno;
- la consegna si conclude immediatamente quando le 4 Gemme o Mele sono con il tuo Cercatore/i sul Castello di Everfree, anche se finora in questo turno tu hai mosso uno solo dei tuoi Cercatori;
- rimuovi dalla mappa le risorse consegnate. Tutte le Mele o Gemme eccedenti che non facevano parte della consegna devono rimanere nel loro spazio d'origine, il che significa che potresti perderne il controllo;
- una volta che guadagni un Trofeo per la consegna di Mele o un Trofeo per la consegna di Gemme, non puoi più ripetere lo stesso tipo di consegna in seguito;
- prendi un Trofeo dalla tua plancia giocatore e posizionalo sullo spazio corretto della bacheca dei Trofei (vedi "Trofei").

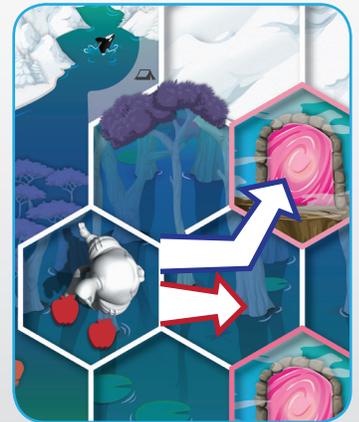
Una volta che un tuo Cercatore/i completa con successo una consegna al Castello di Everfree, il Cercatore/i coinvolto nella consegna è immediatamente teletrasportato indietro nel tuo Campo Base. Quando almeno uno dei tuoi Cercatori viene riportato al Campo Base in seguito ad una consegna, tu vieni ringiovanito (vedi "Campi Base e Ringiovanimento").

PORTALI

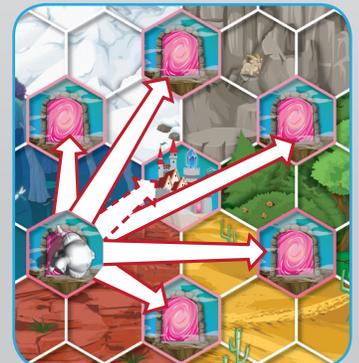
Gli spazi con i bordi rosa sono Portali e sono considerati adiacenti l'uno all'altro ai fini del movimento. Muovere i Cercatori da un portale ad un qualsiasi altro portale equivale a muoversi di un singolo spazio. Anche se il Castello di Everfree è considerato un portale, saltare in questo spazio è permesso solamente quando state facendo delle consegne (vedi "Consegna").



Esempio: nel tuo primo turno, scegli la prima tra le tue possibili tre azioni Produrre per ottenere 2 Torte pagando 2 Mele. Nel tuo prossimo turno, potrai scegliere Muovere le 2 azioni Cercare e la seconda e la terza azione di Produrre.



Trasporti le tue Mele e ti muovi di 1 spazio o le abbandoni per muoverti di 2 spazi? La scelta è tua.



Muovi da un portale verso un qualsiasi altro portale o sul Castello di Everfree.

BATTAGLIA DI TORTE

Se decidi di muovere un tuo Cercatore in uno spazio occupato da un Cercatore/i di un avversario, il movimento del tuo Cercatore termina. Dopo che hai mosso entrambi i tuoi Cercatori (ma prima delle Missioni in un qualsiasi spazio), ha luogo una battaglia di torte in cui tu sei l'attaccante.

Per risolvere una battaglia di torte:

1. il giocatore attaccante perde immediatamente 1 Amicizia;
2. l'attaccante e il difensore usano ciascuno separatamente i Dischi Battaglia Torte per decidere segretamente il numero di torte da lanciarsi l'uno contro l'altro. Possono essere scelte da 0 a 7 torte ruotando i numeri sul disco e allineando quello scelto sotto al simbolo torta. Il numero non può eccedere il totale di torte posseduto da un giocatore e mostrato sul Tracciato Torte. È consentito lanciare 0 torte;
3. per ciascuno dei propri Cercatori coinvolti nella battaglia di torte, un giocatore può anche aggiungere segretamente una carta Incantesimo al Disco Battaglia Torte. Il valore di ciascuna carta incantesimo si somma al numero di torte scelte sul Disco Battaglia Torte, dando come risultato il valore totale di battaglia di torte per ciascun giocatore;
4. entrambi i giocatori rivelano simultaneamente il loro valore totale di battaglia di torte. Il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di pareggio, vince l'attaccante. Il vincitore ottiene un Trofeo battaglia di torte se non ne ha già uno;
5. i cercatori che perdono una battaglia di torte devono essere riportati nel loro Campo Base, lasciando dove sono tutte le risorse;
6. ritornando al Campo base, il giocatore sconfitto viene ringiovanito (vedi "Campi Base e Ringiovanimento");
7. tutte le torte indicate sul Disco Battaglia Torte durante una battaglia di torte sono sottratte dal Tracciato Torte di ciascun giocatore. Le Carte Incantesimo usate sono pozionate a faccia in su sulla pila degli scarti.



Usa il Disco Battaglia Torte per scegliere segretamente il numero di torte da lanciare.

Puoi anche aggiungere Incantesimi per aumentare il tuo totale.

Esempio di Punteggio Battaglia di Torte

4 dagli Incantesimi + 0 torte = 4



CAMPI BASE E RINGIOVANIMENTO

Il tuo Campo Base è dove i tuoi Cercatori iniziano il Torneo della Raccolta e continua ad agire come fonte di ringiovanimento. I Campi Base non sono considerati spazi e non ci si può entrare con un movimento normale. I Cercatori sono riportati al Campo Base solo quando perdono una battaglia di torte o dopo aver completato con successo una consegna. Quando almeno uno dei tuoi Cercatori è riportato al Campo Base, tu vieni immediatamente ringiovanito (al massimo una volta per turno). Il ringiovanimento consiste nel:

- ottenere immediatamente uno a scelta tra 1 Incantesimo o 2 torte, e
- rimuovere il segnalino Azione dalla plancia giocatore ed avere, così, accesso ad una qualsiasi azione nel prossimo turno.

MISSIONI

Dopo aver completato un'azione Muovere (e dopo una qualsiasi eventuale conseguente battaglia di torte, anche se non nello stesso spazio della Missione), se uno dei tuoi Cercatori si trova su uno spazio che contiene un segnalino Missione, rimuovi il segnalino Missione e pesca 1 carta Missione da risolvere. Se entrambi i Cercatori hanno segnalini Missione nei loro spazi, scegli tu quale rimuovere prima.

Le carte Missione ti sottopongono sempre tre opzioni da risolvere: devi immediatamente scegliere se risolvere la Missione usando 1 delle prime 2 opzioni oppure scegliere "No Grazie". Se scegli la prima o la seconda opzione, allora risolvi la Missione e tieni la carta Missione vicino alla tua plancia giocatore. Se scegli l'opzione "No Grazie", non risolvi la Missione e metti la carta in fondo alla pila Missione, a faccia in giù.

Un po' di regole aggiuntive da applicare alle Missioni:

- se una Missione richiede un pagamento di Gemme o Mele, puoi pagarle da UN QUALSIASI spazio in cui hai un Cercatore. Se non controlli abbastanza Gemme o Mele, non puoi scegliere questa opzione;
- se una Missione ti fa ottenere Gemme o Mele, posiziona le risorse in UN QUALSIASI spazio in cui hai un Cercatore;
- se una Missione richiede un pagamento di Gemme o Mele ad un altro giocatore, prendi quei segnalini dagli spazi dei tuoi Cercatori e posizionali su uno spazio a tua scelta occupato da un Cercatore dell'altro giocatore;
- puoi scegliere opzioni di Missione che abbasserebbero il tuo livello di amicizia sotto lo zero (lascia, comunque, che il tuo segnalino Amicizia rimanga a 0) (vedi "Trofei/Amicizia Scarsa");
- se il mazzo delle carte Missione si esaurisce, raccogli immediatamente le carte Missione risolte dai giocatori che hanno completato il Trofeo "2 Missioni". Mescola queste carte per creare un nuovo mazzo di carte Missione.



Se hai risolto una Missione, tienila accanto alla tua plancia giocatore.

CERCARE

Quando posizioni il tuo segnalino Azione su uno dei due cerchietti grigi di "Cercare" della tua plancia giocatore, fai affidamento sull'abilità innata dei tuoi Cercatori di individuare Mele, Gemme e Missioni attraverso le 6 regioni di Pomme.

Per cercare, lancia una combinazione di 4 dadi come mostrato vicino all'azione scelta: dadi rossi per cercare Mele, blu per le Gemme e d'oro per le Missioni. Il colore del risultato dei dadi determina dove i segnalini vengono scoperti: Tundra (bianco), Montagne (grigio), Paludi (blu), Foresta (verde), Canyon (rosso) o Deserto (giallo).

Una volta scoperti in una regione, devi posizionare tutti i segnalini che scopri. Se il colore del risultato dei dadi determina le regioni nelle quali vengono scoperte le risorse, sei tu a determinare l'esatto spazio in ciascuna regione dove posizionare i segnalini. Il posizionamento dei segnalini è diverso per Mele, Gemme e Missione:

Segnalini Mela e Gemma: posiziona ciascun segnalino su un qualsiasi spazio all'interno di quella regione, inclusi:

- spazi vuoti;
- spazi contenenti già altre Mele, Gemme o Missione;
- spazi occupati dai tuoi Cercatori;
- spazi occupati dai Cercatori avversari (questo ti fa ottenere Amicizia; vedi sotto "Ottenere Amicizia").

Segnalini Missione: posiziona un segnalino Missione su uno spazio che non è occupato da Cercatori e da altri segnalini Missione (ovvero, nessuno spazio può avere più di 1 segnalino Missione). Se questo non è possibile, non posizionare alcun segnalino Missione.

Ottenere Amicizia: quando posizioni una Mela o una Gemma su uno spazio occupato da un Cercatore/i di un avversario, ottieni immediatamente 1 Amicizia per ciascuna risorsa posizionata su quello spazio. Non ottieni Amicizia posizionando risorse su spazi occupati dai tuoi Cercatori.

Portali: i Portali non sono considerati regioni. Non puoi posizionarvi sopra Gemme, Mele o Missioni attraverso l'azione Cercare.

Risorse esaurite: nel raro caso in cui i segnalini Gemme, Mele o Missioni si esauriscano, non puoi posizionare altri segnalini sulla mappa di quel tipo fino a che non saranno resi disponibili tramite consegne, azioni Produrre o risoluzione di Missione.



Esempio: una Gemma è individuata nella regione dei Canyon, ma l'esatto spazio in cui posizionarla è scelto dal giocatore.



PRODURRE

Quando posizioni il tuo segnalino Azione su uno dei 3 cerchietti grigi di "Produrre" della tua plancia giocatore, pagherai risorse per ottenere qualcosa. Per ciascuna di queste azioni, devi pagare il costo per intero e ottenere il beneficio completo:

 **Cuocere Torte:** rimuovi 2 Mele da un qualsiasi spazio/i occupato dai tuoi Cercatori per ottenere 2 Torte (indica queste torte aggiuntive spostando il tuo segnalino sul Tracciato Torta, che ha un livello massimo di 10 torte);

 **Produrre Incantesimi:** rimuovi 2 Gemme da un qualsiasi spazio occupato dai tuoi Cercatori per ottenere una carta Incantesimo dalla cima del mazzo Incantesimi. Non c'è limite al numero di Incantesimi che puoi possedere;

 **Potenziamento:** rimuovi 1 Gemma e 1 Mela da un qualsiasi spazio occupato dai tuoi Cercatori per acquistare una tessera Potenziamento per le azioni Muovere o Produrre (Cercare non può essere potenziata):

1. prendi le 3 tessere in cima ad uno dei mazzi Potenziamento e scegli 1 tessera. Rimetti le restanti a faccia in giù in fondo a quel mazzo;
2. posiziona la tua tessera scelta sopra alla sezione corrispondente della tua plancia giocatore.

Questa tessera migliora permanentemente l'azione per il resto della partita. Puoi sovrapporre al massimo 1 tessera per sezione e, quindi, potenziare ciascuna sezione una sola volta. Se potenzi la sezione Produrre, riposiziona il tuo segnalino Azione sul cerchietto grigio.



Le tessere Potenziamento migliorano permanentemente le tue azioni sulla Plancia Giocatore.

TROFEI

I giocatori dimostrano il loro valore guadagnando Trofei più velocemente degli altri:

- puoi ottenere ciascun Trofeo una sola volta. Appena hai ottenuto 1 Trofeo, posiziona 1 dei tuoi segnalini Trofeo sulla Bacheca dei Trofei, anche se altri giocatori hanno già ottenuto quello stesso Trofeo;
- una volta che un Trofeo è nella Bacheca dei Trofei, non può mai essere rimosso;
- fino al gran finale del Torneo della Raccolta (vedi "Come Vincere"), puoi ottenere 1 solo Trofeo nel tuo turno. Solo il Trofeo Vittoria Battaglia di Torte può essere ottenuto al di fuori del tuo turno;
- durante il turno di un avversario, se vinci con successo una battaglia di torte (come difensore), puoi immediatamente ottenere il Trofeo Vittoria Battaglia di Torte se non l'hai già ottenuto;
- se hai soddisfatto i requisiti per un Trofeo e non hai già ottenuto un Trofeo nel tuo turno, devi posizionare un segnalino Trofeo.

Per ottenere un Trofeo nel tuo turno: una volta che hai soddisfatto il requisito specifico, prendi un Trofeo dalla tua plancia giocatore e posizionalo nel corrispondente spazio della Bacheca dei Trofei:

8 Amicizia: raggiungi il livello 8 sul Tracciato dell'Amicizia. Non perdi il Trofeo se la tua Amicizia dovesse scendere in seguito;

2 Potenziamenti: avere 1 tessera di ciascun Potenziamento (Muovere e Produrre);

3 Incantesimi: avere 3 o più carte Incantesimo in un determinato momento. Non perdi il Trofeo se usi queste carte;

2 Missioni: risolvi 2 Missioni. Puoi continuare a pescare carte Missione anche dopo aver ottenuto questo Trofeo;

Consegna Mele: consegna 4 Mele al Castello di Everfree. Questo Trofeo può essere ottenuto solo nel turno in cui completi la consegna;

Consegna Gemme Magiche: consegna 4 Gemme al Castello di Everfree. Questo Trofeo può essere ottenuto solo nel turno in cui completi la consegna;

Vittoria Battaglia di Torte: vinci una battaglia di torte come attaccante o come difensore. Questo Trofeo può essere ottenuto solo nel turno in cui viene completata la battaglia;



8 Torte: raggiungi 8 sul Tracciato Torta. Non perdi il Trofeo se usi Torte in seguito.

Le carte Personalità, dall'Amicizia Scarsa e dal Limite Trofeo possono influenzare la tua capacità di ottenere Trofei:

Carte Personalità

La carta Personalità dei tuoi Cercatori definisce il tipo di personalità unico dei tuoi fratelli Cercatori che ti agevola nell'ottenimento di 1 degli 8 Trofei. Quando usi la carta Personalità per ottenere un Trofeo in modo facilitato, mostra la tua carta Personalità e posiziona il tuo Trofeo sulla casella corrispondente della Bacheca dei Trofei.

Amicizia Scarsa

I giudici del torneo disapprovano le scorrettezze. Quando il livello della tua Amicizia è inferiore a 3, non puoi ottenere Trofei anche se ne soddisfi i requisiti. Quando la tua Amicizia è riportata a 3 o più, puoi nuovamente ottenere Trofei al ritmo di 1 Trofeo per turno (fino al gran finale).

Limite Trofeo

Fino al gran finale, puoi ottenere solamente 1 Trofeo per turno al massimo. Se soddisfi i requisiti per più di 1 Trofeo, devi sceglierne 1 e rimandare l'ottenimento degli altri in un turno futuro (sempre che ne continui a soddisfare i requisiti).

COME VINCERE

GRAN FINALE

Quando un turno finisce con uno o più giocatori che hanno ottenuto il loro 4° Trofeo, il torneo entra nel suo gran finale:

- continuando in ordine di turno, qualsiasi giocatore senza 4 Trofei gioca 1 turno finale;
- i giocatori che giocano il turno finale non hanno il limite di 1 Trofeo per turno;

- una volta che tutti i turni finali sono terminati, il giocatore con 4 Trofei è incoronato vincitore ed è il nuovo sovrano di Pomme!

RISOLVERE I PAREGGI: se dopo il gran finale più giocatori hanno 4 Trofei, il vincitore è determinato da colui che ha più Amicizia. Se c'è ancora un pareggio, vince colui che in questo momento possiede più Gemme e Mele sulla mappa. Se c'è ancora un pareggio, tutti i giocatori in parità sono incoronati vincitori. I pareggi non sono rari in My Little Scythe.

VUOI GUARDARE UN VIDEO SU COME SI GIOCA?

Vai su stonemaiergames.com/games/my-little-scythe/videos
(solo in lingua inglese)

VUOI LE REGOLE IN UN'ALTRA LINGUA?

Scarica regole e guide in dozzine di lingue da
stonemaiergames.com/games/my-little-scythe/rules

HAI UN DUBBIO MENTRE STAI GIOCANDO O UNA STORIA DA CONDIVIDERE?

Pubblicalo sul gruppo Facebook My Little Scythe,
citalo su BoardGameGeek, o tweettalo a @stonemaiergames

HAI BISOGNO DI UN PEZZO DI RICAMBIO?

Richiedilo a info@ghenosgames.com

VUOI RIMANERE IN CONTATTO?

Iscriviti alla newsletter mensile su stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES

