

SHY MONSTERS è un gioco di bluff asimmetrico in cui un giocatore, il Signore Oscuro, costruisce un sotterraneo labirintico, mentre l'altro, l'Eroe, cerca di uscirne vivo.

Il Signore Oscuro comanda un gruppo di **timidi mostri** che attaccheranno l'Eroe solamente se si troveranno nella loro posizione preferita del sotterraneo. L'Eroe dovrà dunque intuirne il posizionamento in base alla struttura del sotterraneo per riuscire a fuggire.



INFORMAZIONI GENERALI

Età: da 14 a 99 anni

Tempo di gioco: 10 – 20 minuti

Numero di giocatori: 2

COMPONENTI

11 tessere Sotterraneo (1 tessera *Entrata* + 3 tessere *Corridoio* + 1 tessera *Uscita* + 6 tessere *Mostro*)

1 segnalino Eroe

2 tessere Azione Speciale (*Attacco* e *Salto*)

2 tessere Riepilogo



SCOPO DEL GIOCO

Il **Signore Oscuro** deve **sconfiggere l'Eroe** utilizzando le sue tessere *Mostro*, mentre **l'Eroe** deve **uscire incolume** dai tre livelli del sotterraneo usando con astuzia le sue due tessere Azione Speciale.

PREPARAZIONE

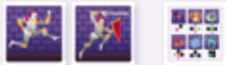
Signore Oscuro:

- posiziona la tessera *Entrata* al centro del tavolo;
- posiziona una tessera Riepilogo davanti a sé;
- mescola le 6 tessere *Mostro* e forma con esse una pila di tessere coperte, dopodiché la posiziona a fianco della sua tessera Riepilogo;
- prende le 3 tessere *Corridoio* e la tessera *Uscita* per formare la propria mano.



Eroe:

- posiziona le due tessere Azione Speciale e una tessera Riepilogo davanti a sé;



- posiziona il segnalino Eroe sulla tessera *Entrata*.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. Fase Signore Oscuro
2. Fase Eroe
3. Fase di Fuga

Queste 3 fasi di gioco si ripetono in questo ordine ogni volta che l'Eroe affronta un nuovo livello del sotterraneo. Se l'Eroe riesce a superare tutti i livelli raggiungendo per tre volte la tessera *Uscita* vince il gioco. Se invece l'Eroe viene sconfitto da un Mostro in qualsiasi livello del sotterraneo, è il Signore Oscuro a vincere.

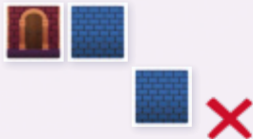
1. FASE SIGNORE OSCURO

Durante questa fase il Signore Oscuro deve disporre segretamente le proprie tessere in modo tale da indurre l'Eroe a spostarsi su una tessera *Mostro* in grado di sconfiggerlo. Il Signore Oscuro pesca 2 tessere *Mostro* dalla pila coperta e le aggiunge alle tessere che ha già in mano, ottenendo così 1 tessera *Uscita*, 3 tessere *Corridoio* e 2 tessere *Mostro* che verranno utilizzate per la costruzione del livello.



La costruzione del livello del sotterraneo deve rispettare queste regole:

- tutte le tessere, ad eccezione dell'*Entrata*, devono essere coperte;
- tutte le tessere, inclusa l'*Entrata*, devono essere connesse l'una con l'altra ortogonalmente.



Le tessere *Mostro* possono essere posizionate in qualsiasi punto del sotterraneo, tuttavia i Mostri sono molto timidi e per far sì che attacchino l'Eroe è necessario che **rispettino i due requisiti di attivazione seguenti**:

a. A proprio agio

Per trovare il coraggio di attaccare l'Eroe, il Mostro deve sentirsi a proprio agio nel punto del sotterraneo in cui è stato posizionato. Gli schemi presenti sulla tessera Riepilogo indicano le varie esigenze di posizionamento di ogni Mostro (vedi sotto).



Posizione del Mostro



Una qualsiasi tessera Sotterraneo



Nessuna tessera Sotterraneo

Se ad esempio il Signore Oscuro ha a disposizione questi due Mostri, può posizionarli in uno qualsiasi dei punti indicati affinché si sentano a proprio agio.



Attenzione:

- La tessera *Entrata* è considerata una tessera Sotterraneo al pari di quelle a disposizione del Signore Oscuro (*Corridoio*, *Uscita* e *Mostro*) e viene dunque considerata per gli schemi di posizionamento dei Mostri.
- Gli schemi indicati sulla tessera Riepilogo sono validi con qualsiasi orientamento.
- Nelle parti libere degli schemi (senza quadrato colorato o croce) possono o meno essere presenti delle tessere Sotterraneo.

b. Paura degli altri

I Mostri hanno paura degli altri Mostri. Se due Mostri vengono posizionati vicini, il primo Mostro che viene rivelato è in grado di attaccare normalmente l'Eroe, mentre il secondo eventualmente rivelato si spaventa e non attacca. Due Mostri vengono considerati vicini se le loro tessere sono adiacenti ortogonalmente.

Se un Mostro viene posizionato in un punto che non rispetta entrambi i requisiti di attivazione, il Mostro non è abbastanza coraggioso per attaccare l'Eroe, si spaventa e viene dunque considerato inattivo.

Altrimenti, il Mostro è considerato attivo.

È importante notare che un Mostro può comunque essere posizionato in un punto che non rispetti uno o entrambi i requisiti di attivazione.

In questo caso semplicemente il Mostro sarà considerato inattivo e

dunque il Signore Oscuro avrà perso una possibilità di sconfiggere l'Eroe. Il Signore Oscuro può piazzare le tessere Sotterraneo come meglio desidera seguendo le due regole di costruzione del livello. La Fase Signore Oscuro ha termine dopo che questo ha realizzato un livello che lo soddisfi, dopodiché ha inizio la Fase Eroe.

- I Mostri sono anch'essi tessere Sotterraneo e sono considerati tali per lo schema di posizionamento degli altri Mostri.
- Se l'Eroe uccide un Mostro ed un altro Mostro viene successivamente rivelato in una posizione adiacente ad esso, quest'ultimo non attacca l'Eroe, rimane inorridito dal cadavere del Mostro ucciso e quindi inattivo.



L'Eroe attacca e uccide il Mostro.



Il secondo Mostro si spaventa a causa del cadavere del primo, permettendo dunque all'Eroe di raggiungere tranquillamente l'Uscita.

2. FASE EROE

Durante questa fase l'Eroe deve riuscire a raggiungere la tessera *Uscita* senza essere ucciso dai Mostri. L'Eroe non è dotato di punti ferita: un singolo attacco da parte di un Mostro è sufficiente ad ucciderlo e porre fine alla partita.

Prima di effettuare la sua prima azione, l'Eroe rivela, una alla volta, un certo numero di tessere in base al livello del sotterraneo in cui si trova:

Primo livello — 2 tessere

Secondo livello — 1 tessera

Terzo livello — 0 tessere



Dopo aver rivelato le tessere consentite, l'Eroe inizia a muoversi nel sotterraneo per raggiungere l'Uscita.

Per spostarsi l'Eroe ha a disposizione un'Azione Base e due Azioni Speciali. L'Eroe può usare la propria Azione Base Esplorare quante volte desidera, mentre entrambe le **Azioni Speciali**, contraddistinte dalle apposite tessere, **possono essere utilizzate una volta ciascuna in ogni livello del sotterraneo.**

Azione Base:

Esplorare: l'Eroe si sposta su una tessera ortogonalmente adiacente e,

nel caso in cui sia coperta, la rivela. Se l'Eroe si è appena spostato su una tessera *Mostro* attiva, l'Eroe viene sconfitto ed il Signore Oscuro vince la partita. Un Mostro è attivo se rispetta entrambi i requisiti di attivazione.

Azioni Speciali:








1. Attacco: l'Eroe utilizza l'apposita tessera e sferra un attacco verso la prossima tessera sulla quale si sposta. Se questa è una tessera *Mostro*, l'Eroe la sconfigge, liberando il passaggio per il proseguimento della sua esplorazione. Se invece non si tratta di una tessera *Mostro*, non succede niente e la tessera Azione Speciale *Attacco* viene scartata. Per indicare invece che l'Eroe ha sconfitto un Mostro, l'Eroe posiziona la tessera *Attacco* sulla tessera *Mostro* attaccata.



2. Salto: l'Eroe utilizza l'apposita tessera e scavalca una tessera *Sotterraneo* per atterrare su quella successiva e, nel caso in cui sia coperta, la rivela. Dopo averla utilizzata, l'Eroe scarta la tessera *Salto*. Se la tessera sulla quale l'Eroe atterra è una tessera *Mostro* attiva, l'Eroe viene sconfitto ed il Signore Oscuro vince la partita.

La Fase Eroe ha termine dopo che questo ha raggiunto la tessera *Uscita*. Se l'Eroe non può raggiungere l'Uscita senza evitare o sconfiggere un Mostro già rivelato, viene automaticamente sconfitto.

- L'azione *Salto* può essere effettuata per atterrare in qualsiasi direzione. Con il *Salto* è dunque possibile raggiungere una tessera posizionata diagonalmente rispetto alla tessera dove l'azione viene effettuata.    
- Se un Mostro attivo viene rivelato all'inizio della Fase Eroe, ma non sconfitto grazie all'azione *Attacco*, questo resta vivo. L'Eroe deve dunque evitarlo o ucciderlo per potersi spostare sulla sua tessera senza essere sconfitto. 
- Dopo aver raggiunto la tessera *Uscita*, l'Eroe non può scegliere di rimanere nel livello, ma deve passare al livello successivo senza rivelare altre tessere.
- L'Eroe può combinare le due Azioni Speciali in un'unica mossa per effettuare un *Attacco in Salto* in grado di sconfiggere il Mostro che eventualmente si trova sulla tessera su cui atterra. In questo caso scarcerà entrambe le tessere Azione Speciale.

3. FASE DI FUGA

Dopo che l'Eroe ha raggiunto la tessera *Uscita*, il livello attuale del sotterraneo viene sgombrato in modo da consentire al Signore Oscuro di

realizzare il successivo. Le tessere *Mostro* rivelate durante l'esplorazione dell'Eroe vengono posizionate scoperte a fianco dell'area di gioco.

Se uno o più Mostri non sono stati rivelati durante l'esplorazione, il Signore Oscuro raccoglie tutte le tessere Sotterraneo ancora coperte del livello appena sgombrato, le mescola, prende le tessere *Mostro* non rivelate e le posiziona a fianco dell'area di gioco lasciandole coperte. In questo modo l'Eroe non potrà sapere con certezza quali Mostri erano presenti e come erano stati posizionati.



Tessere



Pila di tessere
Mostro



Mano del Signore Oscuro



Mostri rivelati
durante
l'esplorazione
dei livelli
precedenti



Mostri non
rivelati
durante
l'esplorazione
dei livelli
precedenti

Successivamente il Signore Oscuro posiziona il segnalino Eroe sulla tessera *Entrata* al centro del tavolo, prende nuovamente in mano la tessera *Uscita* e le 3 tessere *Corridoio*, e pesca 2 nuove tessere *Mostro* dalla pila coperta per procedere alla costruzione di un nuovo livello del sotterraneo. L'Eroe recupera entrambe le tessere Azione Speciale e si prepara a fuggire anche dal prossimo livello.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina con la vittoria del Signore Oscuro se l'Eroe viene sconfitto in qualsiasi livello del sotterraneo, mentre termina con la vittoria dell'Eroe se questo riesce a raggiungere la tessera *Uscita* del terzo livello.

RICONOSCIMENTI

Game design:

Sandro Dall'Aglio

Illustrazioni e Grafica:

Christine Alcouffe

RINGRAZIAMENTI

Sonia Godoy, Fabrice Joly, Sébastien Pauchon, Bruno Cathala e tutti i Playtester.

In memoria di mia nonna.

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI GATEONGAMES

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Impaginazione: Margherita Cagnola

Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese

Sito Web: www.gateongames.com

Distribuzione: www.dungeondice.it



GateOnGames
e DungeonDice.it
sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.

