

MONSTERS ON BOARD



GAME BY:
ALEKSANDAR MIKIC
IVO NESKOVIC
SAMOIL PETRESKI

ART BY:
THE MICO

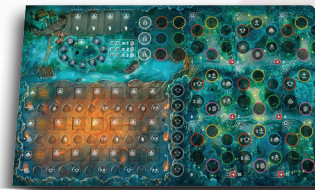


Componenti e preparazione

È quasi mezzanotte... una settimana prima del Blue Moon Monster Mixer allo Spook Manor. Per fare un vero e proprio miscuglio di mostri, hai solo bisogno di una cosa - Succo Spettrale - e ne avrai bisogno moltissimo per questi festaioli. Il Succo Spettrale è un potente spirito distillato dalla paura umana e l'ingrediente principale di ogni popolare bevanda mostruosa. La cattiva notizia è che ne sei completamente a secco. La buona notizia è che la città vicina, Startleton, è un ottimo posto per spaventare qualcuno. Il festival di una settimana di Spider Jack attira i più terrificanti signori dei mostri da tutto il mondo. Si riuniscono appena fuori città per evocare Spider Jack, il più terrificante e subdolo di tutti i mostri. Quindi rispolvera le Spaventomobili e fai salire i tuoi mostri più spaventosi a bordo!

Componenti

4 Plance giocatore a doppia faccia lato 'Gioco normale'



Lato "Gioco in famiglia"
(usato nella modalità Famiglia, pag. 8)



1 Plancia principale



8 indicatori Succo Spettrale,
2 per colore: verde, rosso, giallo, blu



72 Carte Arci Mostro



12 carte Profezia



42 segnalini Fantasma



24 Servitori + supporti di plastica



78 Dadi Signore, 13 per ciascun colore



12 dadi Spider Jack



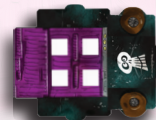
12 indicatori Evocazione



36 Creature, 6 per colore + supporti di plastica per ognuno



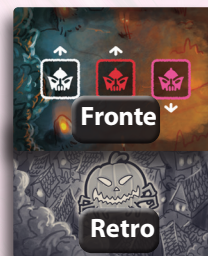
4 Spaventomobile, graficamente diverse ma si utilizzano allo stesso modo



4 Indicatori Malvagità



30 Carte Solitario



Indicatore Round



Preparazione Plancia Principale

- 1) Posiziona la Plancia Principale al centro dell'area.
- 2) Mescola tutti e 42 i segnalini Fantasma e crea un numero a piacere di pile coperte al centro della plancia.
- 3) Piazza 1 segnalino Fantasma a caso scoperto in alto, sopra ogni punto indicato della plancia (5 in totale).
- 4) Ogni giocatore prende 2 segnalini Succo Spettrale del colore scelto e ne piazza 1 su ogni casella 0 di ogni tracciato relativo.
- 5) Mescola tutte e 12 le carte Profezia insieme; ogni giocatore ne prende una a caso (rimetti le carte rimanenti nella scatola). Puoi guardare la tua carta, ma tienila nascosta agli altri giocatori.



- 6) Mescola tutte le 72 carte Arci Mostro insieme a formare il mazzo Arci Mostro; posizionalo coperto accanto alla plancia principale.



- 7) Metti 1 carta dalla cima del mazzo Arci Mostro scopertain basso, sotto ogni spazio contrassegnato sulla plancia (piaziane 5 in totale).
- 8) Metti tutti i dadi Signore nel sacchetto.
- 9) Dai il segnalino primo giocatore all'ultima persona che ha visto un mostro (o un film di mostri).
- 10) Piazza l'indicatore di Round su 1.

Preparazione e concetti Generali

Preparazione Giocatore

Ogni giocatore esegue tutte le seguenti operazioni:

- 1) Prendi 1 plancia giocatore; posizionala davanti a te.
- 2)  Prendi 1 Spaventomobile e posizionala sopra la tua plancia giocatore.
- 3)  Prendi 1 indicatore Malvagità e posizionalo sul punto 0 del relativo tracciato.
- 4) Prendi 1  di ogni colore (6 in totale) e posizionala sul punto iniziale del colore corrispondente.
- 5)  Prendi 6  e piazzane 1 su ogni punto EVW iniziale.
- 6)  Prendi 3 dadi Spider Jack, mettili sul valore '1', poi piazzane 1 su ogni punto iniziale di Spider Jack e prendi 3 indicatori Evocazione e piazzane 1 in ogni tracciato Evocazione sotto ogni dado Spider Jack.

Come vincere?

"Le ragnatele sono state appese al soffitto senza cura, nella speranza che Spider Jack mostri presto la sua figura."

Ottieni il maggior numero di **Succo Spettrale** (punti) dal Punteggio Finale (pag 5) e dalle Azioni (retro del regolamento).

Riepilogo rapido Dadi Signore:

Vengono spiegati in dettaglio più avanti, questo è solo per darti una rapida idea del motivo per cui stai selezionando i dadi.

Le Creature muovono in base al colore:

3) Fase Movimento delle Creature, pagina 5.

Guadagna Malvagità in base al numero:

4) Fase Swamp-Jack, pagina 5.

Esegui azioni in base alle icone:

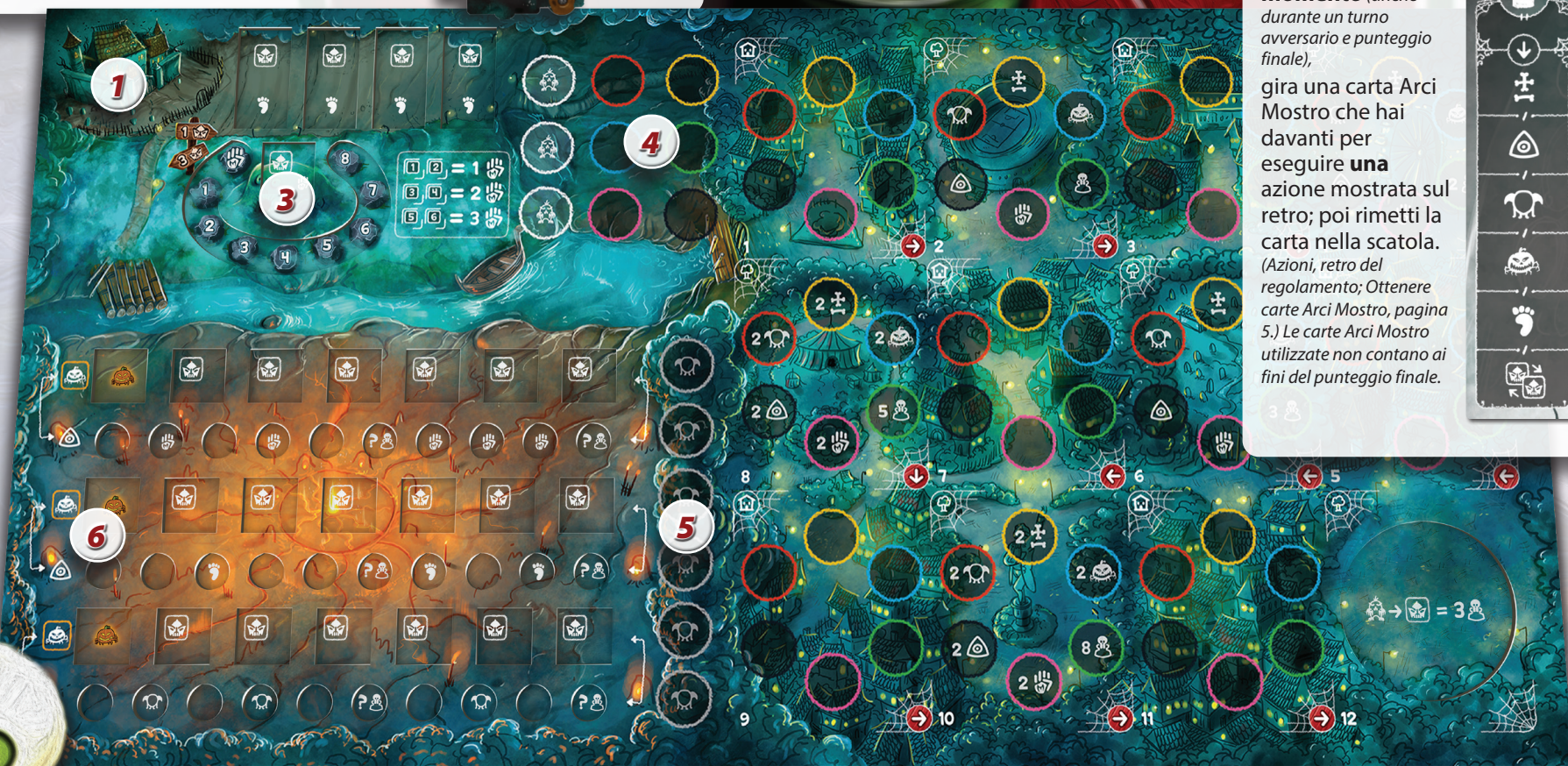
4) Fase Swamp-Jack, pagina 5

Una partita di Monsters on Board si svolge in **6 round**; ogni round è diviso in 5 fasi:

- 1) **Fase Arrivi**
Ogni Spaventomobile viene riempita con 4 dadi Padrone casuali.
- 2) **Fase Scelta**
Ogni giocatore prende 1 dado Padrone alla volta finché non ne avrà presi 4 in totale.
- 3) **Fase Movimento delle Creature**
Attiva i dadi nel tuo Viale per muovere le Creature dello stesso colore ed eseguire le azioni in cui si fermano.
- 4) **Fase Swamp-Jack**
Piazza i dadi Signore per eseguire Azioni e ottenere Malvagità.
- 5) **Fase Spettrale**
Spendi Malizia per acquistare Arci Mostri e Fantasm.

Azione Scartare Carta Arci Mostro "In Qualsiasi Momento".

In qualsiasi momento (anche durante un turno avversario e punteggio finale), gira una carta Arci Mostro che hai davanti per eseguire **una** azione mostrata sul retro; poi rimetti la carta nella scatola. (Azioni, retro del regolamento; Ottenere carte Arci Mostro, pagina 5.) Le carte Arci Mostro utilizzate non contano ai fini del punteggio finale.



Fasi 1, 2, 3 e 4

1) Fase Arrivi

Tutti a bordo! Senza dormire fino a... STARTLETON!"

Ogni giocatore pesca 4 dadi Padrone a caso (in qualsiasi ordine, dal sacchetto); li tirano e li mettono nella propria Spaventomobile (mantenendo il risultato tirato).



2) Fase Scelta

"Non so proprio dove tirare" - Polter Gus, lo Spirito del Vento.

a) Ogni giocatore prende simultaneamente 1 dado Signore (dalla Spaventomobile di fronte a sé) e lo piazza su uno **spazio Viale** vuoto sulla propria plancia giocatore.

Se lo desideri, puoi scegliere di scegliere i dadi in ordine di turno per una strategia più "avanzata", ma per un tempo di gioco più lungo.



b) Dopo che ogni giocatore ha preso 1 dado, tutte le Spaventomobili vengono passate a sinistra (contemporaneamente). Ripetere i passaggi **a** e **b** finché ogni giocatore non ha preso 4 dadi Signore.

(Ogni spazio del Viale opera allo stesso modo)

3) Fase Movimento delle Creature

"L'Ordine di Spider Jack è proprio dall'altra parte del fiume, spero che tu possa attraversare il fiume senza perderti. Sembra sempre che qualcuno si perda."

I giocatori possono eseguire questa fase e della fase successiva (Swamp-Jack) in modo asincrono o simultaneamente. I giocatori devono solo aspettare l'un l'altro alla fine della 4) Fase Swamp-Jack.

Uno alla volta (in qualsiasi ordine), attiva i dadi nel tuo **Viale** facendoli scorrere verso il basso sull'icona del "piede".

(Risolvi completamente i passaggi seguenti per ogni dado prima di attivarne un altro).

Per ora ignora le icone/numeri sui dadi.

Dopo aver fatto scorrere un dado, esegui tutti i seguenti passi:




- **Muovi ciascuno** delle tue Creature (in qualsiasi ordine vuoi), che corrispondono al colore del dado, al successivo spazio Città del colore corrispondente (con o senza un'icona Azione). Muovere **sopra** i Fantasmici, **non cambia** il modo in cui ti muovi. Muovere le Creature è **obbligatorio** e, se ne hai più dello stesso colore, devi muoverli tutti, ma puoi farlo nell'ordine che preferisci.
- **Esegui l'Azione** (o più) su cui ogni Creatura ha appena terminato il movimento (quelle stampate sul tabellone o sui Fantasmici, se presenti, in qualsiasi ordine). Puoi saltare/perdere qualsiasi azione.


Una Creatura non può condividere uno spazio con un **Servitore** o un'altra **Creatura**; perciò **salta ogni spazio** occupato.

Esempio: l'attivazione di un dado rosa sposterà le tue Creature rosa negli spazi rosa successivi che non hanno un Servitore o una Creatura.



Ci sono 12 aree della città contrassegnate da 1-12:

 Aree cittadine che mostrano **icone azione** sono chiamate aree Pubbliche.

Le aree urbane **senza azioni** sono chiamate aree del Vicinato. 

L'**area finale** è speciale; può contenere un numero qualsiasi di Creature. Le Creature nello spazio **finale non possono più muovere.**



Dopo aver spostato tutti e 4 i tuoi dadi, procedi immediatamente con 4) Fase Swamp-Jack.

Non è necessario attendere che gli altri giocatori inizino a eseguire i passaggi della prossima fase.

4) Fase Swamp-Jack

"Spider Jack, quant'è vero, testa d'arancio e mantello nero, Spider Jack, Spider Jack, vieni da me, ho portato uno snack."

Uno alla volta (in qualsiasi ordine), piazza 3 dadi - dal tuo Viale - in qualsiasi riga del tuo Ordine di Spider Jack, nel punto vuoto più a sinistra.

Esempio: il prossimo dado che piazzati può andare in qualsiasi spazio mostrato "con la spunta".



Dopo aver piazzato un dado, ma **prima** di piazzarne un altro, esegui **tutte le azioni** mostrate su quel dado (in qualsiasi ordine, vedi Azioni sul retro del regolamento). Puoi saltare e rinunciare a tutte le azioni sul dado: non puoi conservarle per eseguirle dopo aver spostato un altro dado.

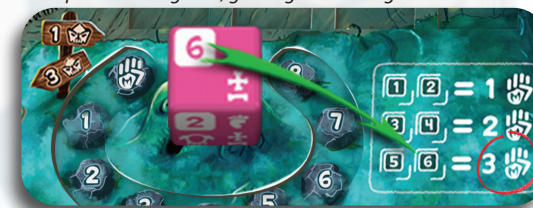
Posiziona l'ultimo (4°) dado rimanente dal tuo Viale sul punto "Guadagnare Malvagità" (vedi immagine a sinistra), e guadagna Malvagità in base al Rango del dado (il numero), **secondo**

la tabella (esempio a destra. **Ignora le icone sul dado che è stato utilizzato per ottenere Malvagità.** Dopo aver ottenuto Malvagità, rimetti immediatamente questo dado nel sacchetto.



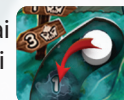
Questo cartello ti ricorda che solo 3 dadi vanno nel tuo Ordine di Spider Jack e 1 viene utilizzato per guadagnare Malvagità.

Esempio: se il Rango è 6, guadagni 3 Malvagità.



Guadagnare Malvagità

Ogni volta che guadagni Malvagità, fai avanzare il tuo indicatore Malvagità di quel numero di spazi. **Qualsiasi Malvagità guadagnata sopra 8 è persa!**



Dopo che tutti e 4 i tuoi dadi Viale sono stati usati, procedi con 5) Fase Spettrale

(Adesso devi aspettare che tutti abbiano terminato per procedere)

5) Fase Spettrale

“Una grande festa ha bisogno di Succo Spettrale, festaioli, addobbi, profanazioni... e cosa mi sto dimenticando... sì! Giusto! Ospiti famosi! Non c'è niente di male nell'invitarli, spero” In senso orario, dal primo giocatore, ogni giocatore esegue i turni, **uno alla volta**. Durante il tuo turno, devi scegliere **una** delle seguenti opzioni:

- Acquista **una** carta Arci Mostro
- Acquista **un** segnalino Fantasma *Se passi, quando tocca nuovamente a te, puoi acquistare qualcosa (o passare di nuovo).*
- Passare

Acquistare un segnalino Fantasma

Scegli un Fantasma da comprare: Riduci il tuo indicatore Malvagità del valore mostrato direttamente sotto il Fantasma scelto.

Piazza il Fantasma: deve essere piazzato **Rivelato** su qualsiasi spazio Creatura dello stesso colore, che non contenga già un Fantasma, Servitore o Creatura. I Fantasmi multicolore possono essere posizionati in qualsiasi spazio Creatura di qualsiasi colore. Quando posizioni un Fantasma, puoi coprire uno spazio Creatura con o senza icona Azione.



Riempi: fai scorrere tutti i fantasmi rimanenti a destra e piazza un nuovo fantasma nello spazio più a sinistra (preso da quelli coperti al centro del tabellone principale).

I Fantasmi non fanno nulla quando li posizioni, **tranne uno:**

Quando acquisti un Fantasma che mostra questa icona, **non** piazzarlo su uno spazio Creatura nel percorso come di consueto; invece, posizionalo su uno spazio vuoto dell'icona corrispondente (all'inizio della tua tracciato Creatura).



Dopo aver piazzato qui il Fantasma, metti una nuova **Creatura dello stesso colore** dalla **scorta**, sopra il Fantasma. Quando una Creatura si muove da qui, si sposta direttamente nell'area '1' (non si sposta in uno degli spazi iniziali della Creatura).

Comprare una carta Arci Mostro

- 1) Scegli una carta Arci Mostro da acquistare:** riduci il tuo indicatore Malvagità del valore mostrato direttamente sopra l'Arci Mostro che scelto.
- 2) Piazza la carta:** mettila scoperta davanti a te, visibile a tutti i giocatori..
- 3) Riempi:** fai scorrere tutte le carte rimanenti a destra e posiziona un nuovo Arci Mostro nello spazio più a sinistra (preso dalla cima del mazzo Arci Mostro).



Continuate a eseguire turni finché tutti i giocatori non passano consecutivamente, dopo di che:

- Se l'indicatore del round è su 6, procedi al **punteggio finale** (tutti gli spazi dell'Ordine di Spider Jack dovrebbero essere riempiti di dadi).
- Altrimenti, passa il segnalino 1° giocatore a sinistra, avanza di 1 l'indicatore del round e procedi con **1) Fase Arrivi** del round successivo.

Punteggio Finale

Cadaveriche Dame e Nobili Ectoplasmici, che la festa abbia inizio!"

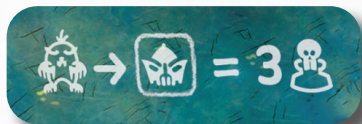
Esegui i seguenti passi in ordine:

1) Tutti i giocatori devono rimuovere i Dadi Signore:

Ogni giocatore deve rimuovere i dadi più a destra da ogni riga che **superano** il valore del dado Spider Jack di quella riga.

*Esempio: se hai una riga con un dado Spider Jack con valore 4, **manterrai** i primi 4 dadi di quella riga, quindi rimuoverai il 5° e il 6° dal gioco. I dadi rimossi assegneranno 0 Succo Spettrale da questo momento in poi (indipendentemente dalla fonte), fai conto di averli mai avuti.*

2) Creature nello spazio finale:



Per **ogni** Creatura nella tua **area finale**, ottieni 3 Succo Spettrale per **ogni** dado Signore dello stesso colore posseduto.



Esempio sopra: hai 2 Creature blu e 4 dadi blu: $3 \times 2 \times 4 = 24$ Succo Spettrale. Hai 1 Creatura verde e 3 dadi verdi: $1 \times 3 \times 3 = 9$

3) Carta Profezia: ogni carta Profezia può totalizzare un massimo di 50 Succo Spettrale, vedi pag. 6.

4) Carte Arci Mostro: Vedi pagina 11 per i dettagli sul punteggio.

Il giocatore con il maggior numero di **Succo Spettrale** viene dichiarato vincitore nonché il Mostro più fantastico in circolazione!! *In caso di pareggio, vince il giocatore in parità con il maggior numero di Creature nella propria area finale. Se ancora in parità, vince il giocatore in parità con il maggior numero di Malvagità; e se sei ancora in parità, siete fortunati... Tutti potrete festeggiare come vincitori e giocare di nuovo per determinare chi è il giocatore con **più determinazione!***



Tieni i 4 dadi più a sinistra in questa riga, perché il dado Spider Jack è 4.

Gli ultimi 2 dadi di questa riga vengono rimossi dal gioco!

Solitario

Riuscirai ad organizzare una festa migliore dello stesso Spider Jack? È tempo di scoprirlo!

Modalità 1 Batti te stesso

In questa modalità, cerchi di creare più Succo Spettrale possibile.

Preparazione

-  Mischia le carte Spider Jack per il solitario e posiziona il mazzo coperto a sinistra della tua plancia.
2) Prepara la tua Plancia come di consueto (pag. 4).
3) Metti 1 Spaventomobile davanti al mazzo Spider Jack.

Svolgimento

- 1)** Tira 4 dadi presi a caso dal sacchetto e caricali sulla tua Spaventomobile (pag. 5), poi fai lo stesso per la Spaventomobile davanti al mazzo Spider Jack.
2) Rivela la prima carta del mazzo Spider Jack.
3) **Dopo** aver scelto 1 dado (pag. 5), l'IA sceglierà un dado in base alla carta scoperta (vedi **Svolgimento** e **Scegliere Dadi** nella Modalità 2).
4) Poi, scambiate le Spaventomobili e continuate fino a quando non avrete scelto 4 dadi.

Alla Fine di ogni Fase Spettrale (pag. 6):

- 5)** Se hai acquistato **1 o più** Fantasmi e/o Arci Mostri in totale: scarta 1 Fantasma e 1 Arci Mostro più a destra (riempi come sempre).
6) Se non hai acquistato alcun Fantasma o Arci Mostro, scarta i 2 Fantasmi e i 2 Arci Mostri più a destra (riempi come sempre).

Punteggio Finale

Annota il tuo punteggio più alto da qualche parte e siglalo. Se superi quel punteggio, metti barralo e aggiungi il tuo punteggio più recente.

Modalità 2 Contro Spider Jack

In questa modalità, gareggerai contro Spider Jack e tenterai di superarlo dopo sei round di gioco.

Difficoltà

In tutte le regole sono inclusi modificatori Difficoltà +. Ci sono un totale di 7 "+" di difficoltà che possono essere aggiunti alla tua esperienza. Ognuno di questi che decidi di incorporare, darà a Spider Jack più potenziale per ottenere Succo Spettrale aggiuntivo durante la partita.
Facile: +0 ... +2; Normale: +3 ... +4
Difficile: +5 ... +6; Mostruoso: +7

Prepara Area e Mazzo di Spider Jack:

- 1)** Pesca 1 Dado Signore a caso dal sacchetto.
2) Individua le 10 carte Spider Jack che mostrano questo colore di dado (rimetti le restanti 20 carte Spider Jack nella scatola).
3) Mischia queste 10 carte insieme a formare il mazzo Spider Jack.
 - Posizionalo orizzontalmente coperto.**4)** Prendi 1 segnalino Creatura dalla riserva corrispondente al colore del dado e piazzalo vicino al mazzo di Spider Jack.
5) Rimetti nel sacchetto il dado Signore.
6) Piazza una Spaventomobile sopra il mazzo Spider Jack, in modo che l'auto punti lontano da te.
 - La tua Spaventomobile deve essere rivolta nello stesso modo, verso l'area di Spider Jack.
 - Non cambiare l'orientamento delle Spaventomobili durante la partita.
 - Quando passi la tua Spaventomobile a Spider Jack, parcheggiarla sempre nello stesso punto**Difficoltà +1:** aggiungi 1 mostro di un colore diverso nell'Area di Spider Jack.
Difficoltà +2: aggiungi 2 mostri di colori differenti nell'Area di Spider Jack.
Difficoltà +2: Piazza 2 segnalini Fantasma a caso nell'Area di Spider Jack.
Difficoltà +3: Piazza 4 segnalini Fantasma a caso nell'Area di Spider Jack.

Svolgimento

All'inizio di ogni round, tira 4 dadi Signore e piazzali a caso nella Spaventomobile dell'Area di Spider Jack.

Dopo di che, rivela la prima carta del mazzo Spider Jack e mettila a sinistra del mazzo, coprendo la carta rivelata nel round precedente (se presente).

Questa carta determina quali dadi Signore Spider Jack preferirà scegliere. Usa il primo simbolo (più a sinistra) per la prima scelta, il simbolo centrale per la seconda, il terzo simbolo (più a destra) per la terza scelta e dai a Spider Jack il quarto dado rimanente..

Scegliere i Dadi

Durante la Fase Scelta, Spider Jack sceglierà 1 dado Signore ogni round, secondo queste preferenze (in ordine dall'alto verso il basso):

- 1)** Colore corrispondente al simbolo corrente (bianco significa nessuna preferenza di colore)
 - 2)** Rango - più alto o più basso - in base al simbolo corrente
 - 3)** Il più vicino al cofano dell'auto.
 - 4)** Il più vicino al retro dell'auto.
- Dopo aver effettuato la sua scelta, posiziona il dado Signore scelto sulla carta, sopra l'icona usata per selezionare il dado.
- Dopo che Spider Jack ha scelto 4 dadi riceve punti per 3 di essi (vedi **Punti per i Dadi**).

Regola opzionale - Evocare Spider Jack

Difficoltà +1: Spider Jack ottiene qualsiasi Succo Spettrale che avresti potuto ottenere durante l'evocazione di Spider Jack, ma non hai ricevuto (perché il tuo dado di Spider Jack era troppo basso). Decidi prima di iniziare a giocare se intendi aggiungere questa regola.

Punti Per i Dadi

- 1)** **Scegli un Dado:** scegli prima il dado Signore di rango più alto. Se c'è un pareggio, scegli il dado Signore che darà più punti a Spider Jack durante il Punto 3. Punti per l'Area. In caso di ulteriore pareggio, scegli quale dado Signore darà punti.
2) **Ricevere Punti:** Spider Jack ottiene Succo Spettrale pari al Rango del dado Signore scelto, poi aggiungi quel dado Signore all'Area di Spider Jack.

- 3)** **Punti per l'Area:** Dopo aver ricevuto punti per il dado, dopo averlo aggiunto alla sua Area, Spider Jack riceverà punti per l'Area. Ottiene Succo Spettrale per **tutti** i dadi Signore, segnalini Fantasma e Creatura che corrispondono al dado **appena aggiunto** (incluso il nuovo dado):

Dado Signore: 1 Succo Spettrale l'uno
Fantasma: 2 Succo Spettrale l'uno
Creatura: 3 Succo Spettrale

Fase Spettrale

- 1)** Durante la Fase Spettrale, hai sempre la possibilità di effettuare il primo acquisto. Indipendentemente dal fatto che tu acquisti qualcosa o meno, Spider Jack effettuerà un singolo acquisto. Dopo che Spider Jack ha effettuato il suo acquisto, puoi effettuare un qualsiasi numero di acquisti aggiuntivi prima di procedere.
2) Assegna i numeri da 1 a 5, uno per ogni spazio in una riga del mercato, da destra verso sinistra.
3) Spider Jack acquisterà il segnalino Fantasma nella posizione corrispondente al Rango del dado Signore che non gli ha dato punti.
4) Se il dado è di Rango 6, Spider Jack prenderà i segnalini Fantasma nelle posizioni 1 e 5.
5) Aggiungi i segnalini Fantasma nell'Area Spider Jack, poi riempi gli spazi come di consueto.
6) Scarta tutte le carte Arci Mostro che si trovavano nella stessa posizione dei segnalini Fantasma selezionati e riempi gli spazi normalmente.
7) Rimetti nel sacchetto il dado Signore che non ha dato punti
- Difficoltà +1:** piazza il dado Signore che non ha dato punti nell'Area di Spider Jack.
Difficoltà +2: Spider Jack riceve punti dal dado che non li darebbe (pari al Rango), poi piazzalo nell'Area di Spider Jack.

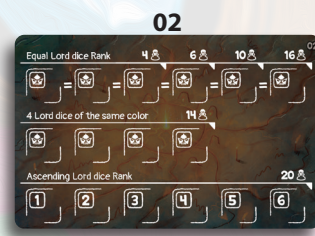
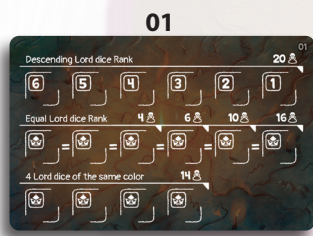
Punteggio Finale

Difficoltà +1: Spider Jack ottiene qualsiasi Succo Spettrale che avresti potuto ottenere dalle Carte Profezia, ma non hai ricevuto. Decidi prima di iniziare a giocare se intendi aggiungere questa regola.

Carte Profezia

"Profezia! Ricorda la profezia! LA PROFEZIA! RICORDA LA PROFEZIA!" *Urla incomprensibili*

- Ogni condizione di una carta può essere guadagnata solo **una volta**.
- Ciascuna riga/colonna/dado utilizzati per attivare una condizione di punteggio può essere utilizzata solo **una volta** (ad esempio, non è possibile scegliere la stessa riga per ricevere più volte differenti condizioni di punteggio).
- Le carte che danno punti per **riga non** devono necessariamente corrispondere alla riga della posizione sulla tua plancia. Ad esempio: per la carta 01, puoi scegliere di ricevere punti la riga centrale della plancia per il "Rango dei Dadi Signore Decrescente" (anche se è mostrata in cima alla carta).
- Le carte che danno punti per **Colonna** lo fanno per la **colonna della posizione corrispondente** sulla tua plancia (non si possono cambiare come le righe, vedi carta 04).
- Se un c'è un colore, scegli tu il colore. Se uno spazio richiede un colore o un Rango specifico, deve trovarsi in quel punto esatto di quella riga/colonna per ricevere 🧙.
- Controlla i requisiti di punteggio e ricevi 🧙 per **ogni** gruppo/colonna/riga **separatamente** (ignora i dadi nei gruppi/colonne/righe adiacenti). Se non riesci a guadagnare 🧙 per un gruppo/colonna/riga, puoi comunque tentare di riceverne per altri gruppi/colonne/righe.

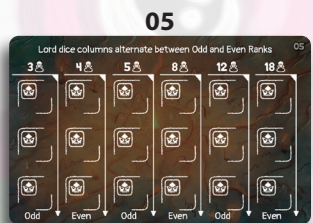


- Ranghi Crescente/Decrescente: scegli una riga **qualsiasi**: se i valori mostrati sono negli spazi esatti, guadagna 20 🧙.
- Se **3 dadi qualsiasi** in una riga hanno lo **stesso Rango**, guadagni 4 🧙, se 4 dadi in questa stessa riga hanno lo stesso Rango, guadagni 6 🧙, ecc.
- Se i **4 dadi più a sinistra** in una **qualsiasi** riga sono dello stesso colore, guadagni 14 🧙.

Questa carta da un punteggio diverso rispetto alle altre.

Controlla ogni gruppo: le 2 colonne più a sinistra, le 2 colonne più a destra e le 2 colonne centrali ciascuna formano un gruppo. Se un **gruppo** soddisfa i requisiti, guadagna 10 🧙. Se due gruppi soddisfano i requisiti, ricevi 25 🧙 ecc. Il punteggio è basato sul **numero** di gruppi che soddisfano i requisiti, la loro posizione è irrilevante.

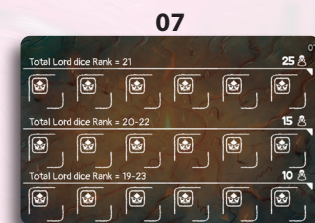
Se una colonna ha un Rango totale esatto di 10, guadagna 🧙 come mostrato sopra quella colonna. Ottieni punti in base alla riga della **posizione corrispondente** sulla tua plancia (ad esempio, se la colonna più a destra della tua scheda è pari a 10, guadagna 18 🧙).



In una colonna, se non ci sono dadi adiacenti **sia** di Rango pari (2,4,6) che di Rango dispari (1,3,5), guadagna 🧙 mostrati. I dadi pari o dispari possono iniziare in cima a qualsiasi colonna. ricevi i punti per posizione di corrispondenza come la carta 04.



Se tutti i dadi nella colonna corrispondono a un colore e/o Rango, guadagna 🧙 mostrati. Ricevi punti per posizione e corrispondenza come la carta 04.



Somma tutti i Ranghi dei dadi in ogni riga, poi ottieni il valore 🧙 mostrato per ciascuno se il requisito viene soddisfatto in una riga **qualsiasi**.



Fai le somme; se i valori sono giuste, ottieni 🧙 mostrati. I valori non fanno il giro. Ad esempio: dado di Rango 2 + dado di Rango 3 = dado di Rango 5.



Se tutti i dadi in una colonna sono dello stesso colori, ottieni 🧙. Ottieni punti per posizione e corrispondenza come la carta 04.



Solo 2 colori: se in **una qualsiasi** riga ci sono **esattamente** due colori, guadagni 15 🧙. Vedi carta 04.



Vedi la carta 08 per le somme matematiche, ma ricevi punti per posizione corrispondente come la carta 04.

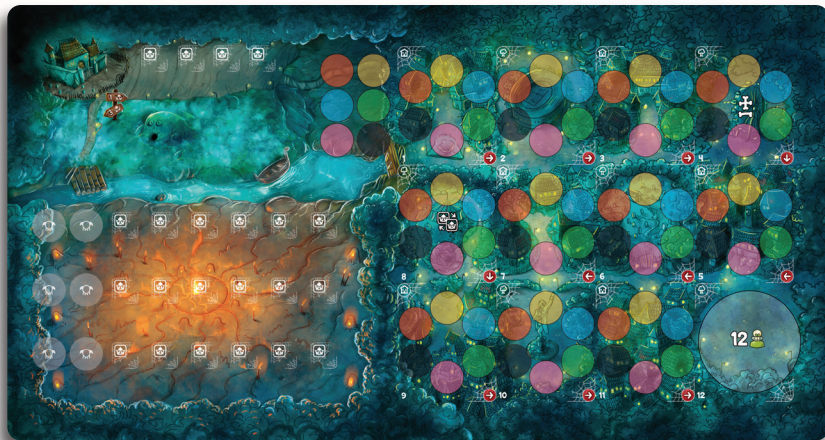


8 a Colonna: somma tutti i Ranghi nella colonna: se uguale a 10, guadagni 8 🧙. Ricevi punti per posizione e corrispondenza come la carta 04.

Modalità Famiglia

Differenze di Preparazione

- I **servitori** non vengono piazzati sulla plancia giocatore, ma tenuti in riserva.
- Carte Arci Mostro e Fantasmici non vengono utilizzati; rimettili nella scatola
- Usa il lato Modalità famiglia delle plance giocatori. *(Prendi una carta Profezia)*



Il Round

All'inizio di ogni round, riempi ogni Spaventomobile con 4 dadi: Ogni giocatore pesca 4 dadi Signore casuali (in qualsiasi ordine, dal sacchetto); li tirano e li mettono nella propria Spaventomobile (mantenendo i risultati).

Tutti i giocatori eseguono i seguenti passaggi, in ordine: 1) Prendi e piazza 1 dado Signore, 2) Muovi una Creatura e 3) Passa la Spaventomobile.

Ogni passaggio può essere eseguito da ciascun giocatore **contemporaneamente**; ma, aspetta che tutti si mettano in pari tra ogni passaggio!

1) Prendi e piazza 1 dado

- **Signore:** prendi 1 dado Signore qualsiasi dalla tua Spaventomobile e piazzalo in qualsiasi riga del tuo Ordine di Spider Jack, nello spazio vuoto più a sinistra *(Esempio: quelli contrassegnati con "a" a destra).*

Muovi una Creatura:

- Fai avanzare di 1 spazio la tua Creatura del colore corrispondente per **ogni** icona (qualsiasi tipo) su questo dado *(quello che hai appena piazzato).*



Are del Vicinato

Ogni volta che un Servitore si muove su o attraverso qualsiasi spazio nell'area 4 o 8, **puoi** fare quanto segue:



4: Promuovere o retrocedere un Signore

Scegli 1 dado Signore **qualsiasi**; aumenta o diminuisci il suo Rango (numero) di 1.

Area 8: Scambia 2 Signori

Scambia la posizione di 2 dadi Signore **qualsiasi** nel tuo Ordine di Spider Jack *(non ritirarli).*



Area 12:

Ottieni 12 Succo Spettrale, poi sposta immediatamente questa Creatura nella sua posizione iniziale.. *(Se hai del movimento residuo, puoi usarlo per continuare a muovere questa Creatura.)*

3) Passa la Spaventomobile:

- Passa la Spaventomobile (con tutti i dadi dentro) al giocatore alla tua destra.

Ripetere i passaggi da 1 a 3:

- Ripeti finché non rimane 1 dado in ciascuna Spaventomobile, quindi ogni giocatore rimette il dado rimasto in ciascuna Spaventomobile nel sacchetto.

Punti di Fine Round

Ogni giocatore esegue i seguenti passaggi, contemporaneamente, in questo ordine:

- 1) Scegli **una riga** nel tuo Ordine di Spider Jack.
- 2) Prendi un servitore *(dalla riserva)* e spostalo in uno spazio Servitore vuoto in quella riga.
- 3) Guadagna Succo Spettrale pari al Rango totale di tutti i dadi nella riga.



Se i giocatori hanno spazi Servitore vuoti, inizia un nuovo round. Se i giocatori hanno riempito tutti i propri spazi Servitore, procedi alla Fine della Partita.

Fine della Partita

Ricevi Succo Spettrale per la tua carta Profezia *(come sempre, fino a 50 Succo Spettrale l'una)*. Il giocatore con il **maggior numero di Succo Spettrale** viene dichiarato vincitore e il Mostro più fantastico in circolazione! Se c'è un pareggio, il giocatore più giovane in parità vince!

Carte Arci Mostro

Se hai più carte che fanno riferimento alle stesse righe, dadi, ecc., puoi usarle per ricevere punti da più carte! "Se hai" significa che puoi riceverli solo una volta, indipendentemente dal fatto che tu ne abbia più di una volta. "Ognuno" significa che ottieni un punteggio per ogni volta!



Per ogni coppia di dadi Signore blu e verdi adiacenti, guadagni 2 🧛. Le coppie adiacenti valgono sia sopra/sotto che destra/sinistra. Esempio di 3 coppie per 6 🧛



Spettrale: ogni spazio Città **attraversato** dalla Creatura, incluso quello in cui si trova attualmente, conta come "Spaventato". Se hai più Creature del tipo richiesto, somma insieme il totale di spazi Spaventati! (Ricevi 🧛 uguali al numero dell'area in cui si trova ogni Creatura richiesta)



Guadagna 3 🧛 per **ogni** Fantasma che hai in tutti i **Vicinati** messi insieme.



Se hai **2 o più** Fantasmi in un **singolo Vicinato**, guadagna 8 🧛 una volta.



Scegli **2 colonne di dadi adiacenti qualsiasi** sulla tua plancia: se la somma dei Ranghi sono 30 o più, guadagna 🧛 12 una volta.



Se hai **3 o più** Servitori in un **singolo Vicinato**, guadagna 🧛 10 una volta.



Per questo singola Creatura, ricevi 5 🧛 per **ogni** dado dello stesso colore (invece di 3). Le altre Creature conferiscono 3 🧛 come al solito.

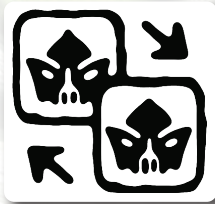


Se hai **3 o più** dei dadi Signore richiesti in una **singola riga**, guadagni 10 🧛 una volta.



Azioni

Scambia 2 Signori



Scambia la posizione di **2 dadi** Signore **qualsiasi** nel tuo Ordine di Spider Jack (Non Ritirarli).



Promuovere o Retrocedere un Signore



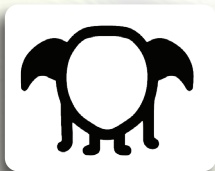
Scegli 1 dado Signore qualsiasi; aumenta o diminuisci il suo Rango (ovunque) di 1. Non puoi: cambiare il dado appena piazzato (quello che ti permette di compiere questa azione); aumentare un dado sopra il "6" o sotto di "1"; o cambiare i dadi di Spider Jack

Muovi Creatura



Scegli 1 colore Creatura e Muovi ciascuna delle tue Creature di quel colore una volta (seguì tutte le regole per il movimento che si trovano a pagina 4).

Muovi Servitore



Sposta 1 dei tuoi Servitori (da ovunque) in qualsiasi spazio del percorso Creatura che **non** contenga già un Fantasma, Servitore o Creatura. Se occupi uno spazio che mostra un'Azione, non attivarla. Le Creature nel movimento saltano gli spazi contenenti Servitori.



Otteni Succo Spettrale



Otteni Succo Spettrale pari al numero indicato. (in questo esempio, ottieni 5 Succo Spettrale.)

Nutri Spider Jack



+1 al valore di un dado Spider Jack. Non puoi aumentare un dado oltre 6.

Guadagna Malvagità

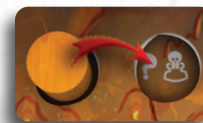


Avanza di 1 il tuo indicatore Malvagità per ogni icona Malvagità. Ogni Malvagità guadagnata oltre 8 è persa.

Chiama Spider Jack



Fai avanzare un qualsiasi indicatore Evocazione (verso destra) 1 spazio.



Se raggiunge un'icona Azione, esegui immediatamente quell'Azione.



Se finisce su queste icone (a sinistra), ottieni immediatamente Succo Spettrale sulla riga dei dadi direttamente sopra questo indicatore Evocazione, eseguendo l'Evocazione di Spider Jack

Evocazione di Spider Jack

In questa riga, somma i numeri partendo da sinistra, di tanti dadi quanto il **valore del dado Spider Jack**; questo valore è il Succo Spettrale ricevuto.

Ad esempio: il valore del dado Spider Jack è 3; somma i numeri sui 3 dadi più a sinistra per ottenere 6 Succo Spettrale... **Succoso!**



Aggiungi 1 Creatura

Questa icona può essere trovata solo sui **Fantasm** (pag. 5).



Quando acquisti un Fantasma con questa icona, non posizionarlo in uno spazio del percorso come di consueto; posizionalo su uno spazio vuoto con l'icona corrispondente (all'inizio del tracciato Creatura).



Dopo aver posizionato qui il Fantasma, piazza una nuova Creatura dello stesso colore sopra il Fantasma, dalla **Riserva**.

Monsters on Board

Designed by: Aleksandar Mikic, Ivo Neskovic, Samoil Petreski
Development by: Final Frontier Games
Graphic Design by: Bojan Drango

Art by: The Mico
Solo and Kids Mode Designed and Developed by: Drake Villareal
Rulebook Writing and Layout by: Jonathan 'Frisk' Bobal
Traduzione: Mirko Biagi