

REGOLAMENTO

IL TESORO DEL GOBLIN



«Un'avventura tra tesori, alleati e trappole.»

SCATOLA BASE

2-4 giocatori · dai 10 anni · 25-30 minuti · sistema D20

LA STORIA DI GERONIMO

Nelle terre del Piano Materiale di Hande vive Geronimo, un goblin che ne ha viste di tutti i colori. È stato rapito dagli umani, schiavizzato dagli gnomi e persino scambiato per una gallina dai Goliath.

Eppure Geronimo ha sempre trovato oggetti preziosi, rari e persino **legendari**. Li metteva tutti nella sua inseparabile cassa senza fondo, che chiamava affettuosamente **MIMI**.

Un giorno, per proteggere il suo forziere, decise di imparare la magia. Combinò un piccolo... insignificante pasticcio: **MIMI scomparve nel nulla**, e con lei un mostro che non fa avvicinare nessuno.

Ora Geronimo cerca avventurieri coraggiosi (e possibilmente competenti) che lo aiutino a ritrovarla. Naturalmente, pagherà il giusto prezzo.

IL GIOCO IN UNA FRASE

Esplora la mappa, raccogli **2 Indizi**, scopri in quale Cripta si nasconde MIMI e sconfiggi il **boss** che la custodisce. Chi ci riesce per primo vince.

COME LEGGERE QUESTO LIBRETTO

Se è la vostra prima partita, usate il foglio **Inizia subito**: in 5 minuti siete al tavolo. Questo regolamento serve quando nasce una domanda. I nomi in **grassetto** sono gli stessi stampati sulla scatola, sulla plancia e sulle carte.

Sulle carte i numeri tra parentesi sono valori: «(+1) AR» vuol dire 1 in più di AR.

COSA C'È NELLA SCATOLA

1	Plancia «Le Terre di Hande»	4	Schede eroe a doppio strato
4	Miniature eroe: Guerriero, Ladro, Mago, Oracolo	3	Boss: Guardiano di MIMI, Mimic ancestrale, Re Goblin Grugno
1	MIMI, il forziere	4	Mini-boss (regola facoltativa)
1	Geronimo (primo giocatore)	4	Carte Classe
29	Carte di classe (dorso colorato)	44	Carte comuni: 8 Mappe, 12 Equipaggiamenti, 24 Incantesimi
28	Carte Nemico: 13 del mazzetto I, 8 del mazzetto II, 4 Mini-boss, 3 Boss	4	Carte Aiuto e 5 Divisori
30	Segnalini Esplorazione	10	Tessere Specie
12	Indizi	12	Clessidre
4	Ispirazione	32	Cubetti Durata (bianchi)
24	Cubetti statistica (4 set)	1	Cubetto boss (giallo)
5	Dadi: 2 D20, 2 D6, 1 D20 rosso	1	Sacchetto dei segnalini

I SEGNALINI ESPLORAZIONE

Hanno tutti lo stesso dorso «?». Sotto può esserci:



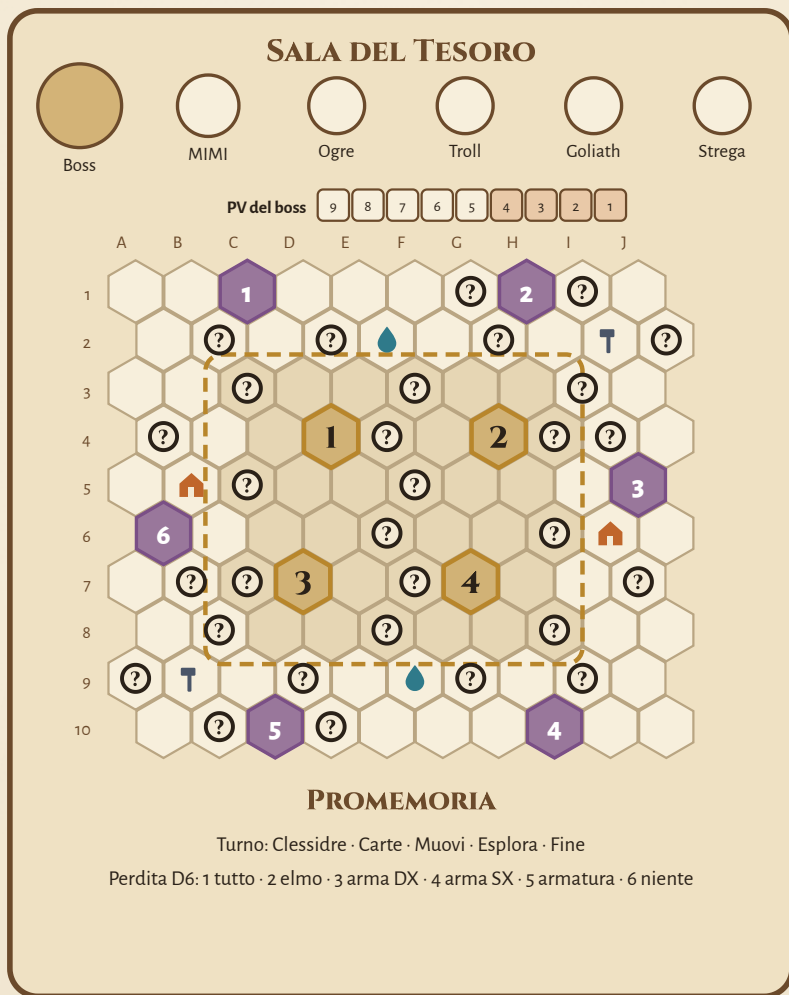
LE CARTE NEMICO



Il segnalino dice solo **Nemico I** o **Nemico II**: chi è lo dice la carta in cima a quel mazzetto. Mazzetto I: nemici di LV 1 e 2. Mazzetto II: LV 3 e 4, più i mini-boss (LV 4,5) se usate la regola facoltativa. I boss sono LV 5. Leggi **♥** PV, **⚔** ATT e **🛡** AR; il **livello** dice quanto fa male. Ogni nemico ha un **effetto**: vale per tutto lo scontro.

LA PLANCIA

La mappa ha 10×10 esagoni. Girata di 180° è identica: ogni partenza ha di fronte quella con il numero più 3. In alto c'è la **Sala del Tesoro**, dove aspettano i mostri; in basso il **Promemoria**.



-  Partenze 1–6: si tira il D6
-  Locanda  Fonte  Fabbro  Casella ?
-  Cripte 1–4: una nasconde MIMI  Il Cuore

PREPARAZIONE

1. **Apri la plancia** al centro del tavolo.
2. **Prepara il sacchetto.** Metti i 30 segnalini Esplorazione nel sacchetto e mescolali. Mescola i mazzetti I e II (i 4 mini-boss solo con la variante, pagina 15) e mettili coperti accanto alla plancia. Pesca a caso 1 dei 3 Boss: custodisce MIMI. Boss, MIMI e mini-boss sulle sagome, cubetto giallo sui PV del boss.
3. **Scegli il tuo eroe.** Ognuno prende una classe diversa: la miniatura e il mazzetto dello stesso colore, senza guardarne le carte. Poi sceglie una Tessera Specie.
4. **Prepara la scheda** (pagina accanto). Incastra la Tessera Specie e infila la Carta Classe nel primo slot: vale per tutta la partita.
5. **Tira il D6** e metti la miniatura sul punto di partenza con quel numero. Se è occupato o è accanto a un altro eroe, ritira.
6. **Fai la mano di 10 carte**, come decidete. *Casuale*: pesca coperte 5 carte della tua classe (il Mago le sue 4) e le altre comuni. *Draft*: tieni 3 carte della tua classe; poi pesca 7 comuni, tienine 1 e passa le altre a sinistra fino ad averne 7. Tutti insieme potete equipaggiare subito un oggetto (non conta per il primo turno). Chi ha visto per ultimo un goblin prende Geronimo e gioca per primo; poi si va in senso orario.

LE SPECIE

Specie	Bonus da aggiungere subito
Umano	+1 MOV e +1 a una statistica a scelta
Elfo	+2 a una statistica a scelta
Nano	+1 a due statistiche diverse a scelta
Orco	+2 ATT
Sanguar	+2 MOV (sono non morti)

Bonus a scelta: ATT, MOV o AR. I PV crescono solo con i livelli.

IN 3 O 4 GIOCATORI

Ognuno tira il D6 per la sua partenza. Se una carta dice «un avversario» o «l'avversario», scegli tu quale; se dice «ogni avversario» o «entrambi», vale per tutti.

La scheda tiene il conto al posto tuo. Ogni cubetto mostra il valore **finale**: quando equipaggi un oggetto o sali di livello, sposti subito il cubetto. Durante lo scontro leggi solo numeri già pronti.

Effetti in corso	carte con i cubetti Durata	Scarti	a faccia in su
-------------------------	----------------------------	---------------	----------------

	PV	Punti Vita. Quanti colpi reggi. A 0 sei sconfitto.
	ATT	Attacco. Si somma al D20 quando attacchi.
	MOV	Movimento. Si somma al D6 quando ti muovi.
	AR	Armatura. Ti dà la Difesa (14 + AR), il numero che i nemici devono raggiungere.
	PE	Esperienza. Ti fa salire di livello.

IL TURNO IN 5 PASSI

Al tuo turno fai sempre questi 5 passi, in quest'ordine (li trovi anche sulla plancia).

1  CLESSIDRE Ne hai una? Toglila e salta al passo 5.	2  CARTE Fino a 2 nel turno: ora, in scontro o alla fine. Equip solo ora.	3  MUOVI Tira D6 + MOV. Muovi fino a quel numero (almeno 1).	4  ESPLORA Dove ti fermi succede qualcosa. Un solo scontro per turno.	5  FINE Puoi giocare carte. Togli un cubetto dalle clessidre. Passa i dadi.
--	---	--	---	---

1 • CLESSIDRE

Se sulla tua scheda c'è almeno una Clessidra, togliila: salti il turno e fai solo il passo 5.

2 • CARTE

Nel tuo turno puoi giocare **fino a 2 carte: adesso**, prima di muoverti; **durante uno scontro**; o **a fine turno** (passo 5). Gli **equipaggiamenti** solo adesso, al massimo uno. Contano anche le carte giocate in risposta (per esempio Parata Perfetta). Le carte giocate vanno nei tuoi **scarti**, a faccia in su, se non restano in gioco.

3 • MUOVI

Tira il D6 e aggiungi il tuo MOV. Ti muovi di quel numero di esagoni o meno, ma almeno di 1, in qualsiasi direzione.

4 • ESPLORA

Guarda dove ti sei fermato e risolvi quello che c'è (pagina 9). C'è al massimo **uno scontro per turno**.

5 • FINE

Puoi ancora giocare carte (non equipaggiamenti), entro le 2 del turno. Togli un cubetto Durata da ogni tua carta con la clessidra: se resta senza cubetti va negli scarti. Passa i dadi a sinistra.

MUOVERSI

Conta solo l'esagono dove ti fermi. Puoi passare sopra a tutto: caselle «?», edifici, mostri, altri eroi.



- Ti muovi di un esagono alla volta, in qualsiasi direzione, e puoi cambiare direzione quando vuoi.
- Non puoi fermarti sull'esagono di un altro eroe.
- Ti devi muovere ogni turno: per questo non puoi usare lo stesso edificio due turni di fila.
- Se una carta ti dà MOV in più «fino alla fine del turno», sommalo al tiro senza spostare cubetti.

QUANTO È GRANDE LA MAPPA?

Da ogni punto di partenza la Cripta più vicina è a 3 esagoni, la più lontana a 7: 1 o 2 turni di cammino con D6 + MOV 1. Ma lungo la strada ci sono caselle «?» che conviene esplorare: servono Indizi!

TURNI EXTRA

Se una carta ti fa «recuperare» o «guadagnare» turni, prima togli le tue Clessidre. Ogni turno che avanza lo giochi subito dopo quello in corso.

ESPLORARE

Quando ti fermi, guarda l'esagono e fai quello che dice la tabella.

Dove ti fermi	Cosa succede
Casella «?»	Pesca un segnalino dal sacchetto e risolvilò. A sacchetto vuoto non succede niente.
 Nemico I	Gira la prima carta del mazzetto I: scontro, oppure fuga (pagina 10). Se vinci togli il segnalino. Se fuggi o perdi, il segnalino resta scoperto: chi si ferma lì gira una nuova carta. La carta va in fondo al mazzo.
 Nemico II	Come sopra, con il mazzetto II. Se esce un mini-boss, metti sulla casella la sua miniatura presa dalla Sala del Tesoro.
 Trappola	Perdi D6 – 1 PV (minimo 1) e tira il D6 della perdita di equipaggiamento. Togli il segnalino.
 Locanda	+1 PE e recuperi 2 PV.
 Fonte	Riprendi in mano fino a 2 carte dai tuoi scarti.
 Fabbro	Riprendi in mano 1 equipaggiamento dai tuoi scarti.
 Cripta con MIMI	Se hai individuato il tesoro: scontro con il boss (pagina 15).
 Accanto a un altro eroe	Se in questo turno non hai avuto altri scontri: Duello (pagina 12).

I segnalini risolti tornano nella scatola. **Locanda, Fonte e Fabbro** valgono una volta per eroe: segnali con un cubetto Durata sulla scheda. L'Oracolo ricarica comunque in Locanda.

LE CASELLE SENZA SIMBOLO

Sono sentieri: se ti fermi lì non succede niente, a meno che tu sia accanto a un altro eroe. Servono a muoversi e a scegliere dove fermarsi.

LO SCONTRO

Ogni attacco sono **due tiri**: prima il **tiro per colpire** con il D20, poi, se colpisci, il **tiro per il danno** con il D6.

1. **Attacchi tu per primo.** Tiro per colpire: D20 + il tuo ATT. Se il totale arriva alla **Difesa** del nemico (14 + la sua AR), lo colpisci e tiri il danno.
2. **Poi attacca il nemico.** Per lui tira l'avversario (con più giocatori, chi ti siede a destra): D20 + ATT del nemico contro la tua Difesa (14 + la tua AR), poi il suo danno.
3. **Avanti così**, un attacco a testa, finché qualcuno arriva a 0 PV. I PV del nemico si contano con il dado rosso; i tuoi con il cubetto rosso.

Tiro per il danno

Ogni eroe	D6 , più i bonus delle carte
Nemico di LV 1	D6 - 1 (minimo 1)
Nemico di LV 2	D6
LV 3 e oltre: mazzetto II, mini-boss e boss	D6 + 1

20 SUL DADO

Colpisci sempre e il danno raddoppia.

1 SUL DADO

Manchi sempre, qualunque sia il totale.

FUGGIRE

Prima di ogni tuo attacco puoi fuggire: torni sull'esagono da cui sei arrivato, senza ricompense, e il turno finisce. Dal boss può fuggire solo il Ladro. Alcuni nemici non ti lasciano fuggire: lo dice il loro effetto. Per evitare un Duello leggi pagina 12.

CHI VINCE PRENDE



Mazzetto I

1 Indizio e 1 PE



Mazzetto II

1 Indizio, 1 PE e l'Ispirazione



Mini-boss

1 Indizio, sali subito di livello e prendi l'Ispirazione



Boss

La partita!

10

UN ESEMPIO DI SCONTRO

Lia gioca il Guerriero: ATT 3 (con la Spada del Custode), AR 1 quindi Difesa 15, PV 7. Si ferma su una casella «?», pesca il segnalino Nemico I e gira la prima carta del mazzetto I:



Il Lupo grigio ha 3 PV, ATT 3, AR 0 quindi Difesa 14. È di LV 1: il suo danno è $D6 - 1$. Lia gira il dado rosso sul 3. Per il lupo tira Marco.

Round	Chi tira	Tiro	Risultato
1	Lia	$12 + 3 = 15$	$15 \geq 14$: colpito! Tiro per il danno: $D6 = 2$. Dado rosso: da 3 a 1.
1	Marco per il lupo	$13 + 3 = 16$	$16 \geq 15$: colpita. Danno: esce 4, meno 1 = 3. Lia scende a 4 PV.
2	Lia	$6 + 3 = 9$	$9 < 14$: mancato.
2	Marco per il lupo	$4 + 3 = 7$	$7 < 15$: mancato.
3	Lia	$15 + 3 = 18$	Colpito! Danno: $D6 = 5$. Il lupo è a 0.

LIA VINCE

Prende 1 Indizio e lo mette sulla scheda, sposta il cubetto PE di una casella e rimette il segnalino nella scatola; la carta del lupo va in fondo al mazzetto I. Il suo turno finisce.

Prima del round 2 Lia poteva anche giocare una carta, per esempio Grido di Battaglia (+2 al prossimo tiro per colpire), oppure fuggire.

SCONFITTA E DUELLO

QUANDO ARRIVI A 0 PV

1. **Tira il D6:** la tua miniatura riparte dal punto di partenza con quel numero (ritira se è occupato o è accanto a un altro eroe).
2. I tuoi PV tornano al massimo. Gli Indizi restano tuoi.
3. Tira il D6 della **perdita di equipaggiamento**.

Il nemico resta sulla mappa, scoperto e con tutti i suoi PV: aspetta il prossimo che si ferma lì.

D6	Perdi
1	Tutto l'equipaggiamento
2	L'Elmo
3	L'Arma DX o lo Scudo
4	L'Arma SX
5	L'Armatura
6	Niente, che fortuna!

Le carte perse vanno nei tuoi scarti (il Fabbro te le può restituire). Ricordati di spostare i cubetti.

IL DUELLO TRA EROI

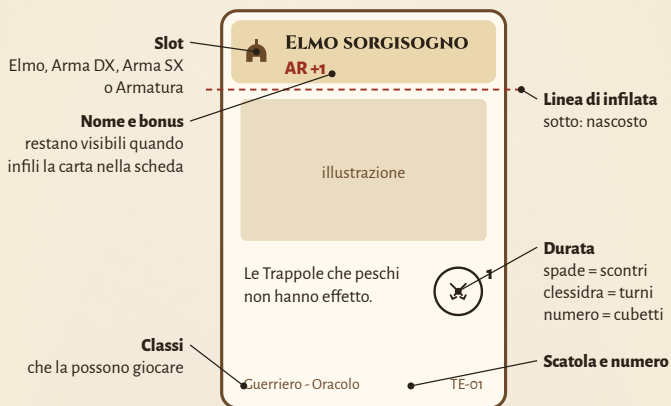
Se finisci il movimento accanto a un altro eroe, e in questo turno non hai avuto altri scontri, lo sfidi.

- **Vuoi evitarlo?** Chi viene sfidato può rifiutare: lo sfidante gli pesca **1 carta a caso** dalla mano e la tiene. Il Duello non si fa.
- Attacca per primo chi ha mosso; ognuno tira i propri dadi.
- Chi si difende può giocare **1 carta** durante il Duello, anche se non è il suo turno.
- Chi vince prende **1 Indizio** allo sconfitto (se ne ha), riprende in mano **1 carta** dagli scarti dello sconfitto, prende **1 PE** (mezzo livello) e l'**Ispirazione**.
- Chi perde subisce la sconfitta normale.

Oracolo: a 0 PV torna in vita con 3 PV e continua lo scontro. Quando usa questo potere, metti un cubetto Durata sulla Carta Classe. Lo toglie, e il potere torna pronto, quando ti fermi in una Locanda.

LE CARTE

Hai 10 carte per tutta la partita: non se ne pescano altre. Alcune carte e la Fonte ti fanno riprendere carte dagli scarti.



EQUIPAGGIARE

Infila la carta sotto il bordo alto della scheda, nello slot scritto sulla carta (**Elmo**, **Arma DX / Scudo**, **Arma SX** o **Armatura**): resta fuori solo la fascia con nome e bonus. Sposta subito i cubetti. Se lo slot era già occupato, il vecchio oggetto va negli scarti. Si equipaggia solo a inizio turno, massimo 1 oggetto.

LE MAPPE

Quando giochi una Mappa il tabellone cambia: mettila accanto alla plancia, vale per tutti finché un'altra Mappa non la sostituisce (la vecchia va negli scarti di chi l'aveva giocata). Se MIMI è già sulla plancia, **il tesoro cambia Cripta**: tira il D6 finché esce un'altra Cripta (5 e 6 si ritirano). Gli Indizi restano a tutti. Il tesoro si sposta al massimo 2 volte per partita.

LE CARTE DI CLASSE

Le può giocare solo l'eroe della classe scritta in basso; si riconoscono dal dorso colorato. Le carte con due classi (per esempio «Guerriero - Oracolo») sono stampate in due copie, una per mazzetto. Le carte comuni («Tutte le classi») le può giocare chiunque. «1D6 - 1»: tira il D6 e toglie 1, minimo 1.

EFFETTI, CLESSIDRE E LIVELLI

✂ ⌚ EFFETTI CHE DURANO

Se una carta ha l'icona di durata, mettila in **Effetti in corso** accanto alla scheda, con sopra tanti cubetti Durata quanti dice il numero.

⌚ Clessidra

Togli un cubetto alla fine di ogni tuo turno.

✂ Spade

Togli un cubetto alla fine di ogni tuo scontro.

Quando non ci sono più cubetti, la carta va negli scarti. «Fino alla fine del turno» non usa cubetti.

⌚ TURNI PERSI

«Perdi 2 turni» vuol dire: metti 2 Clessidre sulla tua scheda. Per colpa degli avversari non ne puoi avere più di 3: quelle in più non si mettono. Se invece perdi turni per una tua scelta (una tua carta), li perdi tutti: le Clessidre in più vanno accanto alla scheda.

★ ISPIRAZIONE

Ne puoi avere una sola. Scartala per ritirare un dado che hai appena tirato.

VANTAGGIO E SVANTAGGIO

Con il **vantaggio** tiri due D20 e tieni il migliore; con lo **svantaggio** il peggiore. Se hai entrambi, si annullano.

★ SALIRE DI LIVELLO

Ogni PE sposta il cubetto di una casella. Quando arriva su una casella dorata (2, 4, 6, 8) sali di livello e scegli: **+1 a ATT, MOV o AR** oppure **+2 PV** (sposti rosso e nero). È l'unico modo di aumentare i PV. Un mini-boss sconfitto porta il cubetto direttamente alla prossima casella dorata; un Duello vinto vale 1 PE. Il livello massimo è 5.

IL TESORO E LA VITTORIA

INDIVIDUARE IL TESORO

Appena metti il **secondo Indizio** sulla scheda hai individuato il tesoro. **La voce si sparge**: ogni altro eroe prende subito 1 Indizio.

Se MIMI non è ancora sulla mappa, **tira il D6** (con 5 o 6 ritira): metti MIMI e il boss sulla Cripta con quel numero. Se l'ha già individuato qualcun altro, MIMI è già lì e lo sai anche tu.

SCONFIGGERE IL BOSS

Raggiungi la Cripta e fermati lì: inizia lo scontro con il boss pescato a inizio partita (LV 5, danno **D6 + 1**, il suo effetto sulla carta). Per esempio il Guardiano di MIMI ha **9 PV, ATT +4, Difesa 17**.

Solo chi ha 2 Indizi può sfidarlo. Se perdi, **le sue ferite restano**: segna i suoi PV con il cubetto giallo nella Sala del Tesoro. Il prossimo lo trova già ferito.

VITTORIA!

Chi sconfigge il boss riporta il forziere a Geronimo e vince la partita.

DA SAPERE

- Se in un Duello perdi un Indizio e ne resta 1, non puoi sfidare il boss finché non ne trovi un altro.
- **Gli Indizi si prendono solo vincendo uno scontro** su una casella esplorazione (Nemico I o II) o un Duello. Edifici e altre caselle non danno Indizi, e nessuno parte con un Indizio.
- Se una Mappa fa cambiare Cripta al tesoro, MIMI e il boss (con le sue ferite) si spostano; gli Indizi restano. Al massimo 2 volte per partita. Prima che qualcuno l'abbia individuato, il tesoro non si sposta.

Varianti. *Mini-boss*: mescolate i 4 mini-boss (LV 4,5) nel mazzetto II. *Partita lunga*: servono 3 Indizi. *In famiglia*: niente Duelli.

RIEPILOGO

1



CLESSIDRE

Ne hai una?
Toglila e salta al
passo 5.

2



CARTE

Fino a 2 nel turno:
ora, in scontro o
alla fine. Equip
solo ora.

3



MUOVI

Tira D6 + MOV.
Muovi fino a quel
numero (almeno
1).

4



ESPLORA

Dove ti fermi
succede qualcosa.
Un solo scontro
per turno.

5



FINE

Puoi giocare carte.
Togli un cubetto
dalle clessidre.
Passa i dadi.

SCONTRO

1° tiro: colpisci se **D20 + ATT ≥ 14 + AR**.

2° tiro, il danno: eroe D6 + bonus · nemico LV

1 D6 - 1 · LV 2 D6 · LV 3+ D6 + 1.

20 = colpo doppio · 1 = mancato.

Per il mostro tira l'avversario.

Prima di attaccare puoi fuggire.

RICOMPENSE

Mazzetto I: 1 Indizio + 1 PE

Mazzetto II: + Ispirazione

Mini-boss: 1 Indizio + livello + Ispirazione

Duello: Indizio + carta + 1 PE + Ispirazione

Rifiuti il Duello: dai 1 carta a caso

EDIFICI



Locanda: +1 PE, +2 PV



Fonte: 2 carte dagli scarti



Fabbro: 1 equipaggiamento dagli scarti

Edifici: 1 volta ciascuno

SCONFITTA

Tira il D6 per ripartire, PV al massimo.

D6: 1 tutto · 2 elmo · 3 arma DX · 4 arma SX · 5
armatura · 6 niente

VITTORIA

2 Indizi → gli altri prendono 1 Indizio → D6
per la Cripta → batti il boss. Le sue ferite
restano.

Indizi solo vincendo scontri sulle caselle «?» e
Duelli.