



Carte Potere

Esempio: in una stanza composta da 3 carte dungeon entrano il mago, il guerriero e il ladro. All'interno della stanza trovano 1 orchetto e 1 orco sciamano. L'attacco e la difesa totale degli eroi sono rispettivamente 6 e 5, mentre i valori dei mostri sono 5 e 3. La vittoria degli eroi è evidente. Il giocatore che controlla le stanze, con poche speranze di difendersi decide di utilizzare un potere: Forza. La capacità di attacco dei mostri sale a 7. L'attaccante decide di utilizzare il potere Scudo Magico (che conferisce un bonus di +2 alla difesa). Il difensore vuole però giocare un'ultima carta e utilizzare nuovamente il potere Forza. L'attaccante ha terminato le carte potere ed è costretto ad incassare il colpo. I mostri vengono uccisi e la stanza viene superata ma è sopravvissuto allo scontro solamente 1 eroe.

Importante! Gli eroi possono usare un loro potere solo in risposta a un potere usato dai mostri o dalle trappole all'interno della stanza che stanno attaccando. Eventuali altri poteri, quelli che non vengono impiegati durante il combattimento, ma prima o dopo, (come guarigione o divinazione) possono essere usati liberamente, a patto che l'eroe che voglia utilizzarli sia ancora in vita.

La Pila degli Scarti

Ogni giocatore avrà una zona in cui riporrà gli scarti, vale a dire le carte eliminate. La pila degli scarti accoglierà i mostri eliminati, le stanze superate, alcuni oggetti, le carte potere e così via

Conclusione del Gioco

Fine del dungeon: la partita termina quando un giocatore non ha più stanze schierate nell'area di gioco e durante il proprio turno non riesce, rigenerando la propria mano, a metterne in gioco almeno una per offrire il gioco all'avversario. In quel caso gli eroi sono arrivati al cospetto del mago e hanno vinto!

Morte di tutti gli eroi: un altro modo in cui si può perdere la partita è quando vengono a mancare tutti e 4 gli eroi scelti all'inizio del gioco (mercenari e altri aiuti non contano).

Crediti

Hanno collaborato alla realizzazione e revisione del gioco: Christian Antonini, Valeria Bottiglieri, Francesco Crosa, Anna Dessi, Fabio Fadda, Eleonora Guggeri, Roberto Ledda, Luigi Lo Forti, Silvio Negri-Clementi, Kelly Stocco.

Progetto grafico e impagnazione: e-Nigma Ravenna (Demis Savini, Gabriele Mari, Livio Valentini, Giacomo Santopietro e Gianluca Santopietro)



Carte Eroe

Regole opzionali

Ogni giocatore avrà una zona in cui riporrà gli scarti, vale a dire le carte eliminate. La pila degli scarti accoglierà i mostri eliminati, le stanze superate, alcuni oggetti, le carte potere e così via Ogni giocatore avrà una zona in cui riporrà gli scarti, vale a dire le carte eliminate. La pila degli scarti accoglierà i mostri eliminati, le stanze superate, alcuni oggetti, le carte potere e così via

Ogni giocatore avrà una zona in cui riporrà gli scarti, vale a dire le carte eliminate. La pila degli scarti accoglierà i mostri eliminati, le stanze superate, alcuni oggetti, le carte potere e così via Ogni giocatore avrà una zona in cui riporrà gli scarti, vale a dire le carte eliminate. La pila degli scarti accoglierà i mostri eliminati, le stanze superate, alcuni oggetti, le carte potere e così via

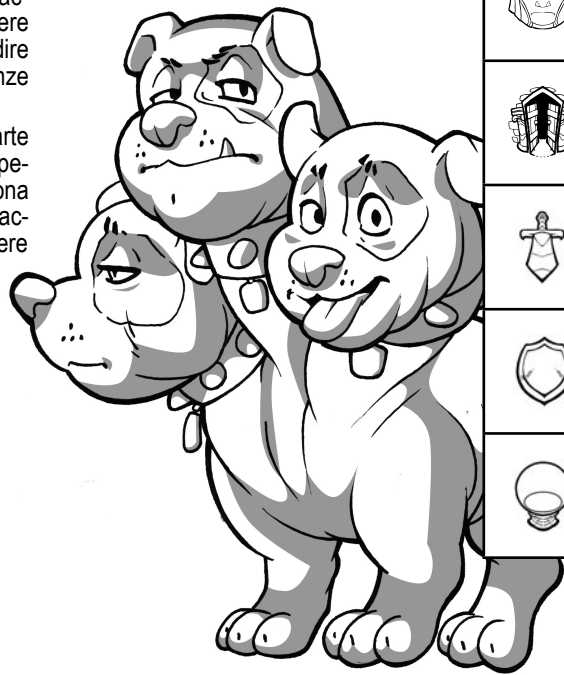
Ogni giocatore avrà una zona in cui riporrà gli scarti, vale a dire le carte eliminate. La pila degli scarti accoglierà i mostri eliminati, le stanze superate, alcuni oggetti, le carte potere e così via Ogni giocatore avrà una zona in cui riporrà gli scarti, vale a dire le carte eliminate. La pila degli scarti accoglierà i mostri eliminati, le stanze superate, alcuni oggetti, le carte potere e così via

Ogni giocatore avrà una zona in cui riporrà gli scarti, vale a dire le carte eliminate. La pila degli scarti accoglierà i mostri eliminati, le stanze superate, alcuni oggetti, le carte potere e così via Ogni giocatore avrà una zona in cui riporrà gli scarti, vale a dire le carte eliminate. La pila degli scarti accoglierà i mostri eliminati, le stanze superate, alcuni oggetti, le carte potere e così via

Ogni giocatore avrà una zona in cui riporrà gli scarti, vale a dire le carte eliminate. La pila degli scarti accoglierà i mostri eliminati, le stanze superate, alcuni oggetti, le carte potere e così via Ogni giocatore avrà una zona in cui riporrà gli scarti, vale a dire le carte eliminate. La pila degli scarti accoglierà i mostri eliminati, le stanze superate, alcuni oggetti, le carte potere e così via



Carte Imprevisti



Simboli Chiave

| | |
|--|---|
| | Carta mostro |
| | Carta trappola |
| | Carta oggetto |
| | Carta Eroe / Classe Combattente |
| | Carta Eroe / Classe Usufruttore di Magia |
| | Carta eroe/Classe Ramingo |
| | Il numero sotto questo simbolo esprime la potenza del mostro e il numero di carte dungeon che occorrono per giocarlo. |
| | Il numero sotto questo simbolo esprime il valore di attacco. |
| | Il numero sotto questo simbolo esprime il valore di difesa. |
| | Il numero sotto questo simbolo esprime la quantità di poteri. |



MiniMonsterfantasy Il Gioco di Carte

Un gioco di Antonio Dessi e Fabio Attoli

E così disse il vecchio Arcimago:

“Di questi tempi trovare dei mostri capaci è un’ardua impresa, senza contare questi dannati eroi che continuano a entrare in casa mia e ogni volta mi fanno fuori qualche cara bestiolina. Per noi maghi i tempi sono cambiati... i nostri mostri non fanno in tempo a crescere. Come fare?

Creare dungeon sempre più grandi e proteggerli con mostri sempre più potenti ma... dove trovare questi mostri? Bisogna catturarli quando sono ancora piccoli, rinchiuderli nelle stanze... sì, questa è l'unica soluzione!

Avanti eroi, io non vi temo!

Non sottovalutate il potere dei miei piccoli guardiani...”

Descrizione del Gioco

MiniMonFa è un gioco di carte per due giocatori che vi permette di calarvi nei panni di un Arcimago che deve organizzare il proprio dungeon per difendersi dal continuo attacco degli eroi locali in cerca di gloria, tesori e punti esperienza.

Dovrete pertanto costruire il dungeon con grande abilità e strategia per depistare il cammino degli eroi, collocandovi insidiose trappole e introducendo al suo interno mostri potenti ed astuti.

Oltre a difendere la vostra dimora sotterranea, dovrete manovrare degli impavidi eroi che voi stessi avrete assoldato per eliminare l'Arcimago rivale che indebolisce la vostra influenza nelle zone circostanti!

Difendete il vostro dungeon e attaccate quello dell'Arcimago rivale! Riuscirete a gestire entrambe le forze in gioco? Siete pronti a provarci?

Contenuto della Confezione

40 carte impreviso

1 mazzo MiniMonFa Classico composto da 46 carte (16 carte dungeon, 10 carte mostro, 6 carte potere, 2 carte trappola, 6 carte oggetto, 6 carte eroe)

1 mazzo MiniMonFa Wild composto da 46 carte (16 carte dungeon, 10 carte mostro, 6 carte potere, 2 carte trappola, 6 carte oggetto, 6 carte eroe)



Carta Dungeon

Il Gioco

Prima di analizzare le numerose carte che compongono Minimonfa è bene fare chiarezza sulle fasi di gioco. Ogni giocatore, durante il proprio turno, dovrà allestire e rinforzare il proprio dungeon per difenderlo dall'attacco degli eroi avversari, quindi dovrà dare l'assalto al dungeon nemico con i propri eroi. In questo modo, entrambi i giocatori sono coinvolti attivamente nel corso di ogni turno di gioco (sia il proprio sia quello dell'avversario).

Le Carte

Nel gioco di carte Minimonfa esistono 2 tipologie di carte facilmente riconoscibili dal dorso: le carte del mazzo e le carte imprevisto.

Le Carte Mazzo

Le carte mazzo sono 46 e compongono il mazzo del giocatore. Se si utilizzano i mazzi inclusi in questa confezione, è possibile scegliere tra il mazzo MiniMonFa Classico oppure il mazzo MiniMonFa Wild. Grazie alle successive espansioni, sarà possibile scegliere e creare altri mazzi per giocare. A questo punto, bisogna separare le 6 carte eroe dal resto del nostro mazzo. Il mazzo di gioco è composto dunque da 40 carte (nel nostro caso da: 16 carte dungeon, 6 carte potere, 2 carte trappola, 10 carte mostro e 6 carte oggetto). Analizziamo le carte tipo per tipo:

Carta Dungeon: queste carte sono tutte uguali. Una volta schierate nell'area di gioco, formano una stanza. Ogni stanza può essere composta da 1 fino a 6 carte dungeon. Durante la partita, sarà possibile aggiungere carte dungeon alla stanza. Non è mai possibile formare una stanza con più di 6 carte dungeon. Non è possibile avere in gioco più di 6 stanze.

Carta Mostro: ogni carta di questo tipo possiede un numero (in alto a destra) che indica di quante carte dungeon, uguale o maggiore, deve essere composta la stanza in cui si desidera posizionare un dato mostro. Queste carte vanno giocate coperte e a contatto con la stanza scelta.

Carta Oggetto: le carte oggetto vanno assegnate agli eroi. Si giocano coperte e a contatto con l'eroe scelto. Quando vengono utilizzate devono essere scoperte.

Carta Trappola: le carte trappola vengono posizionate all'interno delle stanze, senza che questo comporti alcun costo. Non si può giocare più di una carta trappola per stanza. Le carte trappola vanno giocate coperte e a contatto con la stanza scelta.

Carte potere: questa tipo di carta permette al giocatore di attivare un potere dei mostri o degli eroi. L'unica eccezione riguarda i non-morti: i poteri dei non-morti, infatti sono sempre attivi (sulla carta vengono indicati con: "Non Morto:...").

Importante! Se una carta dovesse avere dei numeri scritti in rosso, questi dovranno essere considerati come numeri negativi.

Scelta degli Eroi

Ogni giocatore dovrà scegliere 4 eroi. La scelta dovrà essere ponderata con cura in base alla strategia di attacco che si vuole sviluppare. All'inizio, fidatevi dei vostri gusti estetici, in seguito saprete scegliere con saggezza i



Carta Dungeon

vostreri. La scelta degli eroi non è vincolante con il tipo di mazzo con cui si è deciso di giocare, ma all'inizio si consiglia di restare in tema. Disponete gli eroi di fronte a voi. Nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta eroe si trova un simbolo che rappresenta la classe dell'eroe in questione: Combattente, Usufruttore di magia o Ramingo.

Le Carte Imprevisto

Le carte imprevisto non fanno parte del mazzo del giocatore. Andranno disposte al centro (o a lato) del tavolo e all'inizio di ogni turno i giocatori dovranno scoprire la prima carta del mazzo. Hanno una semplice illustrazione e poche righe di testo.

Preparazione del Gioco

Una volta che i giocatori hanno scelto il proprio mazzo e i loro 4 eroi, possono iniziare la partita. Per giocare, occorre solamente una superficie piana. Posizionate al centro del tavolo il mazzo delle carte imprevisto con le carte coperte. Ogni giocatore a questo punto posizionerà di fronte a sé (non coperte) le 4 carte eroe. Il mazzo di gioco verrà posizionato alla destra di ogni giocatore, rigorosamente coperto. Ogni giocatore pescherà dal proprio mazzo 6 carte, che costituiranno la sua prima mano e dovranno rimanere coperte. A questo punto dovrà essere sorteggiato chi dovrà iniziare per primo.

Turno di Gioco

Se è il primo turno, entrambi i giocatori pescheranno 6 carte (la mano iniziale), altrimenti ogni giocatore dovrà pescare tante carte quante saranno necessarie per tornare ad avere 6 carte in mano.

Fase uno: chi è di turno gira la prima carta del mazzo degli imprevisti e ne applica gli effetti.

Fase due: chi è di turno può mettere in gioco le carte dungeon, le carte mostro, le carte trappola e le carte oggetto.

Fase tre: chi è di turno può mandare i propri eroi nelle stanze dell'avversario.

fase Uno

Il giocatore di turno dovrà girare la carta imprevisto, leggere la carta e seguire le istruzioni riportate. La carta imprevisto ha la precedenza su qualsiasi altra azione di gioco.

fase Due

All'inizio del proprio turno, il giocatore pescherà dal proprio mazzo tante carte quante ne servono per avere una mano completa di 6 carte. Se desidera, potrà giocare una o tutte le carte che ha in mano - può giocare quante carte Dungeon, Mostro, Trappola e Oggetto desidera, in accordo con le regole riportate più avanti.

Se si tratta del primo turno di un giocatore e questi si trova senza carte dungeon nella sua mano, può scegliere di scartare la mano e pescarne una nuova. Se anche questa nuova fosse priva di carte dungeon, potrà ripetere l'operazione fino a quando non avrà una mano con almeno una carta dungeon.



Carte Oggetto

Quando vengono messe in gioco (sempre scoperte), le carte dungeon vengono chiamate "stanze". Una stanza può essere composta da un numero di carte dungeon compreso tra 1 e 6.. Più carte dungeon compongono la stanza, maggiore sarà il numero o il valore dei mostri che sarà possibile giocare al suo interno. In nessun momento è possibile che un giocatore abbia in gioco più di sei stanze (composte da un qualunque numero di carte dungeon possibile).

Le carte mostro riportano in alto a destra un numero che va da 1 a 4. Questo numero identifica il numero di carte dungeon di cui deve essere composta la stanza per poter ospitare quel dato mostro. Le carte mostro vanno giocate sempre coperte.

Oltre alle carte mostro è possibile giocare le carte trappola, anch'esse coperte, che verranno collocate all'interno delle stanze. Non è possibile giocare più di una carta trappola per stanza.

È possibile mettere in gioco stanze vuote, ovvero senza mostri o trappole al loro interno. Per ultima cosa è possibile assegnare le carte oggetto agli eroi. Anche queste vanno giocate coperte.

fase Tre

Questa è l'ultima fase prima che finisca il turno del giocatore. Durante questa fase, il giocatore può visitare una stanza dell'avversario. Quando un giocatore decide di fare entrare in una stanza i suoi eroi, non potrà più mettere carte in gioco o ridistribuire oggetti tra loro. Un giocatore potrà entrare in una sola stanza per turno, sia essa vuota, popolata da mostri oppure protetta da trappole.

Nella stanza potranno entrare tanti eroi quante saranno le carte dungeon che la compongono. Durante lo scontro, non sarà possibile aggiungere agli eroi attaccanti eventuali altri eroi. Nel momento in cui un giocatore dichiara di entrare in una stanza, l'avversario dovrà girare tutte le carte coperte all'interno della stanza. A questo punto inizierà lo scontro. Se gli eroi vinceranno lo scontro, la stanza e tutto il suo contenuto andrà posizionato nella pila degli scarti.

Importante! I poteri e le abilità degli eroi possono essere utilizzati da questi solo se gli eroi si trovano all'interno di una stanza o se la stanno attaccando, tranne quando specificato diversamente dal testo di una carta, e SOLAMENTE in risposta ai poteri utilizzati dal giocatore che controlla le stanze attaccate.

Qualche nota sugli Oggetti

Le carte oggetto vanno assegnate agli eroi. Quando le carte oggetto vengono messe in gioco, dovranno essere coperte e posizionate vicino all'eroe a cui si desidera assegnarle.

Non c'è un limite agli oggetti che un personaggio può portare con sé, ma ci sono molte limitazioni che riguardano l'utilizzo e l'assegnazione degli oggetti. Per ogni regola bisogna attenersi al testo riportato su ogni singola carta oggetto. Nelle carte oggetto in alto a destra viene riportato un simbolo che indica la classe dei personaggi a cui può essere assegnato l'oggetto in questione. Se non è presente nessun simbolo, l'oggetto può essere utilizzato da qualsiasi eroe. Durante il proprio turno, prima che gli oggetti vengano utilizzati, un giocatore può ridistribuire



Carte Trappola

le carte oggetto coperte, in modo da riassegnare gli oggetti a differenti eroi, a seconda della strategia di gioco che voglia utilizzare. Gli oggetti sono utilizzabili dagli eroi che li posseggono quando entrano in una stanza avversaria. Se l'eroe usa l'oggetto, questo diventerà visibile e la carta verrà scoperta. Se un eroe consegna l'oggetto ad un altro eroe, la carta diventa visibile. In caso di poteri che distruggono gli oggetti, è bene ricordare che verranno distrutti solamente gli oggetti scoperti.

Non esiste un limite agli oggetti che il gruppo di eroi può utilizzare durante lo scontro. Quando un eroe muore gli oggetti andranno perduti insieme all'eroe. Ricordate! Per utilizzare i poteri degli oggetti non occorre usare carte potere, a meno che non sia scritto diversamente sulla carta oggetto relativa.

Risolvere lo scontro

Risolvere lo scontro tra eroi e mostri è semplice. Basterà fare un confronto tra la somma dei valori di attacco di un gruppo e la somma dei valori di difesa dell'altro. Le differenze eventuali indicheranno il numero di ferite subite da entrambi i gruppi. Ogni mostro e ogni eroe può sopportare 1 sola ferita; se ci sono più mostri o più eroi basterà fare una semplice somma dei valori. Quindi, se alla fine del combattimento il valore complessivo dell'attacco supera quello complessivo della difesa del nemico, la differenza indicherà il numero di eroi o di mostri da rimuovere dal gioco. I mostri e gli eroi da rimuovere vengono sempre scelti da chi subisce la perdita. Nel caso il valore dell'attacco e quello della difesa si equivalgano, la loro differenza è 0, quindi non vi sono ferite da attribuire.

Esempio: in 1 stanza composta da 2 carte dungeon entrano 2 eroi: il guerriero e il ladro. La somma del loro attacco è 5 mentre la difesa è 4. Il mostro che devono fronteggiare è un hobgoblin il cui valore di attacco e difesa sono rispettivamente 5 e 3. Confrontando l'attacco con la difesa si ottiene che gli eroi infliggono 2 ferite (valore di attacco del gruppo di eroi= 5, valore di difesa dell'hobgoblin = 3; totale ferite inflitte: 5-3=2), pertanto uccidono l'hobgoblin. Nello scontro, però, il mostro infligge 1 ferita (attacco mostro = 5 - difesa eroi = 4, quindi otteniamo 1 ferita), pertanto muore 1 eroe a scelta del giocatore che li controlla. Se gli eroi avessero avuto un oggetto magico (ad esempio un anello di protezione) allora la loro difesa sarebbe stata sufficiente a respingere l'attacco!

Importante! Se un eroe muore, la sua carta, con tutti gli oggetti eventualmente associati, viene immediatamente posta nella pila degli scarti. Se il personaggio venisse curato, resuscitato o essere soggetto a una carta che lo riporta in vita, sarà possibile rimettere in gioco la carta dell'eroe, ma non quelle degli oggetti!

Usare le Carte Potere all'interno di una Stanza

Durante lo scontro è possibile usare le carte potere per attivare le abilità degli eroi, dei mostri o delle trappole. La prima mossa spetta al giocatore che controlla le stanze attaccate, la seconda agli eroi, e così ad oltranza; fino a quando uno dei due giocatori non decide o non può più utilizzarle.

