

# TOPOUM

2-4

14+

60'

1916

La guerra degli uomini continua a distruggere l'Europa. I campi sono stati devastati, le terre coltivabili compromesse. La poca terra fertile rimasta è al centro di una feroce disputa tra.... talpe?

In **TOPOUM** sarai alla guida di un esercito di talpe che combatte per il dominio del territorio nel bel mezzo della Grande Guerra. Siccome le talpe sono ben note per la loro cecità, guadagnerai medaglie nel momento in cui riuscirai a creare chiare linee di vista tra i tuoi soldati. Per raggiungere questo obiettivo dovrai ottimizzare il tuo posizionamento sul campo di battaglia e colpire duro gli avversari che troverai sulla tua strada.

## 1 COMPONENTISTICA

- ✓ 1 **Tabellone di Gioco**.
- ✓ 8 **Segnapunti in 4 colori**: rosso, blu, giallo e nero.
- ✓ 18 **Talpe di Legno**: 16 nei 4 colori, 1 bianca ("Croce Rossa") e 1 marrone\*.
- ✓ 64 **Tessere Base**: 16 trincee nei 4 colori su un lato, con il terreno neutrale sull'altro lato.
- ✓ 8 **Tessere Ostacolo**: 4 Acqua/Roccia e 4 Ghiaccio/Gas.
- ✓ 6 **Tessere Contadino**: 1 Rapa/Trappola, 1 Orma/Dinamite e 4 Casse.
- ✓ 165 **Carte**: 154 Carte Azione, 1 Pace, 1 Fischietto, 1 Giornale e 8 Contadini.
- ✓ 2 **Manuali**: spagnolo e inglese.

\* La talpa marrone verrà utilizzata in una futura espansione.

## 2 PREPARAZIONE

- ✓ Posiziona il tabellone al centro del tavolo.
- ✓ Ogni giocatore riceve **4 talpe**, **16 tessere Base** e **2 Segnapunti** in base al colore che ha scelto.
- ✓ Ogni giocatore piazza il segnapunti sullo spazio "10" del Tracciato Medaglie e tiene l'altro segnapunti da parte. Verrà utilizzato per tenere conto del punteggio una volta superate le 50 e le 100 medaglie.
- ✓ Il giocatore con più diottrie (o scelto a caso) riceve la carta "Fischietto" in modo da identificare il giocatore iniziale.
- ✓ Ora è il momento di preparare il **Mazzo Azioni** e il **Campo di Battaglia**.



## REGOLE DI GUERRA

Le regole base di Topoum sono facili da apprendere. In queste note a margine troverai dettagli e specifiche delucidazioni.

## PREPARAZIONE DEL MAZZO AZIONI

Se si tratta della tua prima partita, il consiglio è quello di usare le combinazioni di carte suggerite in fondo a questa pagina.

Se conosci il gioco, scegli casualmente o in accordo con gli altri giocatori **7 dei 22 tipi di carte** fra tutte quelle contenute nella scatola. Puoi anche usare il sistema di selezione casuale suggerito all'interno della scatola.

La cosa più importante che devi tenere a mente è di includere nella partita **almeno un tipo di carte per ognuna delle seguenti categorie:**



Combattimento



Movimento



Espansione



Speciale

Terminata la scelta del tipo di carte, selezionane un numero pari a quello indicato nello schema sottostante in base a quanti giocatori siedono al tavolo:

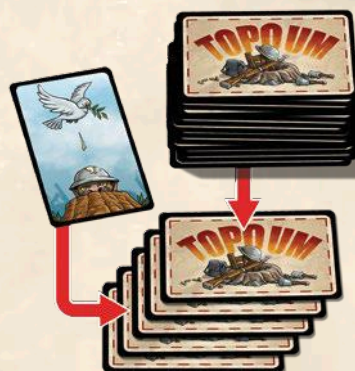
- 2 giocatori:** 5 per ogni tipo. Il mazzo conterrà 35 carte.
- 3 giocatori:** 6 per ogni tipo. Il mazzo conterrà 42 carte.
- 4 giocatori:** 7 per ogni tipo. Il mazzo conterrà 49 carte.

Mischia il mazzo avendo cura di mettere le ultime cinque carte da parte. Aggiungi a queste ultime la **carta "Pace"** (che attiverà la fine del gioco) e mischia di nuovo. Metti queste 6 carte in fondo al mazzo. In questo modo saprai esattamente quando la partita giungerà al termine.

**Dai 2 carte del mazzo ad ogni giocatore.**

I giocatori possono guardare le proprie carte ma devono mantenerle segrete agli altri.

Piazza il mazzo nella posizione indicata dal tabellone, quindi pesca e metti in ordine le prime 5 carte sulla **Linea delle Operazioni**.



## PREPARAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Segui questi tre passi nel seguente ordine:

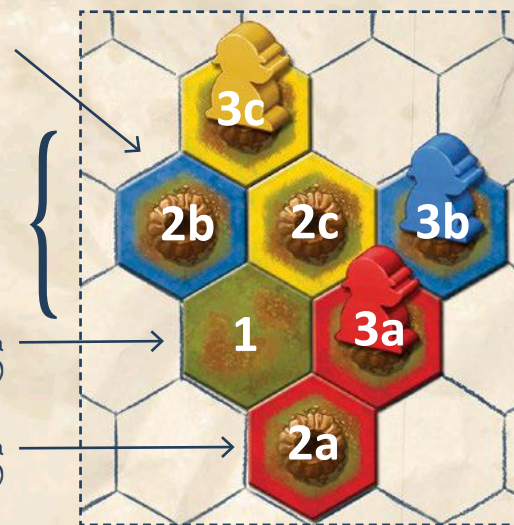
- 1- Il giocatore iniziale piazza una delle proprie tessere base nel centro del campo di battaglia con il lato "terreno neutrale" rivolto verso l'alto.
- 2- Iniziando dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, tutti piazzano una trincea del proprio colore adiacente al terreno neutrale posto al centro.
- 3- Partendo di nuovo dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, tutti piazzano una trincea del proprio colore, con una Talpa sopra di essa, adiacente a qualsiasi altra tessera posizionata sul tabellone.

Il tabellone è formato da spazi esagonali

Il campo di battaglia è formato da tutte le tessere interconnesse tra loro

Casella (Terreno Neutrale)

Casella (Trincea)



**ESEMPIO:** Rosso, Blu e Giallo iniziano una partita. Il Rosso è il giocatore iniziale e piazza un terreno neutrale nello spazio centrale del tabellone (1). Subito dopo deve piazzare una trincea rossa in uno spazio adiacente a quello neutrale (2a). Il Blu e il Giallo fanno la stessa cosa (2b e 2c). Nel round successivo, il Rosso deve piazzare una trincea rossa con sopra una talpa rossa in una posizione qualsiasi contigua al campo di battaglia. Egli opta per un piazzamento adiacente al terreno iniziale (3a). Una volta fatto, il Blu e il Giallo piazzano le proprie trincee e le proprie talpe (3b e 3c).

**Finiti i preparativi, si sente uno sparo che da inizio alla battaglia! TOPOUM!!**

## MAZZI AZIONE CONSIGLIATI

### PRIMA PARTITA



### PER GIOCATORI CHE PREDILIGONO LA TATTICA



### SPECIALE PER 2 GIOCATORI



### PER GIOCATORI CHE PREDILIGONO LA STRATEGIA



3

## TURNO DI GIOCO

Partendo dal primo, ogni giocatore deve svolgere in ordine i seguenti passi:

- 1- Svolgere l'azione "Entrare in combattimento" o "Muovere le talpe".
- 2- Conteggiare le linee di vista.
- 3- Ripristinare le carte nella mano e/o quelle nella Linea delle Operazioni.

1.- SVOLGERE UN'AZIONE. Scegli una di queste due possibili azioni: "Entrare in combattimento" o "Muovere le talpe".

### A - ENTRARE IN COMBATTIMENTO

Il giocatore prende una tessera trincea e una talpa dalla propria riserva, poi piazza entrambe in una qualsiasi zona adiacente al campo di battaglia. Dopo averlo fatto, **deve** giocare una carta dalla propria mano o dalla Linea delle Operazioni. La carta **va associata immediatamente alla talpa attiva**, cioè quella appena giocata.



Quando viene utilizzata una carta proveniente dalla Linea delle Operazioni, il giocatore deve aggiornare il proprio Tracciato delle medaglie in base alla posizione in cui si trovava originariamente la carta.

### B - MUOVERE LE TALPE

I giocatori possono muovere un qualsiasi numero delle proprie talpe tra quelle che si trovano sul campo di battaglia all'inizio del proprio turno (e non quelle appena subentrate dalla riserva grazie all'utilizzo di una carta azione). Il giocatore decide quali talpe muovere e le sposta su caselle a loro adiacenti, non importa se su una trincea oppure su un terreno neutrale.

Se la casella è occupata dalla talpa di un altro giocatore, entrambe le talpe vengono eliminate e fanno ritorno alle rispettive riserve.

Se la casella è libera, il giocatore **DEVE** scegliere una di queste possibilità:

- Giocare una carta dalla propria mano o dalla Linea delle Operazioni** (come indicato in precedenza) sulla talpa attiva, quella che è stata appena mossa.
- Cambiare la tessera sotto la talpa attiva.** Se si tratta di una trincea appartenente al giocatore, questa viene capovolta sul lato "terreno neutrale". Se appartiene ad un avversario o se si tratta di un "terreno neutrale", il giocatore restituisce la tessera al proprietario e la sostituisce con una trincea del proprio colore.

Il giocatore può quindi ripetere l'intero processo con il resto delle sue Talpe.



### REGOLE DI GUERRA #3

#### DISPERSO IN COMBATTIMENTO

Una talpa che viene mossa fuori dal tabellone viene eliminata e restituita nella riserva del proprietario.

### REGOLE DI GUERRA #2

#### ALMENO UNA TALPA ALL'INIZIO DEL TURNO

Se un giocatore inizia il proprio turno senza avere neppure una talpa sul tabellone, **DEVE** giocare una trincea insieme ad una talpa in una posizione adiacente al campo di battaglia. Si tratta di una mossa identica a quella effettuata durante la preparazione del campo di battaglia.

Dopo averlo fatto, il giocatore svolgerà nuovamente l'azione "Entrare in combattimento" o "Muovere le talpe" (in questo secondo caso, verrà mossa la talpa che è stata appena piazzata).

**Nota:** Sterminare completamente gli avversari non è una buona idea. Così facendo potranno rientrare nel campo di battaglia in posizioni molto vantaggiose ed ottenere linee di vista dal punteggio elevato.

### REGOLE DI GUERRA #4

#### UN SOLO CAMPO DI BATTAGLIA

Sul tabellone può essere presente un solo campo di battaglia. Se a causa della distruzione di una casella (per esempio giocando una carta "Granata" o "Attacco col Mortaio") il campo di battaglia si divide in due o più parti, la sezione con il minor numero di tessere viene eliminata. Questa regola simula la perdita delle comunicazioni e del contatto visivo durante la battaglia.

Se le sezioni hanno la stessa estensione, il giocatore che ha provocato la divisione deciderà quale sezione tenere e quale eliminare.

Tutte le talpe e le caselle eliminate tornano nelle riserve dei rispettivi proprietari.

**ESEMPIO** - Tocca al Rosso che decide di entrare in combattimento con una nuova talpa. Per poterlo fare, gioca una carta "Attacco col Mortaio". L'impatto distrugge il terreno neutrale occupato dalla talpa gialla.

Questo attacco divide il campo di battaglia in due sezioni; una da 4 caselle e una da 5. La sezione da 4 caselle viene eliminata insieme alle talpe blu e gialla che la occupano.



## REGOLE DI GUERRA #5 IL FUOCO AMICO VIENE PUNITO!

Se un'azione svolta nel tuo turno causa la perdita di una o più delle tue talpe perderai 5 medaglie per ogni talpa deceduta. Tieni bene a mente quanto segue:

- ✓ Questa penalità si applica anche quando le tue talpe vengono eliminate a causa di una divisione del campo di battaglia (vedi Legge di Guerra #4).
- ✓ Questa penalità **non** si applica quando muovi una tua talpa su una casella occupata da una talpa avversaria. Entrambe sono eliminate e considerate "cadute in combattimento". Questa è la guerra, no?
- ✓ Guarda fuori dalla trincea! Se, a causa di una tua azione, una talpa del tuo colore entra in una casella con dentro un'altra talpa del tuo colore, entrambe entrano in confusione e vengono eliminate. Ciò ti causerà una perdita di ben 10 medaglie!

## 2- CONTEGGIARE LE LINEE DI VISTA

Una linea di vista è una linea rettilinea di caselle tra due talpe dello stesso esercito che non sia bloccata da alcun ostacolo o talpa nemica.

Dopo aver svolto la propria azione, il giocatore conteggia le **nuove linee di vista** formate dalle proprie talpe attualmente schierate sul campo di battaglia. Dal momento che sono praticamente cieche, le talpe ottengono guadagnano medaglie se riescono a vedere un proprio compagno d'armi.

Il giocatore **ottiene 1 medaglia per ogni casella** nella linea di vista e **1 medaglia aggiuntiva per ogni trincea del proprio colore** nella stessa linea. In entrambi i casi, le caselle contenenti le due talpe vengono incluse nel conteggio.



Se un giocatore supera le 50 o 100 medaglie, aggiungerà il secondo segnapunti del proprio colore nell'apposito spazio del tabellone.

**Nota:** Ci sono alcune carte speciali con cui è possibile ottenere medaglie aggiuntive sia nel proprio turno che in quello degli avversari.

## REGOLE DI GUERRA #6 NUOVE LINEE DI VISTA

Le linee di vista già presenti all'inizio del tuo turno non vengono conteggiate a termine turno, a meno che le talpe che le compongono vengano mosse durante la fase azioni. Nota: puoi muovere una talpa e farla tornare nella posizione di partenza grazie all'utilizzo di una carta azione. In questo caso la Linea di Vista viene come se fosse nuova.

## 3- RIPRISTINARE LE CARTE

Alla fine del proprio turno, il giocatore deve prima ripristinare la propria mano di carte e poi la Linea delle Operazioni:

- ✓ Se ha giocato una o due carte dalla propria mano, il giocatore pesca tante carte dal mazzo fino ad averne due.
- ✓ Se ha giocato una o più carte dalla Linea delle Operazioni, il giocatore trasla le carte rimanenti verso destra e ne aggiunge di nuove prelevandole dal mazzo.
- ✓ Nel caso in cui non siano state giocate carte, dalla mano del giocatore o dalla Linea delle Operazioni, il giocatore scarta la prima carta a destra nella Linea delle Operazioni, trasla tutte le carte rimanenti verso destra e ne aggiunge una nuova prelevandola dal mazzo.

A questo punto il gioco prosegue con il turno del giocatore successivo.



Se durante il ripristino della mano del giocatore o della Linea delle Operazioni viene pescata la carta "Pace", si procede con il round finale. Da questo momento si ripristinano solo le carte della Linea delle Operazioni e non dalla mano.

Il round procede come di consueto, l'unica eccezione sta nel fatto che l'ultimo giocatore a svolgere il proprio turno sarà quello alla destra del giocatore iniziale.

Ogni giocatore rimette le carte che ha in mano nella scatola. A questo punto si procederà con il conteggio dei punti delle carte utilizzate durante la partita.

- ✓ **CATEGORIE:** I giocatori dividono le proprie carte per categoria (Combattimento, Movimento, Espansione e Speciali). Per ogni singola categoria, il giocatore che ha più carte ottiene **3 medaglie**. In caso di pareggio, i giocatori ottengono 2 medaglie a testa.
- ✓ **GRUPPI:** Ogni giocatore ottiene **2 medaglie** per ogni gruppo di 4 carte delle quattro diverse categorie.



Vittorio ha più carte **Combattimento** (+3 medaglie) e **Movimento** (+3 medaglie). Ha tante carte **Speciali** quante Cesare (+2 medaglie a entrambi). Cesare ha più carte **Espansione** (+3 medaglie).

Vittorio ha collezionato un gruppo di 4 diverse carte categoria (+2 medaglie) mentre Cesare ne ha collezionati due (+4 medaglie). Alla fine Vittorio ottiene 10 medaglie extra contro le 9 di Cesare.

Il giocatore con il maggior numero di medaglie è il vincitore. In caso di pareggio vince il giocatore con il maggior numero di trincee del proprio colore posizionate sul campo di battaglia. In caso di ulteriore pareggio vince il giocatore che ha più carte nella propria pila degli scarti.

## 5 LE CARTE

Ci sono **22 tipi di carte** divisi in 4 categorie: Combattimento, Movimento, Espansione e Speciale.

### GLOSSARIO RAPIDO

- ✔ **Spazio:** esagono sul tabellone, con o senza tessera.
- ✔ **Casella:** esagono con la tessera.
- ✔ **Trincea:** Tessera con tana della talpa visibile.
- ✔ **Terreno neutrale:** Tessera con terreno neutrale visibile.
- ✔ **Talpa attiva:** Talpa che usa la carta.
- ✔ **Talpa nemica:** Talpa di un altro giocatore.

### REGOLE DI GUERRA #7 SOLO AZIONI VALIDE

Non è possibile giocare una carta se non si è in grado di soddisfarne i requisiti. Per esempio non puoi giocare una carta "Corto Raggio" se non hai una talpa nemica adiacente alla tua talpa attiva.

### CARTE COMBATTIMENTO

Vengono utilizzate per eliminare le talpe avversarie, oppure per distruggere tessere terreno e tutto ciò che si trova sopra di esse.



#### BAIONETTA

Muovi la tua talpa attiva in una casella adiacente **occupata** da una talpa nemica (che viene eliminata).



#### CORTO RAGGIO

La talpa nemica adiacente alla talpa attiva viene eliminata.



#### LUNGO RAGGIO

Elimina una talpa nemica che si trova a due o tre caselle di distanza in linea retta dalla tua talpa attiva. Non devono esserci ostacoli o altre talpe nel mezzo.



#### GRANATA

Elimina una casella adiacente insieme alla talpa o elemento presente su di essa.



#### ATTACCO COL MORTAIO

Elimina una casella che si trova a due caselle di distanza in linea retta. Trattandosi di un attacco **parabolico**, ignora ostacoli e talpe che si trovano nella casella che viene oltrepassata.



#### FIONDA

Elimina una talpa nemica che si trova a due caselle di distanza in linea retta. Trattandosi di un attacco **parabolico**, ignora ostacoli e talpe che si trovano nella casella che viene oltrepassata.



### CARTE MOVIMENTO

Permettono di muovere le talpe attraverso il campo di battaglia in diversi modi. Possono far muovere anche le talpe nemiche.



#### AVANZARE

Muovi la tua talpa attiva in una casella adiacente.



#### MANOVRA SOTTERRANEA

Muovi la tua talpa attiva di due caselle in linea retta. Ignora ostacoli e talpe che si trovano nella casella che viene oltrepassata.



#### PATTUGLIA MOTORIZZATA

Muovi la tua talpa attiva di due caselle in linea retta. Se c'è una talpa sulla casella oltrepassata, quest'ultima viene eliminata.



#### ATTACCO DI PANICO

Scegli una direzione partendo dalla talpa attiva. Indietreggia tutte le talpe (amiche e nemiche) di una casella rispetto alla talpa attiva.



#### GALLERIA

Trasporta la tua talpa attiva dalla trincea in cui si trova ad un'altra tua trincea in un qualsiasi punto del campo di battaglia.



#### ESCA

Inverti la posizione della tua talpa attiva con quella di una talpa nemica che si trova in una trincea adiacente.



## CARTE ESPANSIONE

Vengono utilizzate per mettere in gioco nuove talpe e trincee; in questo modo puoi accrescere le dimensioni del tuo esercito.



### COSTRUIRE UNA TRINCEA

Posiziona una tua trincea in uno spazio vuoto adiacente al campo di battaglia.



### TRINCEA ABBANDONATA

Posiziona una tua trincea in uno spazio vuoto adiacente alla tua talpa attiva. Muovi la talpa in oggetto sulla trincea che hai appena piazzato.



### CONQUISTA

Sostituisci una trincea avversaria libera o un terreno neutrale libero adiacente alla tua talpa attiva con una trincea del tuo colore.



### TRADIMENTO

Elimina una talpa nemica adiacente alla talpa attiva e sostituiscila con una talpa del tuo colore proveniente dalla riserva.



### RECLUTA

Posiziona una talpa proveniente dalla tua riserva a due spazi di distanza in linea retta. Ignora tutto ciò che si trova nel mezzo. Se la casella di destinazione è occupata da una talpa nemica, entrambe le talpe vengono eliminate.



## CARTE SPECIALI

Hanno effetti molto particolari e diversi tra loro. Alcune di esse richiedono l'utilizzo di carte o tessere speciali.



### PRIGIONIERO DI GUERRA

Cattura una talpa nemica adiacente alla tua talpa attiva e mettila nella tua riserva. In un qualsiasi momento durante il suo turno, il proprietario può pagarti tre medaglie per ottenerne il riscatto.



### MEDAGLIA D'ONORE

Scegli una delle tue talpe (ma **NON** quella attiva) e rimettila nella tua riserva; ottieni tre medaglie per il suo onorato servizio.



### SUPPORTO DELLA STAMPA

Quando giochi questa carta, ottieni la carta "Stampa". Guadagni una medaglia al termine del turno di ogni giocatore fintanto che questa carta rimane in tuo possesso.

Non scordarti di conteggiare queste medaglie!



Lascia la carta "Stampa" a fianco del tabellone durante la preparazione del gioco.



### CROCE ROSSA

Muovi la "Croce Rossa" sulla casella della talpa attiva. La "Croce Rossa" e la talpa sono immuni da qualsiasi tipo di attacco diretto. Se la casella sotto di essi scompare (ad esempio a causa di un'esplosione o per la divisione del campo di battaglia) la "Croce Rossa" e la talpa vengono rimossi dal campo di battaglia e l'autore dell'attacco perde 5 medaglie. Se muovi una talpa con la "Croce Rossa", la seconda non segue la prima. Qualsiasi talpa può entrare nella casella della "Croce Rossa" ed ottenere la protezione che deriva dalla sua presenza. La "Croce Rossa" blocca la linea di vista di tutte le talpe in gioco ad eccezione della talpa che si trova nella sua casella. Ricorda che puoi continuare a giocare carte sulle talpe influenzate dalla "Croce Rossa" fino a quando le talpe stesse non vengono eliminate (seguendo i principi della "Regole di Guerra #7").

Lascia la "Croce Rossa" a fianco del tabellone durante la preparazione del gioco.



### ARRIVANO I CONTADINI!

Se questo tipo di carta si trova nel mazzo, il campo di battaglia verrà influenzato dalla presenza dei Contadini.

Scegli un Contadino a caso e mettilo a faccia scoperta. Puoi leggerne i requisiti durante la preparazione del gioco alla **sezione 7: "I Contadini"**. Giocatore una carta di questo tipo cambierà alcune regole di gioco.

Mischia i Contadini durante la preparazione del gioco.



## 6 GLI OSTACOLI

### VARIANTE PER ESPERTI

Il gioco include alcune tessere con tipi di terreno differenti su ambo i lati. Tramite di esse puoi creare campi di battaglia differenti. Ne esistono di quattro tipi:

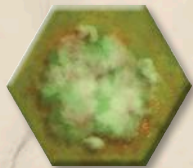
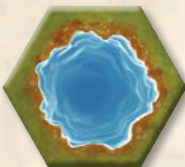


#### ROCCIA

Le talpe non possono muoverci sopra. Se una talpa viene spinta nella sua direzione, essa non potrà essere mossa. Le rocce bloccano la linea di vista tra le talpe.

#### ACQUITRINO

Qualsiasi talpa che muove dentro l'acquitrino viene eliminata. L'Acquitrino non blocca la linea di vista tra le talpe.



#### GAS

Qualsiasi talpa che muove dentro la nube di gas viene eliminata. Il gas non blocca la linea di vista ma sottrae 1 medaglia alla linea di vista in cui si trova.

#### GHIACCIO

Aumenta la capacità di movimento. Una talpa che ci cammina sopra scivolerà in linea retta fino a raggiungere l'altro lato. Se non ci sono caselle sull'altro lato, la talpa viene eliminata. Il ghiaccio non blocca le linee di vista.



Partendo dall'ultimo giocatore una volta che si è terminata la preparazione iniziale del campo di battaglia, si procede con un primo giro di piazzamento in cui è possibile scegliere un ostacolo da piazzare su una tessera terreno adiacente ad una trincea già collocata. Il secondo giro procede cominciando dall'ultimo, con la differenza che gli ostacoli verranno piazzati sulle caselle indicate con la "X". Le tessere Ostacolo e le tessere Contadino (vedi il prossimo paragrafo) possono essere eliminate dal tabellone tramite esplosioni o per via delle divisione del campo di battaglia ("Legge di Guerra #4).



## IL RE DEI SECCHI

**PREPARAZIONE:** Piazza le 4 tessere "Acquitrino" nelle zone indicate sul tabellone. Metti una tessera terreno neutrale sotto ciascuna di esse (una per giocatore, in 3 o 2 giocatori prendi le tessere di un colore inutilizzato).

**UTILIZZO:** Muovi una tessera "Acquitrino" in una qualsiasi zona non occupata. Se su di essa c'è una talpa, questa viene eliminata. Se la casella contiene una trincea, viene sommersa e torna ad essere un terreno neutrale.

**EFFETTO:** Spiegato nella Sezione 6: "Gli Ostacoli".

**ELIMINAZIONE:** La tessera "Acquitrino" viene rimossa dal tabellone. Il prossimo giocatore che utilizzerà questa carta potrà spostare una tessera "Acquitrino" già presente sul tabellone o rimetterne in gioco una che è stata rimossa dal gioco in precedenza.

## LO SPACCAPIETRE

**PREPARAZIONE:** Piazza le 4 tessere "Rocce" nelle zone indicate sul tabellone. Metti una tessera terreno neutrale sotto ciascuna di esse (una per giocatore, in 3 o 2 giocatori prendi le tessere di un colore inutilizzato).

**UTILIZZO:** Muovi una tessera "Rocce" in una qualsiasi casella del campo di battaglia. Se su di essa c'è una talpa, questa viene eliminata. Se la casella contiene una trincea, questa viene distrutta e torna ad essere terreno neutrale.

**EFFETTO:** Spiegato nella Sezione 6: "Gli Ostacoli".

**ELIMINAZIONE:** La tessera "Rocce" viene rimossa dal tabellone. Il prossimo giocatore che utilizzerà questa carta potrà spostare una tessera "Rocce" già presente sul tabellone o rimetterne in gioco una che è stata rimossa dal gioco in precedenza.

## IL NEBULIZZATORE

**PREPARAZIONE:** Piazza le 4 tessere "Gas" nelle zone indicate sul tabellone. Metti una tessera terreno neutrale sotto ciascuna di esse (una per giocatore, in 3 o 2 giocatori prendi le tessere di un colore inutilizzato).

**UTILIZZO:** Muovi una tessera "Gas" in una qualsiasi casella del campo di battaglia. Se su di essa c'è una talpa, questa viene eliminata. Se la casella contiene una trincea, questa viene gassata e torna ad essere terreno neutrale.

**EFFETTO:** Spiegato nella Sezione 6: "Gli Ostacoli".

**ELIMINAZIONE:** La tessera "Gas" viene rimossa dal tabellone. Il prossimo giocatore che utilizzerà questa carta potrà spostare una tessera "Gas" già presente sul tabellone o rimetterne in gioco una che è stata rimossa dal gioco in precedenza.

## 7 I CONTADINI

### VARIANTE PER ESPERTI

Se uno dei tipi di carte che avete incluso nel mazzo di gioco è "Arrivano i contadini!", dovrai pescare casualmente (oppure scegliere) una di queste carte.

I contadini sono i proprietari del terreno fertile per cui le talpe combattono. Per questo motivo sono visti come una sorta di divinità; sono in grado di avvelenare l'aria, muovere montagne, avere il controllo di fuoco e acqua oltre ad altri incredibili poteri. Sono esseri spaventosi. Per questo motivo le talpe cercheranno di ottenere i loro favori in modo da ottenere il sopravvento sul nemico.

Ogni contadino è associato ad un tipo di tessera. Alcuni di loro sono associati agli ostacoli di cui si è scritto nel capitolo precedente, mentre altri utilizzano altri tipi di tessere speciali.





## LA REGINA DELLA NATURA

**PREPARAZIONE:** Piazza la tessera "Rapa" al centro del tabellone, **sopra** il terreno neutrale.

**UTILIZZO:** Muovi la tessera "Rapa" sopra la casella della talpa attiva. Se la casella contiene una trincea, questa viene bruciata e torna ad essere un terreno neutrale.

**EFFETTO:** Le talpe che si cibano dalla rapa migliorano sensibilmente la propria vista. Una talpa che si trova sulla tessera "Rapa" otterrà due medaglie bonus ogni volta che conteggia una linea di vista. Se la talpa abbandona la casella "Rapa" (perché si muove o viene mossa), la rapa mantiene la posizione e il suo bonus potrà essere sfruttato da un'altra talpa.

**ELIMINAZIONE:** La tessera "Rapa" viene rimossa dal tabellone. Il prossimo giocatore che utilizzerà questa carta rimette la rapa in gioco e la posiziona sulla casella occupata dalla talpa attiva.



## IL CALPESTATORE

**PREPARAZIONE:** Piazza la tessera "Orma" al centro del tabellone, **sopra** il terreno neutrale.

**UTILIZZO:** Muovi la tessera "Orma" in una casella adiacente. Se c'è una talpa, viene calpestata. Infine, tutte le talpe adiacenti scappano spaventate ad uno spazio di distanza dalla tessera "Orma".

**EFFETTO:** Ogni talpa che muove sopra la tessera "Orma" viene eliminata. Questa tessera non blocca la linea di vista.

**ELIMINAZIONE:** La tessera "Orma" viene piazzata a bordo tabellone. Potrà essere rimessa in gioco qualora un giocatore gioca una carta che gli permette di farlo.



## LADY BOMBA

**PREPARAZIONE:** Piazza la tessera "Dinamite" al centro del tabellone, **al posto** del terreno neutrale.

**UTILIZZO:** Elimina ogni casella adiacente e muovi la tessera "Dinamite" su quello spazio.

**EFFETTO:** Se una talpa muove sulla tessera "Dinamite", viene eliminata. La tessera "Dinamite" non blocca le linee di vista.

**ELIMINAZIONE:** Se un giocatore causa la rimozione della tessera "Dinamite", deve immediatamente posizionare la tessera in un qualsiasi spazio libero adiacente al campo di battaglia.



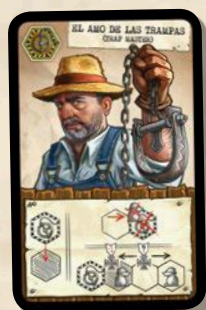
## IL SIGNORE DELLE CASSE

**PREPARAZIONE:** Mescola le 4 tessere "Cassa" e posizionale a faccia coperta nelle zone indicate sul tabellone. Metti una tessera terreno neutrale sotto ciascuna di esse (una per giocatore, in 3 o 2 giocatori prendi le tessere di un colore inutilizzato).

**UTILIZZO:** Il giocatore ottiene 1 medaglia; inoltre potrà guardare la tessera sotto la talpa attiva per vedere il valore nascosto.

**EFFETTO:** Se la talpa abbandona la tessera "Cassa" per qualsiasi ragione, la tessera rimane laddove si trova e un'altra talpa potrà occuparla per guardare il punteggio nascosto. Le tessere "Cassa" non bloccano le linee di vista. Alla fine della partita le tessere vengono rilevate e si assegnano le medaglie alle talpe che si trovano su di esse.

**ELIMINAZIONE:** Le tessere "Cassa" vengono rimosse definitivamente dal gioco. Se non ci sono più tessere sul tabellone, l'utilizzo di questa carta conferisce 1 medaglia.



## IL MAESTRO DELLE TRAPPOLE

**PREPARAZIONE:** Piazza la tessera "Trappola" al centro del tabellone, **sopra** il terreno neutrale.

**UTILIZZO:** Muovi la tessera "Trappola" in una qualsiasi casella del campo di battaglia. Se la casella contiene una trincea, questa viene bruciata e torna terreno neutrale.

**EFFETTO:** Una talpa che cammina sulla tessera "Trappola" viene eliminata e la tessera viene rimossa dal tabellone. Le talpe adiacenti rimangono terrorizzate tanto da sottrarre una medaglia dal prossimo conteggio delle linee di vista. La "Trappola" non blocca le linee di vista.

**ELIMINAZIONE:** La tessera "Trappola" viene eliminata ogni volta che viene calpestata da una talpa. Un giocatore potrà rimettere la tessera in gioco nel momento in cui gioca nuovamente l'apposita carta.

## RICONOSCIMENTI

**Autore:** Perepau Llstosella

**Grafica e Illustrazioni:** Pedro Soto

**Regolamento:** Perepau Llstosella e Pedro Soto

**Traduzione in Italiano:** Francesco Tamagnone

**Revisione:** Damiano Ferraro

**Pubblicato da:** Looping Games, S.L. ([www.loopinggames.com](http://www.loopinggames.com))

**Dediche dell'autore:** Alle mie talpe preferite, Ferran e Marta, che hanno sempre creduto nei miei sogni. Alla famiglia Colinas, i cui membri mi ha dato rifugio nella loro tana; e a Pedro, senza la cui presenza tutto sarebbe stato più triste.

**Dediche dell'illustratore:** Al mio amico Jesus per avermi dato l'idea di trasformare una guerra tra vermi in una guerra tra talpe cieche. A Judit per averci dato l'ispirazione con i nomi onomatopeici e a Cesar e Victor per averci creduto.

**Note di traduzione:** Modificato il termine "barracks" (caserma) in "trincea" per rendere il regolamento più in linea con l'ambientazione. Modificata la numerazione dell'esempio di pagina 2 per renderlo più chiaro e per evitare fraintendimenti in fase di lettura.

