

MICKORY DICKORY

REGOLAMENTO

*Care Topoline e Topolini dell'Orologio di Tockton,
Inceratevi i baffi e raddrizzate le code, perché siete
appena stati invitati alla Caccia al Tesoro Reale!
Mettete insieme una squadra e fatevi strada saltando
e spintonando fino alla gloria! MA fate attenzione alla
vostra mappa del tesoro, perché gli oggetti raffigurati
potrebbero procurarvi premi extra quando scoccherà la
mezzanotte! E avremo anche una gara di arrampicata
sulla catena per i più piccoli.*

*L'evento inizia alle 7 di sera IN PUNTO. Si consiglia un
abbigliamento informale ma elegante. Per ogni oggetto
consegnato sarà servito un piatto di bacche dolci.*

↓ LORD
CUCÚ

*P.S.: A QUANTO PARE HO DI NUOVO PERSO DI VISTA I MIEI CIMELI.
SE LI TROVATE, VI FARÒ AVERE UN OMAGGIO SPECIALE!*

CONTENUTO

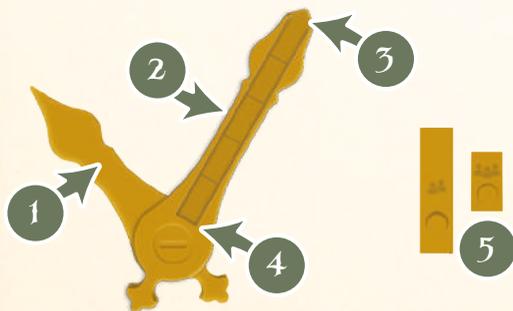
- | | |
|--|----------------------------------|
| ⊙ 1 Plancia Orologio | ⊙ 16 Carte Topo |
| ⊙ 1 Foglio Assemblaggio delle Lancette | ⊙ 20 Pedine Topo |
| ⊙ 2 Blocchi Caselle delle Lancette | ⊙ 1 Segnalino Tracciato Priorità |
| ⊙ 1 Plancia Catena | ⊙ 4 Segnapunti |
| ⊙ 1 Segnalino Pigna | ⊙ 12 Carte Missione |
| ⊙ 2 Plance Laterali | ⊙ 13 Carte Favore |
| ⊙ 4 Plance Caccia al Tesoro | ⊙ 1 Dado Gatto |
| ⊙ 1 Sacchetto | ⊙ 2 Zampe di Gatto |
| ⊙ 93 Tessere Oggetto e Cimelio | ⊙ 8 Segnalini Punto |
| ⊙ 12 Tessere Casella Azione | ⊙ 2 Blocchi Tracciato Priorità |
| | ⊙ 2 Tessere Consultazione |

PLANCIA OROLOGIO



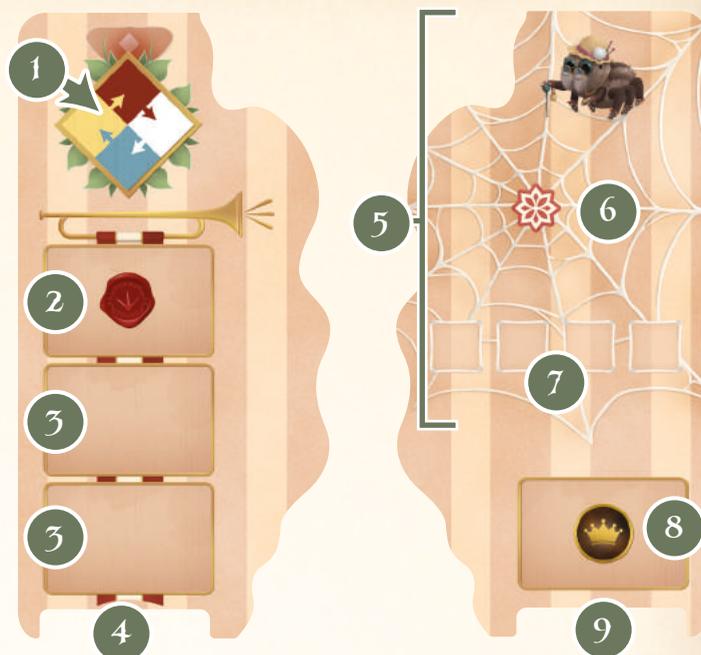
- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1. Caselle del Cerchio Interno | 4. Casella Lord Cucù del Cerchio Esterno |
| 2. Caselle Foglia del Cerchio Esterno | 5. Slot Assemblaggio delle Lancette |
| 3. Caselle Azione | 6. Tracciato Punti |

ASSEMBLAGGIO DELLE LANCETTE



- | | | |
|------------------------|---------------------|-----------------------------------|
| 1. Lancetta delle Ore | 3. Parte Anteriore | 5. Blocchi Caselle delle Lancette |
| 2. Lancetta dei Minuti | 4. Parte Posteriore | |

PLANCE LATERALI



- | | |
|--|----------------------------------|
| 1. Tracciato Priorità | 5. Mercato di Itsy Bitsy |
| 2. Casella Mazza Missione | 6. Vetrina dei Jolly |
| 3. Caselle Carte Missione a Faccia in Su | 7. Caselle Cesto delle Occasioni |
| 4. Slot Scarti Mazza Missione | 8. Casella Mazza Favore |
| | 9. Slot Scarti Mazza Favore |

PLANCIA CATENA E SEGNALINO PIGNA



1. Pigna di Partenza
2. Catena Sinistra
3. Foglia Traguardo
4. Catena Destra
5. Segnalino Pigna

PLANCIA CACCIA AL TESORO



1. Caselle Tessera
2. Caselle di Partenza dei Topi
3. Punti di Fine Partita

TESSERE

TESSERE OGGETTO



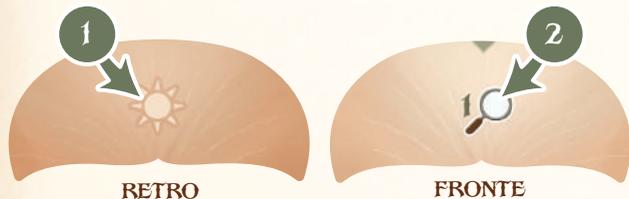
TESSERA OGGETTO JOLLY



TESSERE CIMELIO



TESSERE CASELLA AZIONE



RETRO

FRONTE

1. Indicazione per la Preparazione
2. Icone Azione

ALTRI COMPONENTI



DADO GATTO

SEGNAPUNTI

ZAMPA DI GATTO

BLOCCHI TRACCIATO
PRIORITÀ

SEGNALINI PUNTO
(QUANDO SI SUPERA IL 50
SUL TRACCIATO PUNTI)

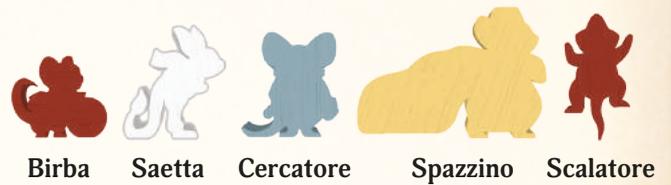
PEDINA TRACCIATO
PRIORITÀ

CARTA TOPO



1. Identificatore della Pedina
2. Caselle Zaino
3. Capacità Speciale

PEDINE TOPO



Birba

Saetta

Cercatore

Spazzino

Scalatore

CARTE FAVORE



1. Icona Azione
2. Tessera Oggetto Bonus
3. Icona Carta di Partenza

CARTE MISSIONE



1. Tessere Oggetto Richieste
2. Valore in Punti

PREPARAZIONE

- Collocare la plancia orologio al centro del tavolo e inserire le lancette al centro dell'orologio.
- Inserire le 2 plance laterali ai lati dell'orologio.
- Regolare la lancetta delle ore sul 7 e quella dei minuti sul 12.
- Collocare le tessere casella azione 1, 6, 11 e 12 a faccia in su sulle caselle corrispondenti dell'orologio.
- Dividere le tessere casella azione rimanenti in 2 gruppi come indicato sui rispettivi retri: tessere ☀️ e tessere 🌙. Mescolare i 2 gruppi separatamente e poi distribuirli a faccia in su sulle caselle corrispondenti dell'orologio.
- Raccogliere tutte le 10 tessere oggetto jolly 🌸 e collocarle sulla ragnatela di Itsy (il mercato).
- Collocare tutte le altre tessere oggetto e cimelio nel sacchetto e agitare il sacchetto per mescolarle.
- Pescare 4 tessere dal sacchetto e collocarle sulle 4 caselle cesto delle occasioni nel mercato di Itsy.
- Pescare 11 tessere e collocarle sulle 11 caselle foglia del cerchio esterno. Non collocare alcuna tessera in corrispondenza del 12.
- Cercare nel mazzo favore le 4 carte con l'icona ghianda 🌰. Mescolare queste 4 carte e distribuirne 1 a ogni giocatore. Rimettere le carte non distribuite nel mazzo e mescolarlo. (Tenere le carte favore nascoste agli altri giocatori.)
- Collocare il mazzo favore a faccia in giù sulla rispettiva casella sotto il mercato di Itsy.
- Mescolare il mazzo missione e collocarlo a faccia in giù sulla rispettiva casella sull'altra plancia laterale. Rivelare 2 carte dalla cima del mazzo e collocarle a faccia in su sulle 2 caselle situate al di sotto del mazzo missione.
- Collocare la plancia catena sotto la plancia orologio, o nel punto più comodo per i giocatori.



- Collocare il segnalino pigna in fondo alla catena destra della plancia catena, subito sotto al 9.
- Mettere da parte le zampe di gatto, il dado gatto a 10 facce e i segnalini punto da 50.
- Per le partite con 2 giocatori: inserire il blocco casella 🧑🏻 sulla lancetta dei minuti come mostrato. Per le partite con 3 giocatori: inserire il blocco casella 🧑🏻🧑🏻. Per le partite con 4 giocatori: nessun blocco.



- Ogni giocatore sceglie un colore e prende le pedine topo, le carte topo e il segnalpunti del colore corrispondente.



- Collocare la pedina tracciato priorità sul tracciato priorità, sul colore del giocatore più puntuale. Per le partite con 2 o 3 giocatori: collocare i blocchi tracciato priorità sui colori non scelti.
- Ogni giocatore colloca le sue carte topo e 1 plancia caccia al tesoro casuale davanti a sé.
- Ogni giocatore colloca il suo Scalatore sulla pigna di partenza, in fondo alla catena sinistra della plancia catena.
- Ogni giocatore colloca la Saetta, lo Spazzino e il Cercatore sulle caselle del cerchio interno, sui numeri mostrati dalla propria plancia caccia al tesoro. Poi, colloca la Birba sulla sua carta Birba. La Birba inizia la partita fuori dal gioco.
- Ogni giocatore colloca il suo segnalpunti sulla casella di partenza del tracciato punti.
- Iniziare la partita risolvendo il primo Tic dell'Orologio (vedere pagina 6).**





19



19

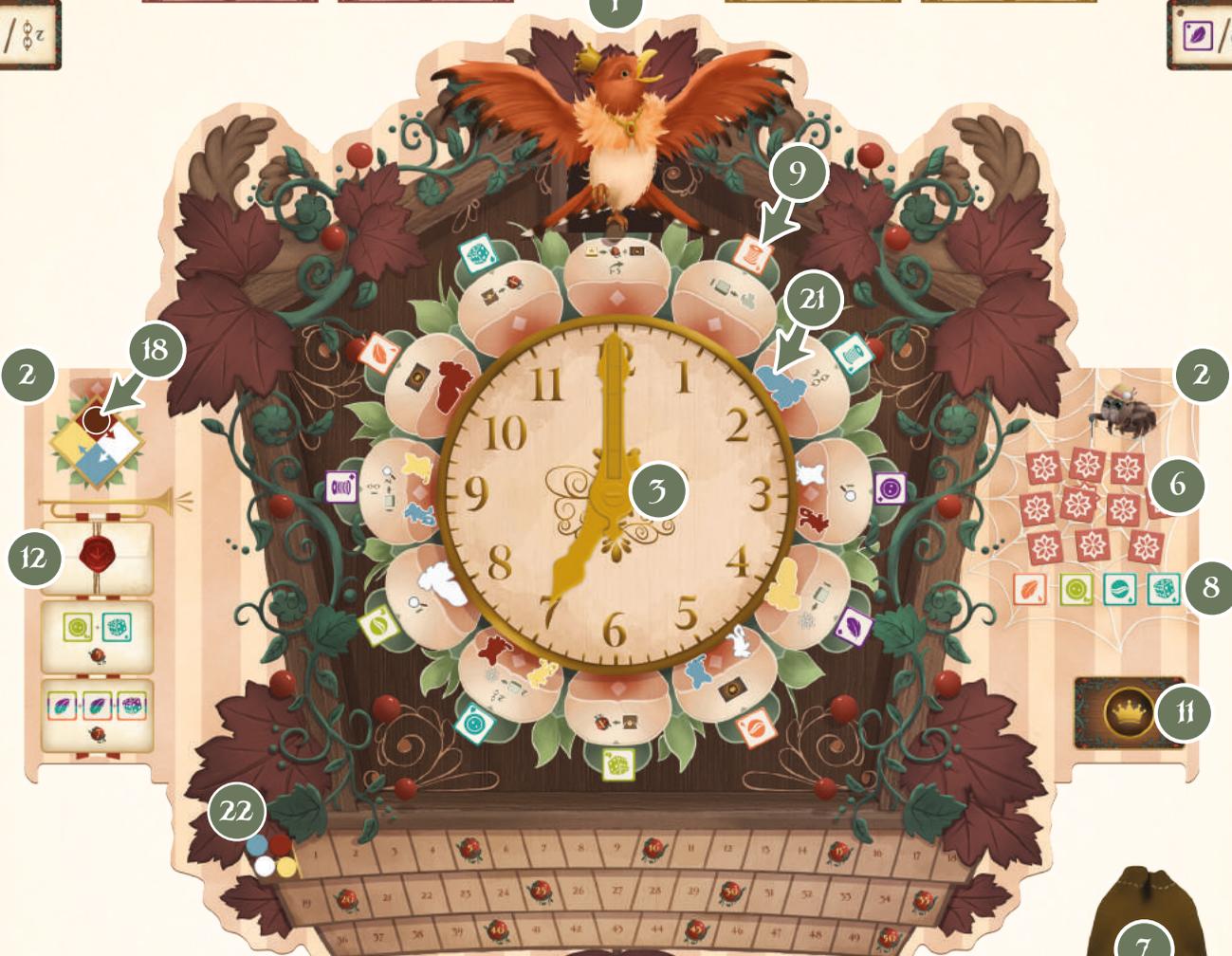


10



10

1



2

18

9

21

2

6

8

12

11

22

7

10



15

5

13



15

10



19



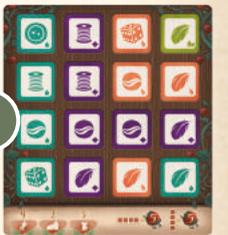
20



14



19



5

PANORAMICA DEL GIOCO



12 TIC = 1 ROUND

In Hickory Dickory, ogni giocatore controlla una squadra di topi che si muove sulle lancette di un orologio a cucù, raccogliendo tessere per ottenere punti e tenendo d'occhio, nel frattempo, le tessere raffigurate sulla propria plancia caccia al tesoro. Durante ogni round, la lancetta dei minuti compie una rotazione completa sul quadrante dell'orologio, fermandosi a ogni numero (un Tic) affinché i topi in quel punto possano saltare giù dalla lancetta per effettuare quell'azione, oppure saltare sulla lancetta per essere trasportati a un numero diverso. I topi si attivano in base alla loro posizione, quindi è meglio cercare di posizionarsi sulla parte anteriore della lancetta dei minuti, ma attenzione a non essere spinti giù! Alla fine del 5° round/rotazione, scocca la mezzanotte e il giocatore con più punti vince la partita!

Esistono cinque modi per ottenere punti 🍷:



Consegnare tessere oggetto

questo permette anche di:



Completare carte missione



Riempire righe o colonne sulla propria plancia caccia al tesoro



Arrampicarsi sulle catene dell'orologio



Restituire le tessere cimelio a Lord Cucù



ICONA PUNTO

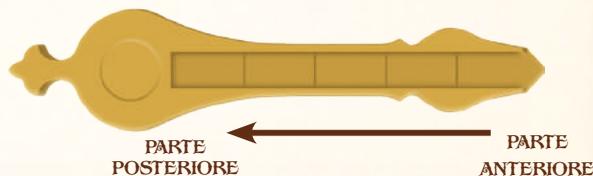
RISOLVERE UN TIC DELL'OROLOGIO

Per risolvere un Tic dell'Orologio si svolgono i passi seguenti:

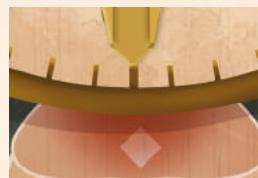
1. **Muovere la lancetta dei minuti fino al numero successivo sull'orologio.**



2. **Attivare ogni topo sulla lancetta dei minuti in ordine, partendo dal topo sulla parte anteriore della lancetta dei minuti.**



3. **Attivare ogni topo sulla casella del cerchio interno attuale, nell'ordine determinato dal tracciato priorità.**



CASELLA DEL CERCHIO INTERNO



TRACCIATO PRIORITÀ

Durante il primo Tic del gioco, e in ogni altro Tic in cui non c'è nessun topo su un numero (né sulla lancetta, né sull'orologio), si passa semplicemente al Tic successivo.

TRACCIATO PRIORITÀ



Il tracciato priorità determina l'ordine di attivazione quando ci sono più topi su una casella del cerchio interno. Si parte dal colore su cui si trova la pedina tracciato priorità e si attiva 1 topo (a scelta del giocatore che lo controlla) di quel colore, se

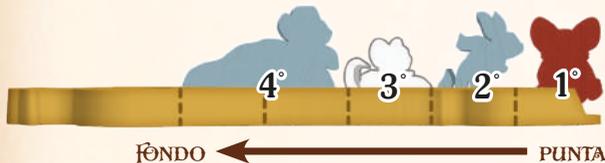
presente. Si procede in senso orario, saltando i colori per cui non sono presenti topi non ancora attivati, finché TUTTI i topi su quella casella non sono stati attivati.

Esempio: Ordine di Attivazione

- 1 La lancetta dei minuti si muove dal 2 al 3.



- 2 I topi sulla lancetta si attivano nell'ordine sottostante.



- 3 Fatto questo, i topi sulla casella del cerchio interno si attivano nell'ordine sottostante. Si noti che il  avrebbe potuto attivarsi per secondo e la  per quarta.



“I topi su una casella del cerchio esterno non si attivano!”



ATTIVARE UN TOPO

Quando un topo viene attivato, il giocatore che lo controlla sceglie cosa farà quel topo.



Se il topo attivo si trova sulla lancetta dei minuti può:

RESTARE dove si trova sulla lancetta dei minuti.

— **OPPURE** —

SALTARE GIÙ dalla lancetta dei minuti atterrando nella casella del cerchio esterno ed **EFFETTUARE** l'azione attuale.



Se il topo attivo si trova sulla casella del cerchio interno può:

Muoversi sulla casella del cerchio esterno ed **EFFETTUARE** l'azione attuale.

— **OPPURE** —

SALTARE sulla lancetta dei minuti.

SALTARE SULLA LANCETTA DEI MINUTI

Quando un topo salta sulla lancetta dei minuti, va collocato dietro a tutti i topi che occupano già la lancetta dei minuti, sulla casella non occupata più vicina alla punta.



Se non ci sono caselle non occupate, tutti i topi sulla lancetta dei minuti vengono spinti in avanti per fare spazio e il topo sulla punta della lancetta dei minuti viene buttato giù. Quando un topo viene buttato giù, quel topo si attiva e può saltare sulla casella del cerchio esterno attuale OPPURE saltare all'indietro sulla casella del cerchio esterno precedente (se la casella precedente è coperta da una zampa di gatto, continua finché non arriva a una casella che non sia coperta).



: Un topo Spazzino occupa 2 caselle sulla lancetta dei minuti, quindi può buttare giù 1 o 2 topi.



Nessuna casella non occupata → 2 topi buttati giù, per primo



1 casella non occupata → 1 topo buttato giù

Se uno Spazzino si trova per metà fuori dalla punta della lancetta, viene buttato giù e tutti gli altri topi vengono spostati in avanti di 1 casella per colmare il vuoto.



SALTARE GIÙ DALLA LANCETTA DEI MINUTI



Quando un topo salta giù dalla lancetta dei minuti, va collocato sulla casella del cerchio esterno del numero attuale (o su Lord Cucù, se si trova sul 12). Dopo che un topo è saltato giù dalla lancetta dei minuti, tutti gli altri topi si muovono in avanti per colmare gli eventuali spazi vuoti.



: Quando un topo Saetta salta o viene buttato giù, può saltare normalmente oppure può balzare in senso orario per atterrare invece su 1 delle 2 caselle del cerchio esterno successive.



ENTRARE IN UNA CASELLA DEL CERCHIO ESTERNO



Ogni volta che un topo entra in una casella del cerchio esterno durante un Tic, può effettuare quanto segue in ordine:

1. Rivendicare la tessera (se c'è ancora) E/O
2. Effettuare l'azione di quella casella (vedere la sezione Icone Azione alle pagine 10-11).

TESSERE OGGETTO E CIMELIO

Tessere

Le tessere rappresentano gli oggetti che i topi stanno cercando. Molte sono tessere oggetto che possono essere consegnate per ottenere punti. Esistono 3 tessere cimelio uniche, contrassegnate con una stella, che possono essere restituite a Lord Cucù per ottenere ulteriori punti e anche il suo favore.

Scambiare

Quando la lancetta dei minuti si trova su un numero, un giocatore può riordinare liberamente le tessere sulle carte topo di tutti i topi che controlla e che si trovano su quel numero (sia sulla lancetta dei minuti che indica quel numero, sia sulle caselle del cerchio interno e del cerchio esterno di quel numero).

Nota: Quando un topo consegna oggetti o restituisce cimeli, non può consegnare o restituire le tessere sulla carta di un altro topo.

Rivendicare

Grazie alla regola dello scambio, un topo può rivendicare una tessera collocandola su una casella zaino vuota sulla carta topo di QUALSIASI topo controllato dal suo stesso giocatore su quel numero. Se non ci sono caselle zaino vuote, rimettere le tessere in eccesso nel sacchetto (le tessere in eccesso possono essere quelle appena rivendicate o quelle sulle carte topo).



Esempio: Risolvere un Tic

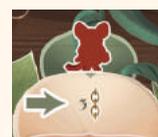
- 1 Il si attiva per primo e salta giù dalla lancetta dei minuti per atterrare sulla casella del cerchio esterno.



- 2 Il rivendica la tessera oggetto e la colloca su una casella zaino vuota sulla sua carta.



- 3 Il effettua poi l'azione Arrampicati di 3 caselle e termina la sua attivazione.



- 4 La si attiva e sceglie semplicemente di restare sulla lancetta dei minuti.



- 5 Poi si attiva la (in base al tracciato priorità), che sceglie a sua volta di muoversi sul cerchio esterno per effettuare l'azione Arrampicati di 3 caselle.



- 6 Il si attiva per ultimo e salta sulla lancetta dei minuti.



- 7 Prima che questo Tic sia risolto e la lancetta dei minuti si muova, il scambia tutti i suoi oggetti con la .



Costi delle Azioni

Su alcune azioni compare una freccia orizzontale. Per risolverle, il giocatore deve effettuare l'azione (pagare il costo) a sinistra per effettuare l'azione sulla destra.

  : Spendi X tessere (oggetto o cimelio) rimuovendole dalla carta del topo attivo e rimettendole nel sacchetto.

 : **Restituisci** 1 o più tessere cimelio (corona, scettro, calice) collocandole su Lord Cucù. Per ogni cimelio restituito, ottieni 5 punti  e peschi 1 carta favore (limite massimo della mano pari a 2).



 : Scegli un qualsiasi numero di tessere oggetto (non cimeli) sulla carta topo del topo attivo e **consegnale** per ottenere punti  (vedere pagina 12).

Cercare

Pesca X tessere dal sacchetto e rivendicale.

 : Quando un topo Cercatore effettua l'azione , pesca X+1 tessere, sceglie 1 delle tessere pescate da rimettere nel sacchetto e rivendica le altre.

Visitare il Mercato

Rivendica 2 tessere dal cesto delle occasioni di Itsy Bitsy OPPURE 1 tessera oggetto jolly. Quando consegnata, una tessera oggetto jolly è considerata una tessera che possiede tutti i colori e tutti i simboli. Un oggetto jolly non è un cimelio e non può essere restituito.



Le tessere rivendicate dal cesto delle occasioni saranno sostituite alla fine del round durante il passo "Rifornimento" (vedere pagina 14).

Lanciare

Scegli uno dei tuoi topi. Il topo scelto è considerato situato al numero del topo attivo al fine di scambiare tessere.

Il topo attivo può balzare in senso orario atterrando su una casella del cerchio esterno fino a 3 numeri di distanza. Un topo su una casella del cerchio esterno non può utilizzare una carta favore per balzare.

Nota: Non è possibile combinare più effetti di balzo per balzare di più di 3 caselle in una singola soluzione. Per esempio, la Saetta non può balzare dal 12 al 5 combinando l'azione di balzare del 12 con la sua capacità speciale. Tuttavia, la Saetta può utilizzare la sua capacità per balzare fino alla casella 12 del cerchio esterno e poi utilizzare l'azione 12 per balzare in avanti sulla casella 1, 2 o 3.

Ottenere/Teletrasportare la Birba

Colloca il tuo topo Birba su una casella del cerchio esterno (scegli qualsiasi numero) e risolvi la sua azione, anche se la tua Birba ha già effettuato un'azione in questo round. Dopo aver effettuato questa azione per la prima volta, possiedi un 4° topo (non Scalatore) per il resto della partita.



Pescare una Carta Favore

Pesca 1 carta favore.

Se il mazzo è vuoto, prima mescola gli scarti per comporre un nuovo mazzo. Non puoi mai avere più di 2 carte favore alla volta: se peschi una terza carta, devi immediatamente scartarne 1 senza risolverne l'effetto. Le carte favore vanno tenute nascoste agli altri giocatori.

Durante l'attivazione di uno dei tuoi topi (e non al posto di quell'attivazione) puoi giocare (e scartare) carte favore, e il topo attivo risolve le icone azione una alla volta.

TESSERA BONUS: Le carte favore con una tessera bonus possono essere utilizzate (e scartate) come fossero l'oggetto stampato su di esse.

Possono essere spese per pagare il costo di un'azione o quando si consegnano oggetti per ottenere punti (anche al fine del completamento di una missione).

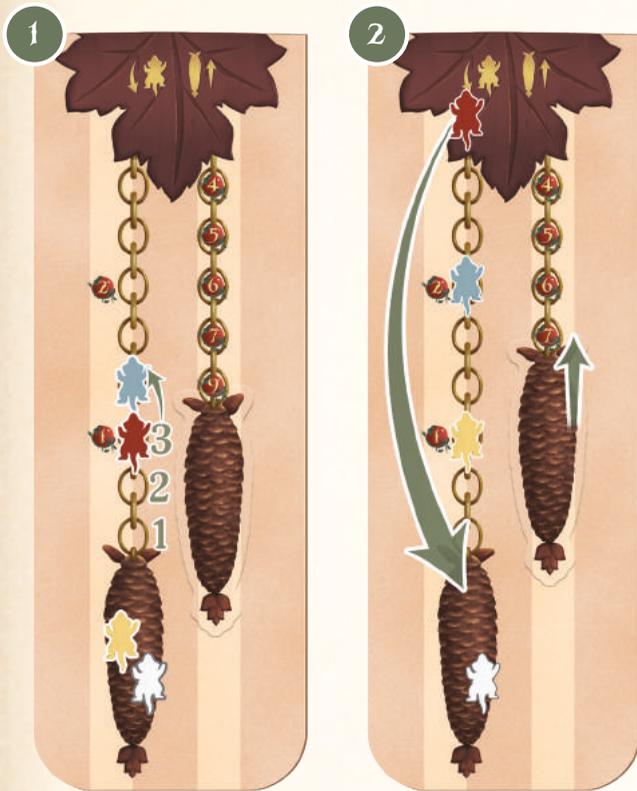
Nota: Non è consentito collocare carte favore sulla propria plancia caccia al tesoro.



Arrampicarsi sulla Catena X

Muovi il tuo topo Scalatore, facendolo salire lungo la catena di X caselle. Se così facendo finirebbe su una casella occupata, continua a muoverlo finché non arriva su una casella non occupata. Se il tuo Scalatore si ferma sopra o supera delle caselle punti  mentre si muove lungo la catena, ottieni quel numero di punti.

Quando il tuo Scalatore raggiunge la foglia in cima alla catena, termina il suo movimento, ottieni i punti elencati appena sopra il segnalino pigna sulla catena destra e muovi il segnalino pigna verso l'alto per coprire quel numero (a meno che non sia 4 ). Poi, il tuo Scalatore torna in fondo alla catena di sinistra, sulla pigna di partenza. L'icona 4  non viene mai coperta.



(1) Un topo blu effettua l'azione Arrampicarsi di 3 caselle, quindi lo  sale di 3 caselle sulla catena. Quella casella è occupata, quindi lo  si muove sulla casella vuota successiva. Dato che lo  ha superato l'icona 1 , il giocatore blu ottiene 1 punto .

(2) Il primo Scalatore a raggiungere la foglia otterrà 9 punti e tornerà sulla pigna di partenza in fondo alla catena di sinistra. Il segnalino pigna sulla catena destra verrà poi mosso per coprire l'icona 9 . Il prossimo Scalatore che raggiungerà la foglia otterrà 7 punti.

TESSERE CASELLA AZIONE

Tutte le azioni sono facoltative

1



Spendi 1 tessera per ottenere/teletrasportare la tua Birba.



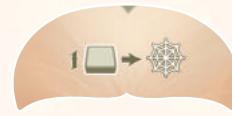
Arrampicarti di 3 caselle sulla catena.



Rivendica 1 tessera dal sacchetto.



Pesca 1 carta favore.



Spendi 1 tessera per visitare il mercato.

6 11



Consegna gli oggetti del tuo topo attivo (vedere pagina 12).



Arrampicarti di 2 caselle sulla catena. Poi, puoi spendere 2 tessere per visitare il mercato.



Arrampicarti di 1 casella sulla catena. Poi, puoi spendere 1 tessera per rivendicare 2 tessere dal sacchetto.

12



Restituisci i cimeli del tuo topo attivo, ottieni 5  e pesca 1 carta favore per ogni cimelio. Poi, balza sulla casella 1, 2 o 3 del cerchio esterno.



OTTENERE PUNTI CON LE CONSEGNE

Calcolare i Punti delle Tessere Oggetto

Quando un giocatore effettua un'azione di consegna , ottiene i punti forniti da tutte le tessere oggetto e da tutte le tessere bonus delle carte favore consegnate, come descritto di seguito:

- ☺ +1 punto per ogni oggetto
- ☺ +1 punto per ogni oggetto con lo stesso simbolo del gruppo più numeroso
- ☺ +1 punto per ogni oggetto con lo stesso colore del gruppo più numeroso

Completare le Missioni

Lord Cucù ha assegnato ai giocatori alcune missioni specifiche da completare. Se il topo di un giocatore consegna tutti gli oggetti mostrati su una carta missione, quella missione è stata completata: il giocatore ottiene i punti indicati e poi la scarta. È possibile completare solo 1 carta missione per ogni consegna.



Le tessere arcobaleno sulle carte missione possono essere soddisfatte consegnando una qualsiasi tessera colorata con il simbolo corrispondente.

Le carte missione completate saranno sostituite alla fine del round durante il passo "Rifornimento" (vedere pagina 14).

Collocare le Tessere Corrispondenti sulla Plancia Caccia al Tesoro

Dopo avere ottenuto i punti per gli oggetti consegnati, il giocatore colloca le tessere sulle caselle vuote corrispondenti (nel colore e nel simbolo) della sua plancia caccia al tesoro. Poi, rimette nel sacchetto tutte le tessere che non ha potuto collocare. Una volta che una tessera è stata collocata su una casella della plancia caccia al tesoro, non può più essere spostata, quindi è bene scegliere con attenzione!



Promemoria: Non è consentito collocare un oggetto fornito da una carta favore sulla propria plancia caccia al tesoro.

Esempio: Consegna

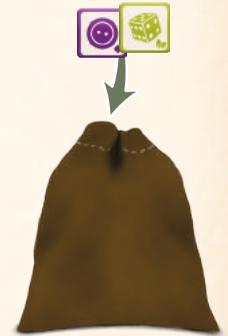


Il giocatore consegna le tessere oggetto raffigurate qui sopra.

- ☺ Ottiene 5 punti per 5 oggetti
- ☺ Ottiene 3 punti per 3 oggetti con lo stesso simbolo (2 bottoni + 1 jolly)
- ☺ Ottiene 3 punti per 3 oggetti con lo stesso colore (2 viola + 1 jolly)
- ☺ Ottiene 7 punti per avere completato la carta Missione sottostante (il jolly conta come una delle piume)



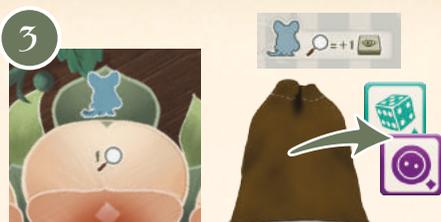
Il giocatore ottiene un totale di 18 punti e colloca le tessere sulle caselle vuote corrispondenti della sua plancia caccia al tesoro, rimettendo le altre nel sacchetto. Le tessere jolly possono essere collocate su **QUALSIASI** casella.



Esempio: Svolgimento del Gioco



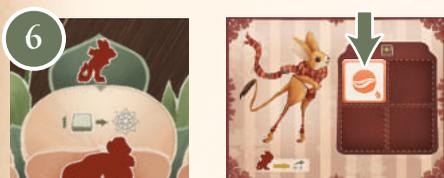
(1) La lancetta dei minuti si muove sul 4. Il  salta giù e (2) rivendica la tessera sulla casella del cerchio esterno, collocandola sulla sua carta topo.



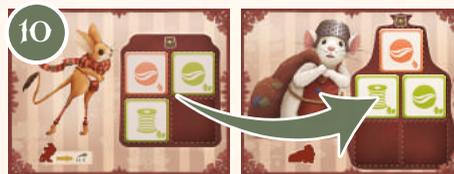
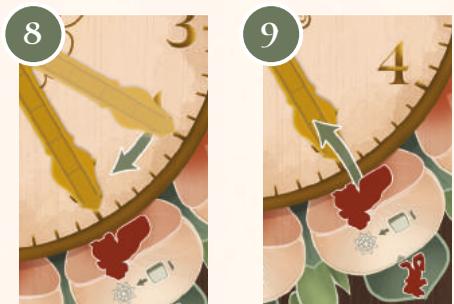
(3) Il  effettua l'azione 1 . Grazie alla sua capacità speciale, pesca DUE tessere dal sacchetto, (4) ne rivendica 1 e scarta l'altra, rimettendola nel sacchetto.



(5) Poi si attiva la , che usa la sua capacità speciale per balzare fino al 5.



(6) La  rivendica la tessera sulla casella del cerchio esterno. (7) Per effettuare l'azione mercato  deve spendere 1 oggetto. Potrebbe spendere la tessera che ha appena rivendicato, ma usa invece la tessera bonus della sua carta favore per pagare il costo. La carta favore viene scartata e la  prende 2 tessere dal cesto delle occasioni del mercato.



(8) Tutti i topi sul 4 sono stati attivati, quindi il Tic è completato e la lancetta dei minuti si muove sul 5. (9) Lo  si attiva e salta sulla lancetta dei minuti (la  si trova già sulla casella del cerchio esterno, quindi NON si attiva di nuovo). (10) Poiché lo  e la  si trovano nello stesso luogo, la  scambia le sue 3 tessere con lo .



(11) Tutti i topi sul 5 sono stati attivati, quindi il Tic è completato e la lancetta dei minuti si muove sul 6. (12) Lo  salta giù dalla lancetta dei minuti, rivendicando la tessera sulla casella del cerchio esterno. (13) Poi, lo  consegna tutto ciò che ha sulla sua carta topo per un totale di 9 punti , (14) colloca le tessere consegnate sulle caselle corrispondenti della sua plancia caccia al tesoro e scarta la tessera che non può essere collocata, rimettendola nel sacchetto.

FINE DEL ROUND

Ogni round di gioco termina dopo che la lancetta dei minuti ha raggiunto il 12 e il Tic dell'Orologio è stato risolto su quel numero. Prima che la lancetta dei minuti si muova sull'1, è necessario ripristinare il tabellone.

Lord Cucù lancia un **CUCUUU** reale per ricordare ai giocatori di ripristinare il tabellone!



Zampe di Gatto: Tirare il dado gatto 2 volte e collocare 1 zampa di gatto sulla casella azione corrispondente a ogni risultato ottenuto. Se ci sono 1 o più topi sull'uno o l'altro numero, spostarli in senso orario sul numero successivo non ottenuto al dado (senza rivendicare tessere o effettuare azioni). Se si ottiene 2 volte lo stesso numero, entrambe le zampe di gatto copriranno la stessa azione.

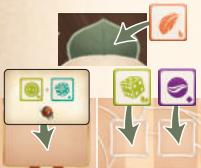
Nota: In una partita con 4 giocatori, tirare il dado gatto 1 volta e collocare solo 1 zampa di gatto.



Lancetta delle Ore: Ruotare la lancetta delle ore fino al numero successivo dell'orologio (se la lancetta delle ore si muove sul 12, la partita termina immediatamente. Passare a "Fine della Partita" per calcolare i punteggi finali).



Verso il Cerchio Interno: Spostare tutti i topi che si trovano sulle caselle del cerchio esterno nelle rispettive caselle del cerchio interno.



Rifornimento: Rifornire le carte missione, le tessere sulle caselle foglia del cerchio esterno e quelle nel cesto delle occasioni al mercato.



Priorità: Muovere la pedina tracciato priorità sulla casella successiva del tracciato priorità, seguendo le frecce.

Nota: In una partita con 2 o 3 giocatori, saltare i colori su cui è stato collocato un blocco tracciato priorità.

LE ZAMPE DI GATTO



Nessun topo (nemmeno la Birba) può condividere un numero con una zampa di gatto. Quando la lancetta dei minuti si muove su un numero con una zampa di gatto, nessun topo sulla lancetta dei minuti può attivarsi e il gioco prosegue immediatamente con il Tic successivo.

FINE DELLA PARTITA

Quando scocca la mezzanotte (la lancetta delle ore si muove sul 12), la partita termina immediatamente. Alla fine della partita, i giocatori ottengono i seguenti punti aggiuntivi:

- 5 punti per ogni riga e per ogni colonna riempita sulla propria plancia caccia al tesoro.



Questo giocatore ha completato una riga e una colonna, quindi ottiene 10 punti.

- Ogni giocatore raduna tutte le tessere oggetto che rimangono su tutte le sue carte topo formando un'unica riserva e ottiene punti come se effettuasse la prima parte dell'azione di consegna. NON completa missioni e non colloca questi oggetti sulla propria plancia caccia al tesoro. PUÒ consegnare le tessere bonus delle carte favore.

Il giocatore con più punti vince la partita e si guadagna il favore supremo di Lord Cucù. I suoi topi banchetteranno con le bacche più squisite per il resto delle loro vite... o almeno finché Lord Cucù non perderà di nuovo le sue cose.

Se 1 o più giocatori sono in parità, vince la partita il giocatore che ha riempito più caselle sulla sua plancia caccia al tesoro. Se la parità persiste, i giocatori in parità condividono la vittoria.

VARIANTE IN SOLITARIO

La squadra arriva in anticipo per portarsi in vantaggio nella Caccia al Tesoro Reale! Il suo obiettivo: ottenere 100 punti prima che scocchi la mezzanotte!

Preparare e iniziare la partita normalmente, con le eccezioni seguenti:

- ☉ La lancetta delle ore parte sul 6
- ☉ Bloccare tutte le caselle sulla lancetta dei minuti tranne 2 (utilizzare sia il blocco  che il blocco )
- ☉ Collocare le zampe di gatto prima del primo round

Cambiamenti alle Regole

- ☉ Se sulla lancetta dei minuti ci sono 1 o più topi e la lancetta si muove su un numero con una zampa di gatto, tirare il dado gatto per ogni zampa presente e collocarla di conseguenza. Se si ottiene proprio quel numero, collocare la zampa lì e non tirare di nuovo il dado per quella zampa. Se tutte le zampe di gatto vengono mosse altrove, i topi sulla lancetta dei minuti si attivano.
- ☉ Ogni volta che una zampa di gatto viene collocata su una casella dove ci sono dei topi (sulla lancetta o sull'orologio), e anche se la zampa era appena stata lì, **GRAFFIA** i topi: scartare 1 tessera per ogni topo su quel numero da qualsiasi loro carta topo. Poi:
 - I topi su quella casella del cerchio interno/esterno si muovono sulla successiva casella non coperta sullo stesso cerchio. Non rivendicano tessere e non effettuano azioni.
 - I topi sulla lancetta dei minuti (se si trova su quel numero) si attivano e balzano sulla successiva casella del cerchio esterno non coperta. Risolvere la casella normalmente, anche se questo non accade durante un Tic. La Saetta NON può utilizzare la sua capacità.
- ☉ Quando scocca la mezzanotte, il giocatore calcola i suoi punti: se ha ottenuto 100 punti, ha vinto la partita! Nella prossima partita in solitario potrà sfidare sé stesso e tentare di superare il suo punteggio precedente!

PREPARAZIONE DELLA VARIANTE AVANZATA

Questa variante è sconsigliata in quelle partite a cui partecipano nuovi giocatori. I giocatori possono scegliere le posizioni di partenza dei loro topi seguendo l'ordine di priorità, un topo alla volta. Dovranno inoltre osservare le seguenti restrizioni aggiuntive:

- ☉ Non collocare nessun topo sul 12 o sull'1
- ☉ Non collocare 2 dei propri topi sullo stesso numero
- ☉ Collocare almeno 1 dei propri topi su una casella  e almeno 1 dei propri topi su una casella 

RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO

Sawyer West

PRODUZIONE DEL GIOCO

Niki Shults, Colby Dauch

ILLUSTRAZIONI

Sonja Müller

PROGETTO GRAFICO

Kendall Elmen

DESIGN DEL LOGO

David Richards

SQUADRA DI SVILUPPO

J. Arthur Ellis, Donald Shults, Kendall Elmen, Jerry Hawthorne, Nick Conley

REVISIONE

Jonathan Liu

PLAYTESTER

Brynn April, Tommy Barnes, Kristen Belveal, Noah Belveal, Christopher Bryan, Max Campana, Julia Christensen, Bob Craig, Rebecca Czebrinski, Ed Czebrinski, Daniel Elmen, David Elmen, Frank Elmen, Andrew Christopher Enriquez, Jim Foronda, Clay Hales, René Hawthorne, Jenna Hawthorne, Gordon Helle, Hannah Helle, Chad Hoverter, Micah Jones, Jeff Joyce, Andrew Manson, Peter Mazanec, Jared Mehlhaff, Ben Newhouse, Tyrone Nikolaidis, Ace Overton, Autumn Perkins, Mark Pruett, Micah Solusod, Kimberley Wederfoort, Therese West, Travis West, Nathan West, David West, Apphia Yu

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE

Fiorenzo Delle Rupi

REVISIONE

Aurora Casaro, Vittoria Vincenzi

ADATTAMENTO GRAFICO

Ilaria Borza, Giacomo Pellini

RESPONSABILE EDITORIALE

Massimo Bianchini

WWW.PLAIDHATGAMES.COM



© 2022 Plaid Hat Games. Hickory Dickory, Plaid Hat Games e il logo Plaid Hat Games sono trademark di Plaid Hat Games, 1172 St. Rt. 96, Ashland, OH 44805. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato a Shanghai, Cina.

RIASSUNTO DELLE ICONE

- X**  **SPENDERE:** Spendi X tessere e/o tessere bonus per effettuare questa azione.
- X**  **ARRAMPICARSI:** Muovi il tuo topo Scalatore di X caselle facendogli risalire la catena.
- X**  **CERCARE:** Rivendica X tessere dal sacchetto.
-  **CIMELIO:** Restituisci cimeli per ottenere 5  e 1 carta favore (per ogni cimelio).
-  **MERCATO:** Rivendica 2 tessere dal cesto delle occasioni o 1 tessera jolly .
-  **BIRBA:** Attiva la tua Birba collocandola su una qualsiasi casella del cerchio esterno (senza una zampa di gatto).
-  **FAVORE:** Pesca 1 carta favore (limite massimo della mano pari a 2).
-  **BALZARE:** Fai un balzo atterrando su 1 delle 3 caselle del cerchio esterno successive.
-  **LANCIARE:** Scambia tessere tra il tuo topo attivo e uno situato su un numero diverso.



Ottieni i punti di tutte le tessere oggetto consegnate (solo del topo attivo) e tessere bonus delle carte favore:

-  +1 punto per ogni oggetto
-  +1 punto per ogni oggetto con lo stesso simbolo del gruppo più numeroso
-  +1 punto per ogni oggetto con lo stesso colore del gruppo più numeroso
-  +? se completi una missione (massimo 1 missione per consegna)



La consegna di 1 singolo oggetto vale 3 punti!



TOPI

Ogni topo possiede una capacità speciale.



Spazzino



Uno Spazzino occupa 2 caselle quando si trova sulla lancetta dei minuti.



Saetta



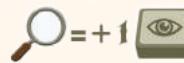
Quando una Saetta salta o viene buttata giù dalla lancetta dei minuti, può saltare normalmente, oppure può balzare su 1 delle 2 caselle del cerchio esterno successive.



Cercatore



Quando un topo Cercatore effettua l'azione X , pesca X+1 tessere, sceglie 1 delle tessere pescate da rimettere nel sacchetto e rivendica le altre.



Birba



Quando l'icona Birba  viene risolta, la Birba può teletrasportarsi fino a una qualsiasi altra casella del cerchio esterno (non coperta da una zampa di gatto) ed effettuare quell'azione.