

ESPANSIONE

IL CAOS DEL GOBLIN



«Le Crepe di MIMI»

SERVE LA SCATOLA BASE

2-4 giocatori · 10 Crepe · 6 Coboldi di MIMI · 6 carte Chaos

LE CREPE DI MIMI

Quando l'incantesimo di Geronimo fece sparire MIMI, il forziere non se ne andò tutto intero. Una cassa senza fondo non si chiude come un cassetto: il suo **fondo** rimase aperto, strappato in dieci punti delle Terre di Hande. La gente le chiama **Crepe**.

Dalle Crepe esce di tutto: le cianfrusaglie che Geronimo ci ha infilato in cent'anni di avventure, le pagine strappate della sua mappa, folate del vento del nulla. E i **Coboldi di MIMI**, che vivevano là dentro per tenere in ordine il tesoro (senza riuscirci mai) e ora difendono la loro casa a morsi, a sassate o rubando dalle tasche.

Le Crepe sono nate a coppie: ognuna ha una **gemella** dall'altra parte delle Terre di Hande, perché il fondo di MIMI è uno solo. Chi ha fegato ci si tuffa e riemerge lontano. Geronimo lo chiama **il Caos**; i Coboldi lo chiamano casa. Le Crepe si richiuderanno solo quando MIMI tornerà dal suo padrone.

IL CAOS IN UNA FRASE

Dieci **Crepe** si posano sulla plancia: chi si ferma su una Crepa **fruga** (tira il D6 e succede qualcosa di inatteso) oppure la **attraversa** e salta sulla sua gemella.

COSA C'È NELL'ESPANSIONE

10 Tessere Crepa (5 coppie)

6 Carte Caos

1 Questo libretto

6 Segnalini Coboldo di MIMI

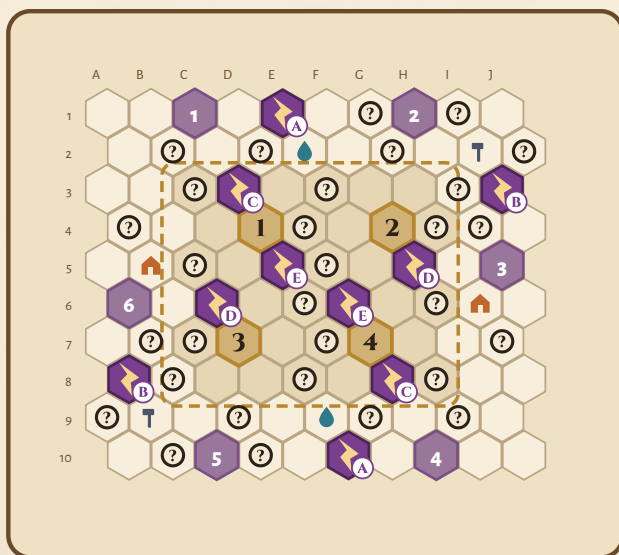
4 Carte Aiuto del Caos

Il Caos si aggiunge alla scatola base e a ogni espansione. Non serve nessun dado nuovo: si usa il D6.

PREPARAZIONE

Prepara la scatola base come al solito, poi:

1. **Posa le 10 Crepe** sui loro esagoni, che sulla plancia sono sentieri vuoti. Ogni Crepa porta la lettera della sua coppia (A–E): la gemella è sempre quella opposta, girando la plancia di 180°.
2. **Mescola le 6 carte Caos** nel mazzo comune prima di distribuire le carte.
3. Metti i **6 Coboldi** coperti in una pila accanto alla plancia e dai a ognuno una Carta Aiuto del Caos.



Coppia	A	B	C	D	E
Crepe	E1 · F10	J3 · A8	D3 · G8	H5 · C6	E5 · F6

CON UNA PLANCIA TERRENO

Il Terreno copre il Cuore: le Crepe del Cuore (coppie C, D ed E) restano nella scatola. Le caselle evento del Terreno usano la tabella del Terreno. Restano le coppie A e B, le 4 Crepe esterne.

FERMARSÌ SU UNA CREPA

Quando finisci il movimento su una Crepa scegli una delle due cose.

FRUGARE

Tira il D6 e guarda la tabella qui sotto (è anche sulla Carta Aiuto).

ATTRAVERSARE IL FONDO

Metti subito il tuo eroe sulla **Crepa gemella**, se non c'è un eroe sopra o accanto. Il turno finisce lì: non si fruga.

1 Crollo: La Crepa si allarga sotto i tuoi piedi: perdi 2 PV.

2 Imboscata: Gira il primo Coboldo di MIMI della pila e combattilo (pagina 5).

3 Vento del Goblin: Muovi subito di nuovo di D6 esagoni e risolvi dove ti fermi. Se il Vento ti porta su un'altra Crepa, scegli di nuovo.

4 Bottega: Qualcosa di tuo cade fuori da MIMI: riprendi 1 carta dai tuoi scarti.

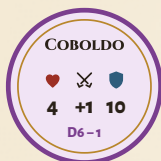
5 Mappa perduta: Una pagina della mappa di Geronimo: prendi 1 Indizio.

6 Scambio: Se vuoi, scambiati di posto con un eroe a scelta. Non è un Duello.

-
- **La Crepa resta:** vale ogni volta, per tutti. Non è un edificio, quindi non si segna sulla scheda.
 - Se ti fermi su una Crepa accanto a un altro eroe, prima fai il Duello, poi scegli se frugare o attraversare.

I COBOLDI DI MIMI

Quando frugando esce l'**Imboscata**, gira il primo Coboldo della pila e combatti come con una creatura. Se vinci prendi 1 PE e **peschi 1 carta** dal mazzo comune: i Coboldi non hanno pagine della mappa, quindi niente Indizio. Il Coboldo, vinto o no, torna sotto la pila.



COBOLDO DI MIMI ×2

Il custode del fondo. Nessun trucco: morde e basta.



COBOLDO FROMBOLIERE ×2

Agguato: nel primo round attacca lui per primo, poi lo scontro va avanti come sempre.



COBOLDO BORSEGGIATORE ×2

Borseggio: la prima volta che ti colpisce scarti 1 carta a caso dalla mano. Se lo sconfiggi peschi 1 carta in più.

Tutti i Coboldi fanno D6 – 1 danni (minimo 1), come le creature deboli della base. Se in questo turno hai già combattuto, il Coboldo scappa e non succede niente.

Minaccia (vedi il framework di design): Coboldo 9, Fromboliere 10, Borseggiatore 11, tutti nella fascia Debole.

LE CARTE CAOS

Sei carte nuove entrano nel mazzo comune. Si giocano come tutte le altre: fino a 2 carte per turno, al massimo 1 equipaggiamento.

BIGLIA DEL NULLA



Incantesimo

Fruga in una Crepa da dove sei: tira il D6 sulla tabella dei Caos. Mago: tira due D6 e scegli.

* Caos

PAGINA STRAPPATA



Incantesimo

Tira il D6: con 5 o 6 prendi 1 Indizio, altrimenti peschi 1 carta. Mago: basta un 4.

* Caos

COBOLDO PENTITO



Incantesimo - scontro

Un Coboldo di MIMI passa dalla tua parte: infligge 3 danni al nemico.

* Caos

LANTERNA DEI COBOLDI



Equipaggiamento - Elmo

+1 AR. Chierico: +1 ATT. Quando frughi in una Crepa tira due D6 e scegli quale tenere.

* Caos

VENTO DI NULLA



Incantesimo

Un avversario a scelta, nel suo prossimo turno, muove di 1 esagono soltanto.

* Caos

RISATA DEL GOBLIN



Incantesimo

Tutti tirano il D6, tu due e tieni il più alto. Il più alto prende 1 Indizio (pari: nessuno).

* Caos

Le carte che parlano di Crepe non fanno niente se le Crepe non sono sulla plancia: con una plancia Terreno usate le 4 Crepe esterne.

DOMANDE FREQUENTI

Posso attraversare se sulla gemella c'è un eroe?

No: la Crepa gemella deve essere libera, senza eroi sopra o accanto. Allora puoi solo frugare.

Attraversare conta come movimento?

Sì, ma non tiri niente e sulla gemella non succede niente: il tuo turno finisce lì. Al prossimo turno riparti da quella Crepa.

Perché battere un Coboldo non dà l'Indizio?

I Coboldi non hanno pagine della mappa: tengono in ordine le cianfrusaglie. Per questo dai Coboldi peschi una carta.

Con la Biglia del nulla posso attraversare?

No: la Biglia fa solo frugare. Per attraversare devi fermarti su una Crepa.

Ho la Lanterna e uso la Biglia: tiro tre dadi?

No, al massimo due: tiri due D6 e scegli.

Il Borseggiatore mi ruba l'ultima carta?

Se non hai carte in mano non ti ruba niente.

SU UNA CREPA

**Fruga (D6) oppure
attraversa: vai sulla gemella**

- 1 Crollo**
perdi 2 PV
- 2 Imboscata**
gira un Coboldo e combatti
- 3 Vento**
muovi ancora D6
- 4 Bottega**
riprendi 1 carta
- 5 Mappa**
prendi 1 Indizio
- 6 Scambio**
cambia posto con un eroe

La Crepa resta: vale ogni volta, per tutti

La Carta Aiuto del Caos (63 × 88 mm), una per giocatore.

IL CAOS IN NUMERI

Ogni pezzo di questa espansione è stato provato con il simulatore della scatola fisica, 30.000–40.000 partite per numero di giocatori, con i tempi di un tavolo vero.

	2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori
Scatola base	26 min	29,5 min	30 min
Con il Caos	26 min	29,5 min	30,5 min

Le quattro classi della base restano tra 0,96 e 1,05 volte la vittoria attesa (1 = perfetto), ognuna con il suo stile: il Mago trova pagine con la Pagina strappata e fruga meglio con la Biglia, il Chierico si fa luce con la Lanterna, e battere i Coboldi non dà Indizi, così il Guerriero non scappa via a forza di scontri. In quattro il Caos aggiunge circa mezzo minuto; in due la partita resta uguale.

PERCHÉ LE CREPE GEMELLE

Abbiamo provato anche a far saltare su una Crepa qualsiasi: il salto era sempre a portata di mano e in 3 e 4 giocatori il Ladro perdeva parte del suo vantaggio di movimento. Con le coppie il salto è una scorciatoia da preparare, e ogni giocatore sa da dove può spuntare un avversario.

Il Tesoro del Goblin · Espansione «Il Caos del Goblin · Le Crepe di MIMI» · v2.0
Esce dopo La Cittadella Bianca e funziona con ogni scatola.