

REGOLAMENTO

MERCOLEDÌ

L'ATTACCO DELL'HYDE



2-4 GIOCATORI
20 MIN
ETÀ 10+

Una minaccia incombe sulla
Nevermore Academy e si scatena il caos.
Gli studenti dovranno impegnarsi per difendersi!
Mercoledì e alcuni reietti dovranno lavorare insieme
per sventare una mostruosa minaccia che ha gettato
nel terrore i luoghi attorno alla Nevermore Academy.
Per avere successo, dovranno perlustrare i luoghi
intorno alla Nevermore e lavorare insieme, con un
piccolo aiuto da Mano, per prevenire gli attacchi
dell'Hyde e proteggere il resto degli studenti in
questo gioco elettrizzante.



OBIETTIVO

In questo gioco collaborativo, giocate nei panni di Reietti della Nevermore Academy che preferirebbero non interagire gli uni con gli altri... Ma per vincere la partita, dovrete lavorare tutti insieme e prevenire il maggior numero possibile di attacchi dell'Hyde!
Sarete all'altezza di questo compito?

CONTENUTO



6 tessere Luogo



6 carte Reietto



6 pedine Reietto



62 carte Potere



5 Bersagli

| PUNTI | | | | |
|-------|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 14 | 21 | 28 | 35 |
| 2 | 16 | 24 | 32 | 40 |
| 3 | 18 | 27 | 36 | 45 |
| 4 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| 5 | 22 | 33 | 44 | 55 |

1 carta Livello
a due lati



1 pedina Mano



1 sacchetto di
cotone



5 segnalini Hyde

PREPARAZIONE

- 1 Collocate la Nevermore Academy al centro del tavolo e collocate casualmente gli altri cinque Luoghi attorno alla Nevermore Academy in qualsiasi ordine.
- 2 Collocate casualmente i cinque Bersagli a faccia in su sopra ciascuno dei Luoghi esterni.
- 3 Ogni giocatore sceglie una carta Reietto e colloca la pedina corrispondente sulla Nevermore Academy. Ogni Reietto ha una propria capacità (vedere *Potere Personaggio* alla fine del regolamento). Se un giocatore seleziona Bianca, collocherà le due carte Potere "6" di fronte a sé. Altrimenti, rimettete queste carte nella scatola.
- 4 Mescolate le carte Potere e distribuite 3 carte a ogni giocatore. Mettete il resto del mazzo nella casella "Pesca" della Nevermore Academy.
- 5 Collocate i 5 segnalini Hyde nel sacchetto e collocatelo accanto ai Luoghi.
- 6 Scegliete il livello di difficoltà. Per la vostra prima partita a *Mercoledì*, scegliete la carta Livello Principiante.
- 7 Assemblate Mano e collocatelo accanto ai Luoghi.
- 8 Il giocatore che indossa più abiti neri (o di colori scuri) inizia per primo. La partita prosegue in senso orario. Collocate Mano davanti al giocatore che giocherà per ultimo, prendete la carta Potere in cima al mazzo e collocatela su Mano, rivolta verso il giocatore.



PANORAMICA

Un Hyde è a piede libero e scorrazza attorno alla Nevermore Academy. Durante la partita, l'Hyde attaccherà i cinque Bersagli, uno dopo l'altro. Come Reietti, dovete:

- ▶ A turno, muovervi su un Luogo e proteggere quel Bersaglio giocando una carta Potere dalla vostra mano.
- ▶ Dopo che tutti hanno giocato un turno, rivelare un segnalino Hyde per mostrare dove è stato visto l'Hyde l'ultima volta.
- ▶ Continuare a effettuare turni e a rivelare i segnalini Hyde fino a quando rivelate l'ultimo. L'Hyde colpisce quel Luogo!
- ▶ Proteggere abbastanza studenti per dimostrare la vostra forza e astuzia come i migliori studenti della Nevermore Academy.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge nel corso di 5 round. Un round culmina in un attacco dell'Hyde, un attacco per Luogo attorno alla Nevermore Academy. Per ogni round, il numero di turni corrisponde al numero di segnalini Hyde rimasti nel sacchetto. Durante il corso della partita, l'Hyde attaccherà ogni Luogo una volta. Dopo essere stato attaccato, un Luogo non può essere attaccato di nuovo nei round seguenti.

— TURNO DEL GIOCATORE —

Durante ogni round, tutti i giocatori svolgono un turno, in senso orario. Nel vostro turno, effettuate queste azioni in ordine:

- 1 Muovete la vostra pedina su un Luogo.
- 2 Giocate 1 carta Potere dalla vostra mano (a meno che la vostra capacità Personaggio non dica altrimenti).
- 3 Pescate 1 carta Potere dal mazzo sulla Nevermore Academy (a meno che la vostra capacità Personaggio non dica altrimenti).
- 4 Mandate, se volete, Mano verso un altro giocatore se Mano si trova davanti a voi.

1 MUOVERSI SU UN LUOGO

All'inizio del vostro turno, dal Luogo in cui vi trovate, scegliete UNA opzione tra le seguenti:

- ▶ Muovere la vostra pedina su un Luogo adiacente (la Nevermore Academy è adiacente agli altri 5 Luoghi).
- ▶ Rimanere dove vi trovate. **Nota:** Se iniziate il vostro turno nel Bosco, dovete muovervi su un altro Luogo.

Ogni Luogo ha una regola speciale che può influenzare le carte Potere che scegliete di giocare. Non c'è limite al numero di pedine che possono stare su ogni Luogo.



2 GIOCARE LA VOSTRA CARTA POTERE

Le carte Potere aiutano a proteggere il Bersaglio sul Luogo dall'attacco dell'Hyde. Più alto è il numero totale, meglio sarete preparati per fermare l'Hyde in questo Luogo.

Importante: Non potete mostrare o parlare agli altri giocatori delle carte nella vostra mano o di quelle che state per giocare.

Dopo avere effettuato l'azione Muoversi in un Luogo, giocate una carta Potere a faccia in giù sul vostro Luogo attuale.

Promemoria: Se vi trovate sulla Nevermore Academy, non giocate una carta.

Se Mano è davanti a voi, potete giocare la carta Potere di Mano invece di una carta della vostra mano. (vedere: 4. Mandare Mano da un altro giocatore)



Quando giocate una carta Potere, fate attenzione alle regole speciali che si applicano a questo Luogo e al Bersaglio in questo Luogo.



Esempio:

Se il Bersaglio con  → +1 si trova nel Capanno dei Dipinti, tutte le carte Potere  giocate qui valgono +1. Tuttavia, tutte le carte Potere  varranno zero.

COSA POTETE DIRE



Visto che ci vorrà un po' prima che i Reietti imparino a fidarsi l'uno dell'altro, non potete rivelare il numero o il simbolo di alcuna carta Potere nella vostra mano o che state giocando in un Luogo.

Tuttavia, potete dire cose come:

*"Ci penso io a questo Luogo",
oppure "Credo che dovremmo concentrarci di più su questo Luogo",
oppure "Non ho aiutato molto qui".*

3 PESCARRE CARTE POTERE

Dopo avere giocato la vostra carta Potere, se avete meno di 3 carte Potere nella vostra mano, pescate fino ad avere 3 carte. Se avete 3 carte, non pescate nulla. **Nota:** *Yoko pesca fino ad avere 4 carte e poi ne scarta 1.* La carta nella mano di Mano NON conta nelle vostre 3 carte. Se il mazzo dovesse esaurirsi, mescolate la pila degli scarti e create un nuovo mazzo

4 MANDARE MANO DA UN ALTRO GIOCATORE

Mano è sempre pronto a dare... una mano! Alla fine del vostro turno, se si trova davanti a voi, potete mandare Mano (e la sua carta Potere) ad aiutare un altro giocatore in qualsiasi Luogo.

Quando Mano è davanti a voi durante il vostro turno:

- ▶ Se avete giocato la carta Potere di Mano, pescatene una. Potete tenerla nella vostra mano e dare una delle vostre altre carte Potere a Mano, oppure dare la carta pescata direttamente a Mano.
- ▶ Potete scambiare la carta di Mano con una carta dalla vostra mano.
- ▶ Mano deve sempre avere una carta.

Esempio: Il Bersaglio con  +  sarà il prossimo a essere attaccato dall'Hyde. Avete una carta Potere "2" ma siete troppo lontani dal Luogo del Bersaglio. Date la carta Potere "2" a Mano e mandatelo da un giocatore più vicino al Bersaglio, in modo che questo giocatore possa giocare la carta Potere e aiutare a proteggere il Bersaglio.



DOPO IL TURNO DI TUTTI

Dopo che tutti si sono mossi (o sono rimasti) su un Luogo, hanno giocato una carta Potere e hanno pescato una carta Potere, un giocatore prende un segnalino Hyde dal sacchetto e lo colloca accanto al suo Luogo corrispondente. Poi ogni giocatore effettua un altro turno, seguito dalla rivelazione di un segnalino Hyde. Continuate questa sequenza finché non viene rivelato l'ultimo segnalino Hyde, cosa che scatena l'attacco dell'Hyde.



L'ATTACCO DELL'HYDE

Ogni volta che rivelate un segnalino Hyde, scoprirete dove è stato visto l'Hyde l'ultima volta, ma solo rivelando l'ultimo segnalino Hyde del round troverete il Luogo dell'attacco effettivo.



Quando l'ultimo segnalino Hyde viene rivelato, avete scoperto il Luogo dove attacca l'Hyde in questo round:

- 1** Prendete le carte Potere sul Luogo dell'attacco e collocate il segnalino Hyde nello slot per le carte su questo Luogo. Il segnalino Hyde rimarrà lì fino alla fine della partita per indicare che l'Hyde ha attaccato questo Luogo. Le carte Potere negli altri Luoghi rimangono dove si trovano (aiuteranno nei prossimi attacchi).
- 2** Rivelate tutte le carte Potere che avete preso dal Luogo attaccato. Scartate tutte le carte che valgono zero in base alle regole di questo Luogo.

Esempio: Se una carta Potere "4" è stata giocata su Jericho, dovete scartarla in quanto vale zero.

Nota: La capacità di Mercoledì vi permette di scambiare le carte. Se qualcuno ha collocato una carta Potere "4" su Jericho, Mercoledì potrebbe scambiare con una carta che corrisponde al simbolo della carta Potere.

- 3** Sommate tutte le carte Potere giocate qui. Assicuratevi di usare la capacità del Bersaglio.

Esempio: Se l'Hyde attacca il Bersaglio con  +1, ogni carta Potere  vale +1.

- 4** La carta Livello mostra quanti punti sono necessari per proteggere con successo il Bersaglio, in base al numero dell'attacco dell'Hyde e al numero di giocatori:

- ▶ Se il totale fornito dalle carte Potere è pari o superiore al numero richiesto di punti, avete fermato l'attacco dell'Hyde e salvato questo Bersaglio! Lasciate il Bersaglio su questo Luogo.
- ▶ Se il totale fornito dalle carte Potere è inferiore al numero richiesto di punti, l'Hyde ferisce il Bersaglio. Girate il Bersaglio per mostrare che è stato attaccato e ferito.



| ATTACCO DELL'HYDE | PUNTI SU COSE A TERRORI E HYDE | | |
|-------------------|--------------------------------|-------------|-------------|
| | 2 GIOCATORI | 3 GIOCATORI | 4 GIOCATORI |
| 1° | 14 | 21 | 28 |
| 2° | 16 | 24 | 32 |
| 3° | 18 | 27 | 36 |

CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Qui, le carte Potere  "2", "3" e "5" valgono +1.

Quindi, "3" + "3" + "4" + "6" + (3 x "1") + (2 x "3") + 5 = 30.

Visto che è il primo attacco dell'Hyde, i giocatori vincono questo round.

- 5 Raccogliete tutti i segnalini Hyde dai Luoghi (tranne da quello in cui è avvenuto l'attacco). Rimetteteli nel sacchetto per il prossimo round.
- 6 Raccogliete tutte le carte Potere rivelate del Luogo attaccato e collocatele nella pila degli scarti.
- 7 Muovete tutte le pedine Reietto e rimettetetele sulla Nevermore Academy per preparare il prossimo round.

Ha inizio un nuovo round: ricominciate a svolgere i vostri turni in ordine di turno da dove avevate interrotto, mentre l'Hyde si prepara a un altro attacco verso un Bersaglio in un altro Luogo. **Nota:** *Visto che ci sono pochi Luoghi rimasti, l'Hyde colpirà sempre più velocemente. E a ogni attacco, l'Hyde diventerà sempre più feroce quindi avrete bisogno di un numero totale più alto per fermare l'Hyde e proteggere il Bersaglio!*

VINCERE LA PARTITA

Per vincere la partita, dovete salvare almeno 2 Bersagli.

Quando perdete 3 Bersagli,
l'Hyde vince immediatamente la partita.

-  Se perdete 2 Bersagli, verrete considerati dei principianti. Avete appena cominciato a capire come funzionano i vostri poteri.
-  Se perdete 1 Bersaglio, verrete considerati di livello intermedio. State cominciando a capire come usare i vostri poteri, ma dovete continuare ad allenarvi per sbloccare il vostro pieno potenziale.
-  Se non perdete alcun Bersaglio, avete ottenuto il pieno controllo dei vostri poteri!
Siete i perfetti studenti della Nevermore Academy.



POTERI PERSONAGGIO

Mercoledì Addams

Dopo l'attacco dell'Hyde, quando le carte Potere del Luogo attaccato vengono rivelate, puoi scambiare 1 carta dalla tua mano con 1 carta Potere giocata che abbia lo stesso simbolo o numero.



Esempi:

- ▶ *L'attacco è avvenuto a Pilgrim World, dove le carte Potere con un simbolo Sirena o Lupo Mannaro valgono zero. Una volta che le carte Potere sul Luogo vengono rivelate, vedi una carta Potere "4" Lupo Mannaro e hai una carta Potere "4" Ape in mano. Puoi scambiare le due carte.*
- ▶ *Una volta che le carte Potere sul Luogo vengono rivelate, scopri che avete superato i punti necessari per fermare l'Hyde. Vedi una carta Potere "5" Sirena tra le carte e hai una carta Potere "2" Sirena nella tua mano. Puoi scambiare le due carte.*

Nota: Assicurati di ottenere comunque i punti necessari per fermare l'Hyde. Se scambiando le carte ottenete meno punti di quelli necessari, non salvate questo Bersaglio. Mercoledì non ha bisogno di trovarsi sullo stesso Luogo dell'attacco per attivare il suo potere.

Enid Sinclair

Quando l'Hyde attacca, se ti trovi sullo stesso Luogo dell'attacco, aggiungi +2 al totale.



Esempio:

La tua pedina si trova sullo stesso Luogo dell'attacco. Dopo avere rivelato tutte le carte Potere nel Luogo dell'attacco e aver calcolato il punteggio, aggiungi 2 punti al totale.

Bianca Barclay

Inizi la partita con due carte "6" davanti a te. Nel tuo turno, puoi scartare 1 carta e giocare invece un "6". Una volta rivelata dopo un attacco dell'Hyde, rimuovi il "6" giocato dalla partita.



Esempio:

Su un Luogo, puoi scartare 1 carta dalla tua mano e giocare una delle due carte "6". Gioca comunque la carta "6" a faccia in giù. Dopo l'attacco, raccogliete tutte le carte Potere rivelate del Luogo dell'attacco e collocatele nella pila degli scarti, tranne il "6". La carta "6" viene invece rimessa nella scatola.



Ajax Pretropolis

Quando devi collocare la carta su un Luogo, puoi collocare un qualsiasi numero di carte Potere "1" dalla tua mano (inclusa la carta tenuta da Mano). Non puoi giocare altre carte in questo turno.



Esempio:

Hai due carte Potere "1" e il Luogo accanto a te contiene il Bersaglio che cambia le carte Potere "1" in carte Potere "3". Ti muovi su quel Luogo e giochi entrambe le tue due carte Potere "1" a faccia in giù. Poi peschi delle carte dal mazzo di pesca in modo da avere sempre tre carte nella tua mano.

GLOSSARIO



Eugene Ottinger

Nel tuo turno, puoi giocare 1 carta sul tuo Luogo attuale o su un Luogo adiacente. Puoi comunque giocare solo 1 carta per turno.

Esempio:

Inizi su Pilgrim World. Nella tua mano, hai solo carte con il simbolo Sirena o Lupo Mannaro, quindi non ti conviene giocare una carta lì. Puoi giocare una delle tue carte a faccia in giù sul Capanno dei Dipinti o sulla Cripta visto che questi due Luoghi sono adiacenti a Pilgrim World in questa partita.



Yoko Tanaka

Alla fine del tuo turno, pesca fino ad avere 4 carte e poi scarta 1 carta a tua scelta.

Esempio:

Alla fine del tuo turno, pesca 2 carte per avere 4 carte in mano. Poi scarta una carta a tua scelta, anche una carta che già si trovava nella tua mano.

POTERI DEI LUOGHI

La Cripta: Le carte Potere "3" giocate qui valgono zero, a prescindere dal simbolo sulla carta.

Jericho: Le carte Potere "4" giocate qui valgono zero, a prescindere dal simbolo sulla carta.

Pilgrim World: Le carte Potere con il simbolo Sirena o Lupo Mannaro giocate qui valgono zero.



Capanno dei Dipinti: Le carte Potere con il simbolo Ape giocate qui valgono zero.



Bosco: All'inizio del vostro turno, se vi trovate sul Bosco, dovete muovervi su un altro Luogo.

POTERI DEI BERSAGLI



Quando rivelate le carte Potere sul Luogo dell'attacco con questo Bersaglio, tutte le carte Potere "2" giocate qui diventano carte Potere "4". Quindi, se qualcuno ha giocato una carta Potere "2", conta come un "4".



Quando rivelate le carte Potere sul Luogo dell'attacco con questo Bersaglio, tutte le carte Potere "1" giocate qui diventano carte Potere "3". Quindi, se qualcuno ha giocato una carta Potere "1", conta come un "3".



Quando rivelate le carte Potere sul Luogo dell'attacco con questo Bersaglio, aggiungete 1 punto a tutte le carte Potere con il simbolo Medusa.



Quando rivelate le carte Potere sul Luogo dell'attacco con questo Bersaglio, aggiungete 1 punto a tutte le carte Potere con il simbolo Pipistrello.



Quando rivelate le carte Potere sul Luogo dell'attacco con questo Bersaglio, aggiungete 1 punto a tutte le carte Potere con il simbolo Occhio.





Mixlore™

© 2024, Mixlore.
Tutti i diritti riservati

Un Gioco di Nicholas Cravotta,
Rebecca Bleau, e Skylar Cravottableau,
BlueMatter Games 2024

Pubblicato da Asmodee Group, 18 rue
Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP
40119, 78041 Guyancourt, Francia

Illustrazioni: Mathieu Lidon.

Editing e revisione:
Jesse Rasmussen e Sonia Thomson

Ringraziamenti speciali a:
Clotilde Borges, Bénédicte Jean,
Béatrice de La Rochefoucauld,
Christelle Leplard, Sébastien Milloux,
Sandrine Vuccino, e tutti coloro che hanno
partecipato ai playtest e hanno aiutato nello
sviluppo del gioco.

Edizione Italiana:
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Aurora Casaro, Elisabetta Colombo
Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini