

ARNAUD URBON &
CHARLES CHEVALLIER

THE SECRET OF MONTE CRISTO

Da 2 a 4 giocatori • da 8 anni in poi • Durata 60 minuti

Ambientazione

Avventurieri da ogni parte del mondo si dirigono a Marsiglia. Si vocifera che un Conte, spinto da vendetta, avrebbe nascosto un incredibile tesoro nello Chateaux d'If. Questo Conte, l'infame Conte di Monte Cristo, che ha speso anni in prigione, sicuramente conosceva ogni angolo e ogni nicchia dei sotterranei, facendo della prigione dello Chateaux d'If il posto ideale dove nascondere il suo tesoro. Stai per diventare protagonista di una avventura incredibile e il tuo obiettivo è molto semplice: mettere le mani su quanti più tesori possibili!

COMPONENTI

- 1 tabellone che rappresenta lo Château d'If, con sei prigioni (indicate dalla A alla F) 4 zone bonus
- 1 *Action slide*
- 36 Pedine avventuriero (9 di ogni colore)
- 4 segnapunti (uno per ogni colore)
- 30 carte azioni
- 20 biglie (6 rosse, 6 blu, 4 verdi e 4 giallo)
- 1 Cilindro
- 30 Gettoni tesoro con valori da 1 a 3 (i 5 tipi sono: oro (**yellow**), rubini (**red**), zaffiro (**blue**), smeraldi (**green**) e diamanti **white**)
- 5 Segnalini Tesoro
- 1 Sacchetto di stoffa

OGGETTI DI GIOCO

I giocatori controllano degli avventurieri che approdano sullo Château d'If. Il loro obiettivo è quello di esplorare le oscure prigioni e raccogliere i tesori più preziosi.

Il giocatori dovranno garantire un numero sufficiente di avventurieri sull'isola, così come abbastanza Sacchi per trasportare il tesoro lontano dall'isola. Potrai inserire strategicamente i tuoi avventurieri nelle varie prigioni a seconda dei tesori che si possono trovare. Quando un tesoro sarà rivelato, si posizionerà un avventuriero per assicurarsi di essere il primo a raggiungerlo. Con l'aiuto dell' *Action Slide*, potrete pianificare le vostre azioni da giocare al momento giusto e avere così il sopravvento!

Una volta che un giocatore raggiunge 40 punti sul segnapunti durante la fase tesoro, il gioco finisce. Tutti i tesori vengono sommati e il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita.

ASSEMBLARE L'ACTION SLIDE



Obiettivo del gioco

Essere il giocatore con il maggior numero di punti alla fine della partita.

SETUP

1 Posizionare la plancia al centro del tavolo

2 Ogni giocatore sceglie un colore, prende le biglie, pedine avventuriero e segnalini di quel colore. Con 2 giocatori, utilizzare 6 biglie rosse e 6 biglie blu. Con 3 o 4 giocatori utilizzare 4 biglie per giocatore.

3 o 4 giocatori:
4 biglie

2 giocatori:
6 biglie (rosse e blu)

3 Posizionare l'**Action slide** vicino alla plancia. Le biglie utilizzate nel gioco sono messe nel sacchetto. Estrarre casualmente le biglie e posizzarle in numero uguali in ciascuna traccia dell'action slider assicurandosi che ci sia almeno una biglia di ciascun colore in ogni traccia.



9 Ogni giocatore prende 2 pedine Avventuriero del suo colore e li mette di fronte a sé. (fornitura di personale). questi avventurieri sono già sbarcati sull'isola e sono pronti ad entrare nello Château d'If. Infine, ogni giocatore mette i 7 rimanenti avventurieri nella riserva generale di Marsiglia. Questi avventurieri non possono essere utilizzati ora sarà necessario l'aiuto delle barche per raggiungere l'isola tramite le carte azioni.



4 Posizionare il cilindro di fronte alle **Azioni** dell'Action slide. Questo indica quale azione sarà svolta per prima

5 Ogni giocatore mette il suo marcatore al primo posto (1) del segnapunti.

8 Piazzare 5 segnalini Tesoro a caso sull'indicatore del mercato, 1 marcatore per spazio. Il mercato mostra il valore (da 1 a 3) di ogni tipo di tesoro. Per esempio, quando il marcatore giallo è sul terzo spazio i diamanti valgono 3

7 Mescolare le carte azioni e mettetele a faccia in giù sul tabellone come illustrato

6 Mettete i segnalini tesoro nel sacchetto. Pescare un gettone e metterlo a faccia in su in ognuna delle prigioni indicate dal cerchio (da A a F),



L'ACTION SLIDE è composta da 4 azioni, si gioca consecutivamente da sinistra a destra



AZIONE:
(obbligatoria)

Dare ad ogni giocatore una carta azione



AVVENTURA:
(facoltativa)

Mettere uno o più avventurieri sul tabellone -



TESORO:
(obbligatoria)

Il primo giocatore 3; altri giocatori 1



RIORDINARE:
(facoltativa)

Mettere 3 nuovi tesori nelle prigioni

Modificare la posizione di una biglia o di un marcatore Tesoro



GIOCARE

Una partita si gioca su più turni. Ogni turno è composto dalle 4 azioni indicate davanti all'*action slide*, inizia con un'azione e termina con Riordina. **1** Il cilindro indica quale azione deve essere giocata. Il proprietario della biglia nella parte inferiore della pista diventa il primo giocatore. Il primo giocatore è colui che esegue l'azione corrispondente. **2** Dopo aver completato l'azione, mette la biglia alla fine (in alto) in una delle altre 3 tracce.

3 Per terminare l'azione, il giocatore muove il cilindro di fronte alla traccia successiva dell'*action slide*. Dopo che l'azione modificare è stata completata, il cilindro viene spostato nuovamente alla fase azione. Quando un giocatore raggiunge o supera i 40 punti durante l'azione tesoro i punti sono contati e il gioco finisce.

Importante: i seguenti limiti devono essere rispettati in ogni momento: non ci possono essere più di 7 biglie in una singola traccia e non più di 3 biglie di un singolo colore in una traccia.



LE AZIONI

1-AZIONE



il primo giocatore pesca tante carte azione quanti sono i giocatori. Le schede azione mostrano un numero di avventurieri e borse di un determinato colore. Il primo giocatore sceglie una di queste carte e poi dà una carta a sua scelta, tra le rimanenti ad ogni altro giocatore.

Ogni giocatore prende tanti avventurieri dalla riserva generale (Marseille) come indicato sulla sua scheda e li mette di fronte a lui.

I giocatori tengono la loro carta scoperta davanti a sé per assicurarsi che sia facile vedere le borse indicate.

NOTA

Quando il primo giocatore esaurisce le carte azione, mischia gli scarti per formare un nuovo mazzo. Poi prende le carte mancanti.

Importante: Un giocatore non può avere più di 7 carte Azione di fronte a sé. Se riceve l'ottava carta, deve scartarne una.

2-AVVENTURA



Il primo giocatore può piazzare da 0 a 3 avventurieri sul tabellone. Egli può mettere gli avventurieri che vuole in una o più prigioni a sua scelta. Tuttavia, può mettere solo 1 avventuriero in una delle 4 zone bonus situate nell'angolo in alto a sinistra del tabellone. Ogni altro giocatore, in senso orario, può mettere un avventuriero in una delle prigioni o una zona bonus.

l'ordine in cui gli avventurieri entrano in una segreta è importante. Il primo avventuriero è posto nella parte superiore della segreta (indicato con 1) e gli altri sono posti alle spalle, secondo l'ordine in cui sono arrivati.

l'ordine non è importante nelle zone bonus. Un giocatore che mette un avventuriero in una zona bonus riceve immediatamente il bonus corrispondente.

3-TESORO



Nuovi tesori sono rivelati, il primo giocatore deve pescare e rivelare 3 gettoni Tesoro dal sacchetto e poi metterli in 3 diverse prigioni. (1 gettone per ognuna delle prigioni).

Se dopo aver piazzato questi tesori ci sono 4 tesori in una o più prigioni, un round punteggio inizia (vedi Segnare punti nella pagina successiva).

NOTA

Quando non ci sono abbastanza segnalini Tesoro, i segnalini scartati vengono rimessi nel sacchetto per assicurarsi che sia possibile prendere 3.

4-RIORDINA

Il primo giocatore sceglie una delle seguenti due opzioni:



• **Muove giù**, di uno o due spazi, una delle sue biglie nella stessa traccia. Le biglie scorrono in alto.

• **Muove sù**, di uno o due posti, un indicatore tesoro a sua scelta nel mercato.

NOTA

questa azione è il nucleo del gioco. Con questa azione, i giocatori sono in grado di programmare e pianificare il loro prossimo turno e mettersi nella posizione migliore per guadagnare il maggior numero di punti. questa azione è semplice e facile da usare, ma scoprirete presto quante strategie offre!



ZONE BONUS

Durante l'azione avventura, un giocatore può posizionare un avventuriero su una qualsiasi delle quattro zone bonus. Ogni spazio dà subito un bonus al giocatore che piazza un avventuriero, ci può essere un solo avventuriero di ogni colore per ogni zona.

BORSA "SELVAGGIO"

il giocatore che piazza un avventuriero in questo spazio prende una carta azione dalla pila e la mette a faccia in giù con le altre carte. Questa carta sarà considerata una borsa "selvaggio" e conta come un sacco di qualsiasi colore. Questa carta dovrà rimanere a faccia in giù e non potrà mai essere rivelata. Una borsa "selvaggio" viene utilizzata solo una volta, durante un round di punteggio a scelta del giocatore.

SBARCO ALLO CHATEAUX D'IF

il giocatore che piazza un avventuriero in questo spazio prende tre avventurieri del suo colore dalla riserva generale (Marsiglia) e li mette di fronte a sé.

PUNTI BONUS

il giocatore che piazza un avventuriero in questo spazio aggiunge immediatamente 2 punti sul suo segnalpunti.

RINFORZO NELLE PRIGIONI

il giocatore che piazza un avventuriero in questo spazio prende fino a due avventurieri dalla sua riserva personale e li mette in una o due prigioni. Egli non può mettere uno dei suoi avventurieri in una zona bonus.

ROUND PUNTEGGIO

Un round punteggio avviene automaticamente durante un'azione tesoro dove ci sono 4 tesori in una o più prigioni.

RACCOLTA DI TESORI

I tesori vengono raccolti in ognuna delle prigioni, iniziando con la prigione A e proseguendo in senso orario fino alla prigione F. Utilizzare il cilindro (normalmente utilizzato con l'*action slide*) per indicare la prigione dove vengono raccolti i tesori, spostandolo da A a F. Alla fine della fase di raccolta, il marcatore viene posizionato davanti all'azione Modifica del *Action slide*.



Durante la fase di raccolta del Tesoro, il giocatore di maggioranza in una prigione può prendere tanti tesori da questa prigione come può e vuole, poi tocca al secondo giocatore (se vuole) poi al terzo giocatore, ecc. In caso di pareggio, il giocatore con l'avventuriero più vicino al tesoro, vale a dire, il più alto nella stanza, è il primo.

NOTA Un giocatore può rifiutare di raccogliere tesori da una stanza, anche se ha abbastanza sacchi di colore appropriato.

Al fine di prendere uno o più gettoni tesoro da una prigione, un giocatore deve:

- 1- Per ogni gettone Tesoro che il giocatore prende, deve rimuovere uno dei suoi avventurieri. Per far questo, un giocatore muove sempre il suo avventuriero più alto nella prigione a Marsiglia. (in alto a destra sul tabellone)
- 2- Per ogni colore, eliminare abbastanza sacchi di colore del tesoro. Il numero di sacchi deve essere almeno uguale alla dimensione del tesoro. I sacchi possono provenire da qualsiasi numero di carte che siano normali o "carte selvaggio". È anche possibile utilizzare una carta (con più di un sacco) prendere più di un gettone tesoro. Le Carte usate vengono scartate come illustrato. Le carte "selvaggio" sono poste a faccia in giù sotto al mazzo.

Esempio: il giocatore giallo prende un gettone Rubino 3 (rosso) e due Smeraldi (2 + 1) gettoni (verdi) dalla Prigione D. Poi Rimuove i suoi tre avventurieri più alti dalle prigioni e scarta: una carta con due borse rosse una carta "selvaggio" e una carta con 3 sacchetti verdi. non usa il suo quarto avventuriero e lo lascia nella prigione.



NOTA Nota: le borse extra possono essere utilizzate per prendere più tesori. Tuttavia, se un giocatore non può utilizzare le borse extra, Queste sono semplicemente perse.

DOPO I TESORI FASE DI RACCOLTA:

- Se ci sono avventurieri lasciati in qualsiasi prigione, vengono spostati fino a riempire gli spazi vuoti.
- Se una prigione contiene ancora quattro tesori, questi vengono scartati a faccia in giù, vicino al tabellone.
- Gli avventurieri nelle zone Bonus vengono restituiti alla riserva generale (Marsiglia).

REALIZZARE PUNTI

Una volta che i tesori sono stati raccolti da ogni prigione, sono assegnati i punti. Un tesoro vale il numero (scritto sul tesoro stesso), moltiplicato per il suo valore di mercato. Ad esempio, se il valore di mercato per il rubino è attualmente 3, un token rubino vale 9 punti (3x3 = 9). Ogni giocatore conta quanti punti ha e muove la sua pedina dello stesso numero di spazi sul tracciato del punteggio.

I gettoni tesoro vengono scartati a faccia in giù vicino al tabellone. Quando tutti i gettoni sono stati estratti dal sacchetto, vengono rimessi nel sacchetto insieme ai gettoni scartati.

Il Giallo ha raccolto le seguenti tesori:



Totalizza i seguenti punti:



$$\text{Red } 3 \times 3 = 9 \text{ punti}$$

$$\text{Blue } 1 \times 2 = 6 \text{ punti}$$

$$\text{Green } 2 \times 1 = 2 \text{ punti}$$

$$\text{total} = 17 \text{ punti}$$

Muove il suo marcatore di 17 spazi sul punteggio e scarta i 4 segnalini Tesoro.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando, durante il punteggio, uno o più giocatori raggiunge o supera 40 punti. In questo caso, il giocatore con più punti vince la partita. In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di avventurieri nelle prigioni vince.

Special thanks:

The publisher wishes to thank **Peter Eggert** for his help in the development of this game.

Credits:

Game designers: **Arnaud Urban & Charles Chevallier**

Illustration: **Michael Menzel**

Graphic design: **Philippe Guérin**

Development: **Sophie Gravel & Martin Bouchard**

Translation: **Jean-François Gagné**

©2011 Filosofia Éditions

@2014 La presente traduzione non sostituisce il manuale originale, tutti i diritti appartengono al legittimo proprietario

Traduzione Italiana di Luca

"Gnokketto" della TDG

English version:

Z-Man Games, Inc.

64 Prince Road, Mahopac,
NY 10541

www.zmangames.com