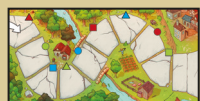


# Acchiappa Mostri

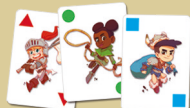


Un gioco di Justin de Witt

## CONTENUTO



1 tabellone



26 carte  
Castello



4 carte  
Consultazione

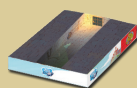
1 castello  
(1 facciata e 2 torri di difesa)



1 muro  
(1 cancello e 2 torri di difesa)



16 segnalini  
Mostro



1 sotterranei  
(l'interno della scatola)



1 regolamento

# Acchiappa Mostri

## Regolamento

### PREPARAZIONE

1. Collocate il castello sulla casella *Castello* del tabellone e il muro sulla casella *Muro* situata davanti al castello.
2. Trovate i 3 segnalini *Mostro* contrassegnati da una **STELLA** ★ e collocateli sulle prime 3 caselle del tabellone, a partire dalla casella di **PARTENZA** ✉.
3. Mescolate i segnalini *Mostro* rimanenti e collocateli in una pila a faccia in giù accanto al tabellone. Questa è la riserva di segnalini *Mostro*.
4. Tenete la scatola del gioco a portata di mano di tutti i giocatori (rappresenta i sotterranei).
5. Mescolate le carte *Castello* e distribuitene 1 a faccia in su a ogni giocatore. Collocate le carte *Castello* rimanenti in un mazzo a faccia in giù accanto al tabellone. Questo è il mazzo *Castello*.

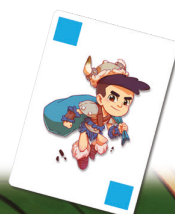
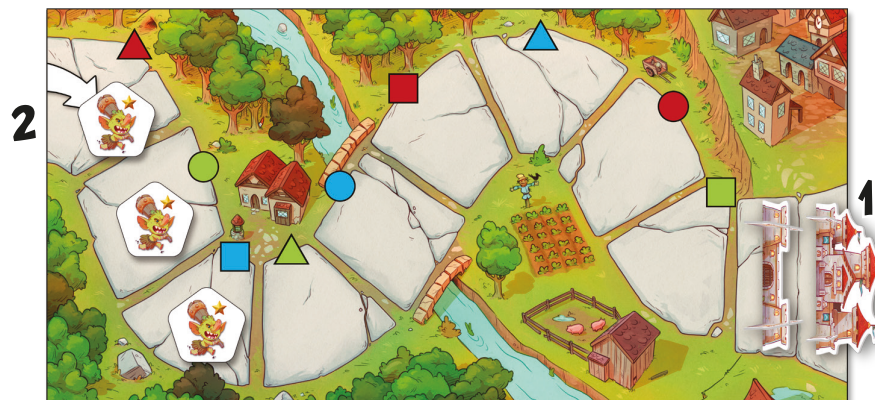
Svolgete i vostri turni in senso orario, partendo dal giocatore più giovane.

### OBIETTIVO DEL GIOCO

I mostri stanno fuggendo dai sotterranei e si dirigono verso il vostro castello! Riuscirete ad acchiapparli e a rinchiuderli nella loro tana prima che raggiungano il castello?

Se voi e i vostri amici sarete in grado di catturare tutti i mostri, avrete vinto. Se invece lascerete che i mostri distruggano il castello, saranno i mostri a vincere.

*Acchiappa Mostri* è un gioco collaborativo. Potete mostrare le vostre carte agli altri giocatori e discutere insieme su come catturare i mostri. Per vincere, dovrete lavorare tutti insieme!



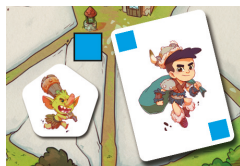
## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il vostro turno si compone di 4 passi da effettuare nel seguente ordine:

1. **PESCA**TE 1 carta dal mazzo *Castello*
2. **GIOCA**TE 1 carta  
**OPPURE**  
**CHIEDE**TE aiuto a un altro giocatore
3. **MUOVE**TE i segnalini *Mostro*
4. **PESCA**TE 1 segnalino *Mostro*

**1. Pescate 1 carta:** Prendete la carta in cima al mazzo *Castello* e collocatela a faccia in su davanti a voi. Se il mazzo è vuoto, mescolate la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo *Castello*. Non c'è limite al numero di carte che potete avere davanti a voi.

**2. Giocate 1 carta:** Per catturare un mostro, dovete giocare una carta che abbia la stessa **forma** **E** lo stesso **colore** della casella su cui si trova il mostro.



Le carte **Multiforma** possono catturare un mostro che si trova su una casella di qualsiasi **forma**, a patto che il colore corrisponda.



Le carte **Multicolore** possono catturare un mostro che si trova su una casella di qualsiasi **colore**, a patto che la forma corrisponda.

Collocate i segnalini *Mostro* che catturate nei sotterranei.



Collocate a faccia in su accanto al mazzo *Castello* la carta che avete giocato per catturare il mostro. Questa è la pila degli scarti.

**Chiedete aiuto:** Se un altro giocatore ha una carta davanti a sé che vi permette di catturare un mostro, potete chiedergli di giocarla per voi (potete chiedere aiuto anche se avete una carta che potreste giocare).

Se nessun giocatore ha una carta che può essere usata (voi compresi), andate al passo successivo.

**Ricordate che può essere giocata solo 1 carta per turno, indipendentemente dal fatto che sia la vostra carta o quella che un altro giocatore ha usato per aiutarvi. Quindi riflettete con attenzione!**

## CARTE SPECIALI



La carta **Muro** ricostruisce il muro, se è stato distrutto da un mostro.

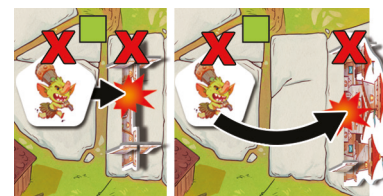


La carta **Calcio Veloce** rispedisce nella riserva di segnalini *Mostro* (non nei sotterranei) un qualsiasi mostro che si trova sul tabellone.

**3. Muovete i segnalini Mostro:** Ora **MUOVETE** ogni mostro di 1 casella verso il castello.




Se un mostro colpisce il muro, la collisione fa crollare entrambi. Collocate il mostro nei sotterranei e rimuovete il muro dal tabellone. Se un mostro colpisce il castello, il castello viene distrutto e la partita termina. I mostri hanno vinto!

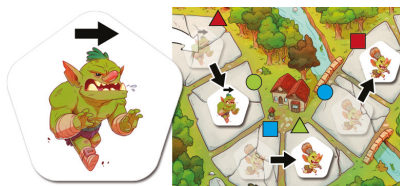


**NOTA: I mostri non si fermano mai su una casella Muro vuota! Si muovono direttamente sulla casella Castello.**



**4. Pescate 1 segnalino Mostro:** L'ultimo passo di ogni turno è pescare 1 segnalino *Mostro* dalla riserva di segnalini *Mostro* e collocarlo sulla casella di **PARTENZA**  del tabellone. Se la riserva è vuota, saltate questo passo. Ci sono 4 tipi di mostro nel gioco; i mostri base, naturalmente, ma anche 3 tipi di mostro speciali:

• **Spintone:** Dopo aver collocato lo Spintone sulla casella di **PARTENZA**, muovete ogni segnalino *Mostro* (incluso lo Spintone) in avanti di 1 casella, verso il castello.



• **Lampo:** Questo mostro va di fretta e corre in testa alla fila! Invece di collocarlo sulla casella di **PARTENZA**, collocatelo sulla casella davanti al mostro più vicino al castello. Se il mostro più vicino al castello si trova proprio davanti al muro o al castello, il Lampo raggiunge (e distrugge) il muro o il castello!



• **Capoccia:** Dopo aver collocato il Capoccia sulla casella di **PARTENZA**, muovete ogni segnalino *Mostro* (incluso il Capoccia) in avanti di 1 casella, verso il castello, poi pescate 1 nuovo segnalino *Mostro* e collocatelo sulla casella di **PARTENZA**.



Se pescate un altro mostro speciale, seguite le regole anche per quel mostro!

**NOTA:** Questi mostri usano le loro capacità speciali solo quando vengono collocati per la prima volta. Una volta fatto questo, si muovono come gli altri mostri.



## FINE DELLA PARTITA

La partita può finire in due modi. Se il castello viene distrutto, la partita termina e i mostri vincono. Se catturate tutti i mostri e il vostro castello è ancora in piedi, siete riusciti a proteggere il castello e avete vinto!

## VARIANTI

### In solitario

Per giocare in solitario, le regole rimangono le stesse, ma con due eccezioni: iniziate la partita con 2 carte a faccia in su davanti a voi e potete giocare quante carte volete in ogni turno.

### Per i più tosti

Vi piacciono le sfide? Provate una di queste varianti (o entrambe):

- **L'orda:** Iniziate la partita con un 4° mostro (non speciale) sulla casella triangolo verde.
- **Senza difese:** Iniziate la partita senza il muro.



### Strada facile

Per rendere il gioco accessibile ai giocatori più giovani, provate queste varianti:

- **Senza poteri:** Ignorate le capacità speciali dei mostri speciali.
- **Acchiappateli tutti:** Le carte Multiforma e Multicolore catturano TUTTI i mostri che si trovano sulle caselle delle forme/colori illustrati.



### MUMUCCA VI RINGRAZIA!

Mumucca è grata a tutti i giovani terrestri che hanno testato questo gioco! Grazie ancora!

© 2022 SPACE Cow - Asmodee Group. Tutti i diritti riservati.  
Ulteriori informazioni su Space Cow:



EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Silvia Vignali, Vittoria Vincenzi

Adattamento grafico: Ilaria Borza

Direzione editoriale: Massimo Bianchini

Acchiappa Mostri (My First Castle Panic) è un gioco della serie **Castle Panic** pubblicata da Fireside Games.

© 2019 Fireside Games

