

RICCARDO REMO APPINO  
& PIERLUCA ZIZZI

# MONSTRITE



**REGOLAMENTO**

**S**ono forti, agili, intelligenti e instancabili. I mostri sono una grande scoperta tecnologica e al momento rappresentano il miglior prodotto sul mercato. È passato poco tempo dal loro lancio in commercio, ma sono già largamente utilizzati in settori molti diversi tra loro; dalla produzione in fabbrica al mondo dello spettacolo.

Ma non è tutto oro quel che luccica. Tutti voi scienziati creatori di mostri nascondete un terribile piano; volete sfruttare le vostre creazioni per conquistare il mondo. Sarà sufficiente aspettare che la gente si sia abituata alla presenza dei mostri per iniziare a seminare il panico.

Nel frattempo potrebbe essere utile allenare segretamente i mostri facendoli combattere nell'arena, così che possano apprendere nuove tecniche di combattimento per la battaglia finale.

Sembra facile? Potrebbe esserlo. Ma meglio tenere in considerazione il fatto che anche altri scienziati hanno lo stesso obiettivo. Solo chi vincerà la battaglia finale avrà il mondo in pugno.

Gestisci la fabbrica, diffondi i mostri ovunque nel mondo e, una volta che sarà iniziata la guerra, sconfiggi i tuoi avversari in una battaglia "all'ultimo mostro"!

## COMPONENTI



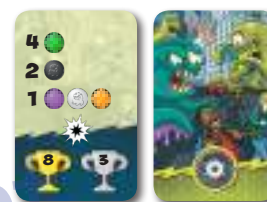
**1** Tabellone di gioco



**18** Carte Macchina



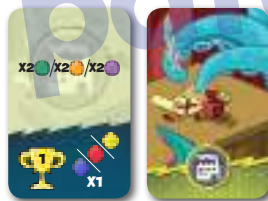
**26** Carte Trucchetto



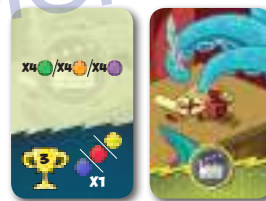
**14** Carte Battaglia



**5** Carte Schiera e **5** Carte Ritira, una per tipo per ogni giocatore



**9** Carte Contratto Fabbrica



**8** Carte Contratto Mondo dello spettacolo



**6** Carte Contratto Arena



**51** Gettoni Monstrite (17 rossi, 17 gialli, 17 blu)



**74** Gettoni Mostro (18 verdi, 18 arancioni, 18 viola, 10 bianchi, 10 neri)



**15** Dischi Fazione (3 per ogni colore giocatore)



**5** Schermi del giocatore (uno per ogni colore giocatore)



**36** Tasselli Energia



**70** Tasselli Punti vittoria (PV)



**1** Sacchetto



**Questo Regolamento**

## SCOPO DEL GIOCO

I giocatori impersonano un gruppo di scienziati, che lavorano per la Fabbrica dei Mostri. Il loro obiettivo è conquistare il mondo utilizzando i mostri che loro stessi hanno contribuito a creare. Ma prima devono diffondere le loro creazioni.

Durante la prima fase i giocatori ottengono punti vittoria siglando contratti di vendita di mostri in settori diversi, come quello industriale, quello dello spettacolo o l'arena. Durante la seconda fase si ottengono punti vincendo battaglie contro gli altri giocatori. Alla fine del gioco, vincerà il giocatore che avrà conquistato il maggior numero di punti vittoria.

## SETUP

Piazzare il tabellone al centro del tavolo. Mescolare le carte *Macchina* in un unico mazzetto e piazzarlo a faccia in giù

nell'apposito spazio sul tabellone di gioco. Pescare le prime tre carte del mazzo appena formato a posizionarle sui tre spazi del tabellone contrassegnati dal simbolo . Piazzare 2 Tasselli Energia  sull'apposito spazio di ognuna delle tre carte *Macchina* appena piazzate. Poi piazzare 2 tasselli Energia  sull'apposito spazio di ognuna delle tre macchine di partenza, pre-stampate sul tabellone.

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve i seguenti componenti:

1 carta *Schiera*

1 carta *Ritira*

1 schermo del giocatore

3 dischi fazione corrispondenti. I tre dischi fazione vanno piazzati sulla casella 0 di ognuna delle tre aree di gioco (*Fabbrica* , *Mondo dello spettacolo* , *Arena* ).



Mescolare le carte *Trucchetto* in un unico mazzetto. Ogni giocatore riceve due carte *Trucchetto*, che potranno essere utilizzate non appena sarà iniziata la seconda fase del gioco. Le restanti carte *Trucchetto* sono posizionate nell'apposito spazio sul tabellone .

Mescolare le 10 carte *Contratto* contrassegnate dall'icona *Fabbrica*  e posizionarle a faccia in su nell'apposito spazio dell'area *Fabbrica* del tabellone. La stessa operazione va svolta per le 8 carte *Contratto* contrassegnate dall'icona *Mondo dello spettacolo* , da posizionare a faccia in su nell'area del tabellone corrispondente, e per le 6 carte *Contratto* contrassegnate dall'icona *Arena* .

Durante una partita a 2-3 giocatori, inserire 10 gettoni *Monstrite* di ognuno dei 3 colori disponibili nel sacchetto, per un totale di 30 gettoni (10 rossi, 10 blu e 10 gialli). In una partita a 4 giocatori, inserire 12 gettoni *Monstrite* per colore nel sacchetto. In una partita a 5 giocatori, inserire 14 gettoni per colore nel sacchetto. Dopo avervi inserito i gettoni, mescolare il contenuto del sacchetto. I gettoni rimanenti vanno posizionati nell'area *Magazzino*  della mappa. A questo punto ogni giocatore pesca 4 gettoni *Monstrite* dal sacchetto e li ripone dietro al suo schermo, al riparo dalla vista degli altri giocatori.

N.B. Se un giocatore pesca 4 gettoni *Monstrite* dello stesso colore, può rimetterne uno nel sacchetto e pescarne un altro finché non ne ottiene uno di colore diverso da quelli pescati precedentemente.

Piazzare 1 gettone Mostro verde, 1 gettone Mostro arancione e 1 gettone Mostro viola nell'area *Mondo dello spettacolo*. Piazzare 1 gettone Mostro bianco e 1 gettone Mostro nero nell'area *Arena*.

Piazzare i gettoni Mostro rimanenti, i tasselli *Energia* e i tasselli *PV* in una pila di fianco al tabellone di gioco, alla portata di tutti i giocatori.

## PRIMA PARTE: PRODUZIONE E VENDITA

Durante questa fase i giocatori devono fabbricare Mostri utilizzando la *Monstrite*.



*La Monstrite è la materia prima di cui sono fatti i mostri e conferisce loro differenti abilità. La Monstrite blu dona intelligenza. Quella rossa conferisce forza. Quella gialla garantisce agilità.*

Per produrre i Mostri i giocatori devono inserire la *Monstrite* nelle *Macchine*, come richiesto dalla carta *Macchina* che intendono utilizzare. Talvolta, le carte *Macchina* richiedono anche Mostri insieme o in alternativa alla *Monstrite*, al fine di creare i Mostri più evoluti, come quelli bianchi e quelli neri. Tuttavia, non è possibile utilizzare le macchine quando queste sono a corto di energia.

Ogni giocatore tiene segretamente dietro al suo schermo i suoi Mostri, la sua *Monstrite* e i punti vittoria che ha ottenuto.

## IL TURNO DI GIOCO

Il gioco procede in senso orario finché la prima parte del gioco non si è conclusa (si veda la sezione **fine della prima parte**). Durante il proprio turno, un giocatore deve compiere due delle seguenti azioni (è possibile eseguire la stessa azione due volte nello stesso turno).

### AGGIUNGERE UNA MACCHINA

Il giocatore di turno può aggiungere una carta *Macchina*, utilizzarla subito e guadagnare 2 punti vittoria.

Il giocatore pesca 2 carte *Macchina* dalla cima del mazzo della carte *Macchina* presente sul tabellone, le guarda entrambe e decide quale tenere. La rimanente è piazzata coperta sul fondo del mazzetto. Dopodiché il giocatore può piazzare la carta *Macchina* selezionata su uno qualunque degli spazi vuoti presenti sul tabellone. Se non ci sono più spazi vuoti presenti, è possibile posizionare una nuova carta *Macchina* su uno spazio già occupato da un'altra macchina ad eccezione delle 3 macchine prestampate già presenti sul tabellone,

che non possono mai essere sostituite. In questo caso la nuova carta sostituisce completamente la macchina già in gioco, che non potrà più essere utilizzata (se su di essa erano presenti Tasselli Energia ⚡, questi sono scartati). La carta Macchina sostituita va tenuta in un mazzetto a fianco del tabellone di gioco. Qualora il mazzo di carte Macchina si esaurisse, le carte Macchina scartate tenute al fianco del tabellone sono rimescolate a formare un nuovo mazzo di carte Macchina.

Tutte le macchine entrano in gioco con il massimo della carica. Pertanto, queste vanno immediatamente caricate con 2 Tasselli Energia ⚡. Inoltre il giocatore che compie quest'azione, non solo ottiene immediatamente 2 PV 🏆, ma può sin da subito utilizzare la nuova macchina come azione bonus, se già possiede la quantità di Monstrite e/o Mostri richiesti dalla carta Macchina stessa.

### UTILIZZARE UNA MACCHINA

Il giocatore di turno può utilizzare una tra le macchine presenti in gioco su cui vi è almeno 1 Tassello Energia ⚡. Per funzionare le macchine richiedono Monstrite e/o Mostri, come raffigurato sul lato superiore della carta. Il giocatore rimuove 1 Tassello Energia ⚡ dalla macchina e paga i materiali richiesti (la Monstrite così pagata va nel Magazzino ☢, mentre i Mostri così pagati tornano nella pila formata accanto al tabellone di gioco). Dopodiché, questo riceve dal Magazzino ☢ e dalla pila accanto al tabellone la Monstrite e/o i Mostri mostrati sul lato inferiore della carta Macchina utilizzata.



**Esempio:** per creare i mostri verdi utilizzando la macchina già presente sul tabellone di gioco all'inizio della partita, un giocatore deve impiegare 1 Monstrite gialla e 1 Monstrite blu, che sono riposte nel Magazzino ☢. Tenete a mente che è anche necessario che

sulla macchina ci sia almeno 1 Tassello Energia ⚡. Infatti ogni volta che si attiva una carta Macchina uno dei tasselli Energia presenti su di essa viene consumato e torna nella pila di fianco al tabellone di gioco. Se su una carta

Macchina non è presente alcun Tassello Energia ⚡, questa non potrà essere utilizzata finché non verrà caricata. Dopo aver impiegato le risorse necessarie, il giocatore ottiene 2 Mostri verdi, che ripone dietro il suo schermo del giocatore.

**N.B.** Nel caso di ulteriori dubbi circa il funzionamento delle carte Macchina si consiglia di consultare l'Almanacco delle carte presente alla fine di questo regolamento.

### CARICARE UNA LINEA DI MACCHINE

È possibile scegliere una fila o una colonna della griglia di macchine e aggiungere 1 Tassello Energia ⚡ su ognuna delle macchine presenti sulla linea scelta. Il giocatore che compie quest'azione ottiene anche 1 PV dalla riserva.

### PESCARRE MONSTRITE:

Compiendo quest'azione si possono pescare due gettoni Monstrite a caso dal sacchetto.

### VENDERE I MOSTRI

È possibile vendere i propri Mostri in un'una delle tre aree presenti sul tabellone di gioco (Fabbrica 🏭, Mondo dello Spettacolo 🎬, Arena 🏟) fornendo il numero di Mostri presenti sulla carta Contratto presente sull'area scelta; I Mostri così impiegati vengono piazzati nell'area di gioco selezionata, di fianco allo spazio riservato alle carte Contratto, evitando di coprire le caselle segnapunti. Il giocatore che riesce a completare una carta Contratto ottiene come ricompensa della Monstrite (dal Magazzino ☢), un numero variabile di PV 🏆 e/o carte Trucchetto 🎭, come segnalato sul lato inferiore della stessa carta Contratto. Dopodiché, il giocatore che ha risolto la carta Contratto fa avanzare di una casella il disco del proprio colore sul tracciato segnapunti dell'area corrispondente. Nel caso in cui dopo l'avanzamento il disco dovesse trovarsi su una casella già occupata da uno o più dischi di un altro giocatore, il giocatore di turno posiziona il proprio disco in cima alla pila formata dagli altri dischi già presenti. Infine, la carta Contratto è rimossa dal gioco, lasciando spazio alla carta Contratto presente subito sotto.

**N.B.** Alcune carte Contratto possono essere risolte utilizzando Mostri di vario colore. In questo caso i giocatori che intendono risolvere questa carta Contratto possono scegliere il tipo

di Mostro che preferiscono.  
Nel caso di ulteriori dubbi circa il funzionamento delle carte Contratto si consiglia di consultare l'Almanacco delle carte presente alla fine di questo regolamento.

**Esempio:** per essere risolta, la carta Contratto presente nell'area Fabbrica richiede che siano impiegati 3 Mostri arancioni o verdi. Pertanto



il giocatore di turno posiziona nell'area corrispondente 2 Mostri verdi e 1 Mostro arancione, prelevandoli dalla propria riserva che tiene dietro il proprio schermo del giocatore (in questo caso il giocatore avrebbe potuto impiegare anche 2 arancioni e 1 verde o 3 arancioni o 3 verdi. Poiché ha completato le richieste della carta Contratto, il giocatore ottiene 2 gettoni Monstrite da scegliere tra quelli presenti nel Magazzino ☢️ e 2 PV 🏆. Infine, il giocatore fa avanzare di una casella il disco del proprio colore sul tracciato corrispondente e rimuove la carta Contratto risolta, rivelando quella successiva.

## FINE DELLA PRIMA PARTE

Quando un giocatore pesca l'ultima Monstrite dal sacchetto o nella pila presente affianco al tabellone di gioco non ci sono più gettoni Mostro di uno dei 5 colori disponibili o l'ultima carta Contratto di una delle tre aree è stata risolta, tutti i giocatori, incluso quello di turno, possono svolgere un ultimo turno di gioco. Durante questo round finale, i giocatori non possono pescare gettoni Monstrite dal sacchetto, se il sacchetto è esaurito o creare Mostri di un colore che non è più disponibile. Al termine di quest'ultimo round di gioco la prima parte della partita termina e la battaglia finale inizia.

## SECONDA PARTE: LA BATTAGLIA FINALE

### RICHIAMARE I MOSTRI

È giunta l'ora di richiamare i Mostri sparsi per il mondo e sfidare i tuoi avversari in una battaglia finale!

Fare quanto segue per ognuna delle tre aree di gioco, partendo dalla Fabbrica 🏭, proseguendo con il Mondo dello Spettacolo 🎬 e terminando con l'Arena 🥊.

Partendo dal giocatore che con il proprio disco occupa la casella più in alto del tracciato e procedendo in ordine discendente (in caso di pareggio si considera più in alto il giocatore che occupa la posizione più in basso della pila fatta dai dischi Fazione - e.g. il primo giocatore che ha raggiunto quella casella è il primo a scegliere), ogni giocatore può scegliere dall'area un numero di gettoni Mostro pari al numero presente sulla casella raggiunta dal proprio disco Fazione. Il processo si ripete finché non ci sono più gettoni Mostro rimanenti nell'area.

**Esempio:** sulla track dell'area Fabbrica, che va da 0 a 7, i dischi Fazione dei giocatori sono disposti come segue: il giocatore blu è sulla casella numero 3, il giocatore rosso e il giocatore giallo sono sulla casella numero 2 e il giocatore verde è sulla casella numero 1. Nell'area sono presenti 5 gettoni Mostro arancioni, 6 gettoni Mostro viola e 7 gettoni Mostro verdi. Poiché il giocatore blu occupa la casella dal valore più alto (la numero 3), inizia ricevendo 3 gettoni Mostro di sua scelta; in questo caso ne prende 3 viola. Il giocatore rosso e quello giallo



occupano entrambi la casella numero 2. Ma poiché il disco del giocatore giallo si trova sotto quello del giocatore rosso, il giocatore giallo sceglie prima. Questo sceglie 2 gettoni Mostro arancioni. Subito dopo anche il rosso sceglie 1 gettone Mostro arancione e 1 gettone Mostro viola. A questo punto il giocatore verde sceglie 1 gettone Mostro arancione. È di nuovo il turno del giocatore blu, che sceglie 1 gettone Mostro arancione e 2 gettoni Mostro verdi. Il giocatore giallo segue scegliendo 2 gettoni Mostro viola, mentre il giocatore rosso prende 2 gettoni Mostro verdi (di fatto non ha molta scelta, poiché sono rimasti solo gettoni verdi. Dopodiché, il giocatore verde prende un 1 gettone Mostro verde. Infine il giocatore blu prende gli ultimi gettoni Mostro rimasti, cioè 2 gettoni Mostro verdi

I giocatori devono nascondere i mostri così ottenuti dietro i propri schermi del giocatore.

## LE BATTAGLIE

Durante questa fase i giocatori si combattono l'un l'altro per la conquista del Mondo. Poiché ogni battaglia è diversa, la potenza dei mostri può variare. Il numero di punti forza (da 0 a 4) che ogni tipologia di mostro ha in una battaglia specifica è segnalato sulla carta *Battaglia* stessa.

Rivelare le prime due carte *Battaglia* dal mazzetto corrispondente. Piazzare la prima delle due al centro del tabellone di gioco, dove tutti possono vederla, e lasciare la seconda a faccia in su sulla cima del mazzo carte *Battaglia*. In questo modo i giocatori possono sfidarsi nella prima battaglia già sapendo che valore avranno i mostri nella battaglia successiva. A questo punto i giocatori combattono per la carta *Battaglia* presente sul tabellone di gioco. Una volta che questa battaglia è terminata e che i punti vittoria sono stati assegnati, questa carta è rimossa dal gioco, la carta in cima al mazzo, precedentemente rivelata, si sposta in mezzo al tabellone di gioco e una nuova carta *Battaglia* viene rivelata. A questo punto i giocatori si sfidano per la carta *Battaglia* che da ora si trova al centro del tabellone di gioco.

Questo procedimento continua finché non sono state combattute 5 battaglie.

## COME COMBATTERE UNA BATTAGLIA

Ogni carta *Battaglia* si svolge attraverso le seguenti fasi:

### PUNTARE

Per vincere le battaglie, i giocatori devono impiegare mostri dalla propria riserva. Dopo aver visto i valori assegnati alle varie tipologie di mostro dalla carta *Battaglia* per cui si sta combattendo, i giocatori devono scegliere quanti mostri desiderano impiegare. Tutti i giocatori stringono nel palmo della propria mano fino a 5 gettoni *Mostro* prelevati dalla propria riserva personale. Quando ogni giocatore ha scelto con quanti mostri partecipare alla battaglia, tutti i giocatori rivelano simultaneamente il contenuto del palmo della propria mano.

### SCHIERA/RITIRA

A questo punto i giocatori possono decidere se proseguire nella battaglia o ritirarsi. A partire da questa fase i giocatori possono anche decidere di giocare fino a due carte *Trucchetto* dalla propria mano. Qualora decidessero di farlo, i giocatori piazzano le carte *Trucchetto* scelte a faccia in giù davanti al proprio schermo del giocatore. Le carte *Trucchetto* così giocate si risolveranno tutte insieme alla fine del combattimento. In questa fase i giocatori giocano segretamente la carta *Schiera* o la carta *Ritira* a seconda che intendano proseguire nella battaglia o ritirarsi. Una volta che tutti hanno scelto quale carta giocare, le carte *Schiera* e/o *Ritira* sono rivelate simultaneamente. A questo punto, chi si è ritirato può recuperare tutti i gettoni *Mostro* e le carte *Trucchetto* impiegati sinora in questa battaglia, mentre chi ha deciso di combattere passa alle fasi successive. Una volta usate, le carte *Schiera* e *Ritira* tornano in mano ai rispettivi proprietari.

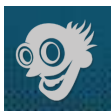
### CARTE TRUCCHETTO

A questo punto si applicano gli effetti delle carte *Trucchetto* giocate nel corso di questa battaglia dai giocatori che vi prendono parte. Si ricorda che ogni giocatore può giocare un massimo di 2 carte *Trucchetto* per ogni battaglia. Le carte, una volta rivelate, si risolvono seguendo l'ordine di priorità mostrato sulla carta stessa (dal numero più basso a quello più alto). Tutte le carte *Trucchetto* sono scartate

dopo che ne sono stati applicati gli effetti. Gli effetti delle carte *Trucchetto* possono essere applicati:



solo al giocatore che le gioca,



solo a un avversario,



a tutti i giocatori che partecipano alla battaglia

Segue, alla fine del manuale, una descrizione dettagliata delle carte *Trucchetto*.

## TERMINE DELLA BATTAGLIA

Dopo che gli effetti di tutte le carte *Trucchetto* sono stati applicati, tutti i giocatori che stanno partecipando alla battaglia sommano il valore dei mostri che hanno schierato, considerando gli effetti delle eventuali carte giocate. Il giocatore che ha ottenuto il valore di punti forza più alto vince questa battaglia e ottiene il numero di PV assegnati al 1° classificato dalla carta *Battaglia*. In caso di pareggio, tutti i giocatori che hanno raggiunto il valore più alto ottengono i punti descritti dalla carta *battaglia*. Il giocatore (o i giocatori in caso di ulteriore pareggio), che hanno ottenuto il secondo valore più alto, ottengono il numero di punti PV per il 2° classificato, come segnalato sulla carta stessa. Chi si è ritirato e chi ha ottenuto dal 3° valore in poi non ottiene PV. In caso di partite a 2 giocatori, i PV per il 2° classificato non vengono assegnati a nessun giocatore.

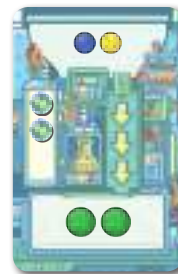
Dopo che una battaglia è stata combattuta, tutti i mostri impiegati sono rimossi dal gioco e non sono più disponibili.

## FINE DEL GIOCO

Una volta che anche la quinta battaglia è stata combattuta, il giocatore con il più alto numero di punti vittoria vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha vinto il maggior numero di battaglie.

# ALMANACCO DELLE CARTE

## CARTE MACCHINA



Attivando questa tipologia di carta *Macchina*, in cambio di 2 gettoni *Monstrite* dei colori segnati sulla carta, si ottengono 2 gettoni *Mostro* del colore segnato sulla parte inferiore della carta, da prendere dalla riserva al lato del tabellone di gioco.



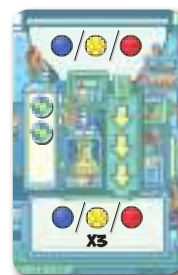
Attivando questa tipologia di carta *Macchina*, in cambio di 2 gettoni *Mostro* dei colori segnati sulla carta, si ottiene 1 gettone *Mostro* del colore segnato sulla parte inferiore della carta, da prendere dalla riserva al lato del tabellone di gioco.



Attivando questa tipologia di carta *Macchina*, in cambio di 4 gettoni *Monstrite* dei colori segnati sulla carta, si ottiene 1 gettone *Mostro* del colore segnato sulla parte inferiore della carta, da prendere dalla riserva al lato del tabellone di gioco.



Attivando questa tipologia di carta *Macchina*, in cambio di 1 gettone *Mostro* del colore segnato sulla carta, si ottengono 4 gettoni *Monstrite* dei colori segnati sulla parte inferiore della carta, da prendere dal magazzino sul tabellone di gioco.



Attivando questa tipologia di carta *Macchina*, in cambio di 1 gettone *Monstrite* di qualunque colore, si ottengono 3 gettoni *Monstrite* di qualunque colore, da prendere dal magazzino sul tabellone di gioco.



Attivando questa tipologia di carta *Macchina*, in cambio di 1 gettone *Mostro* colorato (verde, viola, arancione), se ne ottengono 2, che tra loro devono essere dello stesso colore, ma che possono essere di qualunque colore (verde, viola, arancione) da prendere dalla riserva al lato del tabellone di gioco.

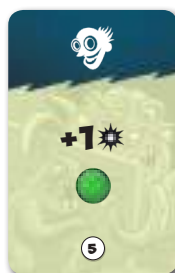


Attivando questa tipologia di carta *Macchina*, in cambio di 1 gettone *Mostro* bianco/nero, si ottengono 1 gettone *Mostro* bianco/nero e 1 gettone *Mostro* colorato (verde, viola, arancione), da prendere dalla riserva al lato del tabellone di gioco.



**Scambio di mostri:** i valori di punti forza assegnati a due tipologie di mostro dalla carta *Battaglia* attiva si scambiano.

**Esempio:** in accordo alla carta *Battaglia* attiva, i mostri viola valgono 1 e i mostri neri valgono 3. Se un **giocatore** decide di giocare la carta "Scambio di mostri" tra mostri viola e mostri neri, i mostri neri valgono 1 mentre i mostri viola valgono 3.



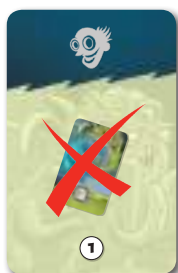
**Crescita di mostri:** il numero di punti forza assegnato a una o più tipologie di mostro presenti sulla carta *Battaglia* attiva è incrementato del valore segnato sulla carta *Trucchetto* (da +1 a +3).

**N.B.** Questo tipo di carta può valere sia solo per il giocatore che la gioca sia per tutti i giocatori, a seconda di come descritto dall'icona sulla carta stessa.

**Lavoro di Squadra:** Il giocatore che gioca questa carta aumenta di 3 il valore finale del suo gruppo di mostri.

**Piatto ricco:** Se il giocatore che ha giocato questa carta vince la battaglia, guadagna 5 PV extra.

## CARTE TRUCCHETTO



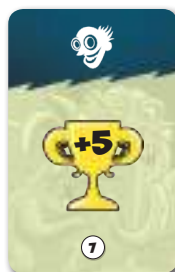
**Anti trucchetto:** il giocatore che gioca questa carta sceglie una carta *Trucchetto* giocata da un altro giocatore durante questa battaglia e la scarta senza che i suoi effetti possano essere applicati.



**Aggiungi mostro:** il giocatore che ha giocato questa carta può aggiungere un gettone *Mostro* di qualunque colore, preso dalla propria riserva, a quelli già schierati in questa battaglia.



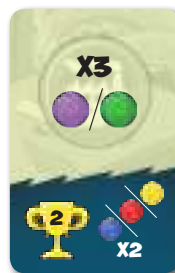
**Ritirata:** tutti i giocatori devono riprendere in mano 2 dei gettoni *Mostro* giocati durante questa battaglia e riporli dietro ai propri schermi. I gettoni *Mostro* così ritirati potranno essere riutilizzati per eventuali battaglie successive.



## CARTE BATTAGLIA:



Quando questa carta battaglia è attiva i mostri dei differenti colori assumono il valore segnalato sulla carta. Inoltre, sul lato inferiore della carta sono segnalati i punti vittoria in palio per i giocatori. In caso di pareggio tra due o più giocatori, consultare la parte "Come combattere una battaglia" del regolamento.

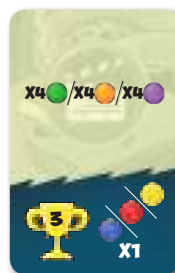


Pagando la quantità di gettoni *Mostro* segnata sulla carta, di un colore a scelta tra i due segnalati sulla carta (quando è richiesto di pagare più di 1 gettone *Mostro* è possibile pagare con gettoni *Mostro* di colori diversi), si ottengono punti vittoria e gettoni *Monstrite* di un colore a scelta o di quello specificato sulla carta, da prendere dal Magazzino sul tabellone di gioco.

## CARTE CONTRATTO



Pagando la quantità di gettoni *Mostro* segnata sulla carta, del colore corrispondente, si ottengono punti vittoria e gettoni *Monstrite*, da prendere dal Magazzino sul tabellone di gioco, o 2 carte *Trucchetto*.



Pagando la quantità di gettoni *Mostro* segnata sulla carta, di un colore a scelta tra verde, arancione e viola, purché siano tutti dello stesso colore, si ottengono punti vittoria e gettoni *Monstrite* di un colore a scelta, da prendere dal Magazzino sul tabellone di gioco.

**Autori:** Appino Riccardo Remo & Zizzi Pierluca

**Illustrazioni:** Tim Huesken

**Grafica:** Mario Barbatì

**Editing & produzione:** Stefano de Carolis & Federico Burchianti

**Playtesters:** Carlo Fiorenzani, Francesco Baccetti, Giovanni Santocchini, Simone Renzetti, Umberto Todini, Vittorio Guerriero,

**Giochi Uniti**

© 2018 Giochi Uniti srl

Tutti i diritti sono riservati

Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata

Monstrite è un gioco di proprietà e sviluppato da Giochi Uniti srl, pubblicato in

Italia da Giochi Uniti srl - Via S. Anna dei Lombardi 36 - 80134 Napoli

Per qualsiasi informazione su questo prodotto, scrivete a: [info@giochiuniti.it](mailto:info@giochiuniti.it)



**ATTENZIONE!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi: contiene piccoli pezzi che, se ingeriti, possono provocare soffocamento.