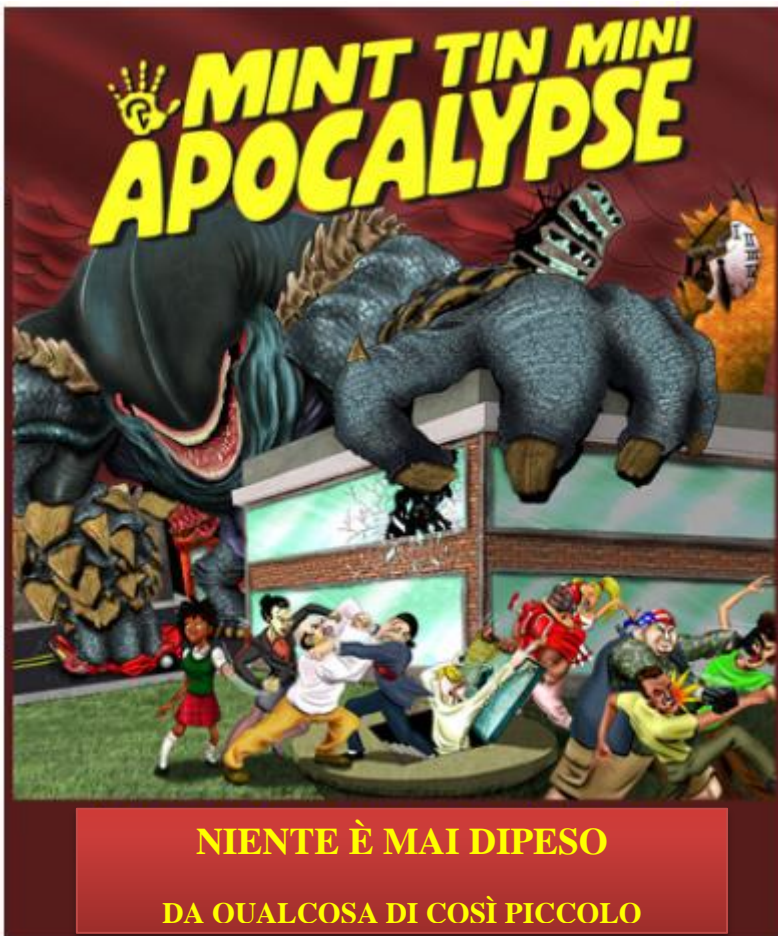


# MINT TIN MINI APOCALYPSE



*È una bella giornata a Meepleton. Tu e i tuoi amici ve la state godendo alla grande, senza nemmeno un pensiero, quando, improvvisamente...*

*BUM! Le luci di casa saltano, le auto si scontrano, la gente cade a terra. Siete tutti scossi, ma per fortuna state bene.*

*RAAAAR! Proprio vicino a voi, un enorme mostro sta creando il panico!*

*Veloce! Di corsa al rifugio antiatomico in disuso, quello vicino alla scuola!*

*Una volta che uno o più membri della tua squadra saranno riusciti a raggiungere il rifugio, invia una coppia in ricognizione per recuperare delle scorte. Una cassa è abbastanza, e non importa chi la prenda. Il mostro però se ne accorgerà quando lo fate, e dovrete essere assai veloci!*

*Il rifugio ospita 7 persone al massimo, e ne servono 4 della stessa squadra per tenere chiusa*

*la porta.*

*Per sopravvivere, è tutto lecito. Sei fuori? Stendi un avversario così che sia lui a doversi rialzare. Sei nel rifugio? Butta fuori un avversario, e crea spazio per un membro della tua squadra.*

*E ricorda! Potrebbe comunque non essere finita se trovi il chiusino di un tombino. Afferralo e usalo per stendere il mostro, o per forzare l'entrata al rifugio. Se però ti impossessi del chiusino prima di mettere al sicuro la cassa di scorte, il mostro malvagio ti noterà certamente.*

*Insomma, pare proprio sia giunta l'apocalisse!*

## Regolamento base per Mint Tin Mini Apocalypse (MiASM: *La Mini Apocalisse nella Scatolina di Mentine*)

### Setup del gioco

Svuota la scatolina e scegli un colore. Piazza 4 delle tue pedine sdraiate, e 1 in piedi sul lato della scatolina più vicino a te.

Prendi i dadi corrispondenti.

La scatolina rappresenta il rifugio antiatomico (RIA).

Metti in piedi il mostro verde, a pochi centimetri dal RIA, col dado verde dietro di lui, girato sul 6.

Piazza le 2 casse bianche di scorte tra il RIA e il mostro malvagio.

### Come si gioca

Rialza le tue pedine, pensa solo a te stesso, metti in sicurezza il RIA, recupera 1 cassa di scorte, e chiudi il RIA!

Le tue azioni sono dipendenti dai 7 che riesci a tirare, e hai sempre bisogno di 1 pedina in piedi per aiutare le tue altre pedine o per stendere quelle avversarie.

Il RIA accoglie al massimo 7 pedine.

Quando il gioco inizia, tirate i vostri dadi. Nel gioco base, si tira simultaneamente, e non a turni. Tuttavia, se vi va, potete anche tirare uno alla volta.

Ottenendo un 7, puoi:

- Alzare 1 pedina (se non ce n'è nessuna già in piedi)
- Aiutare 1 pedina a rialzarsi dentro il RIA
- Stendere 1 pedina avversaria
- Buttar fuori dal RIA 1 avversario (hai bisogno che almeno 1 tua pedina si trovi nel RIA), MA la pedina espulsa va messa in piedi accanto al RIA
- Inviare una COPPIA DI RICOGNIZIONE delle tue pedine dal RIA per recuperare 1 cassa di scorte
- Rialzare 1 pedina della tua COPPIA DI RICOGNIZIONE
- Stendere 1 pedina della COPPIA DI RICOGNIZIONE avversaria
- Trascinare all'interno del RIA 1 cassa di scorte con la tua COPPIA DI RICOGNIZIONE in piedi
- Chiudere il RIA con dentro almeno 4 delle tue pedine e 1 cassa di scorte all'interno e così VINCERE!

### E il mostro?

Si può giocare a tre livelli di difficoltà. Va deciso quale, prima di iniziare, tra **UH-OH**, **OMMIODDIO**, e **CRA-CRA!**

**UH-OH** attiva il dado del mostro solo quando una cassa di scorte giunge al RIA. Questo è il gioco classico a MiASM.

Una volta attivato, il giocatore che ottiene un doppio col numero rappresentato dal dado del mostro, ne abbassa il valore di uno. Un doppio 6 abbassa quindi a 5 il dado del mostro, un doppio 5, a 4, ecc.

Quando il dado del mostro indica 1, un tiro "occhi di serpente" (ossia un doppio "1") ottenuto da uno qualunque dei due giocatori, fa terminare il gioco. Il mostro entra nel RIA, e vi divora!

MA... uno dei due giocatori può fare l'eroe gettando 1 delle sue pedine in piedi tra le fauci del mostro per bloccare il dado!

Quella pedina è rimossa dal gioco (e giammai dimenticata). Tuttavia, un nuovo “occhi di serpente” decreterà la fine della partita, a meno che non vi sia un nuovo eroe che si lanci sul dado del mostro.

Per sacrificare una pedina non occorre ottenere un 7; lo si può fare con una pedina che sia dentro o fuori al RIA, ma comunque solo quando il dado del mostro indica 1.

Chi tira il doppio uno deve dire subito **si** o **no** sul sacrificio della pedina; se decide per il **no**, è l'avversario a dichiarare se per lui è **si** o **no**; se ancora una volta la scelta è per il **no**, si torna a chi ha tirato gli “occhi di serpente” che ha un'ultima possibilità di scegliere.

In caso di un nuovo **no**, **il mostro vince!** E i giocatori perdono.

Al livello **OMMIODDIO** il mostro si attiva appena inizia la partita. Così, la partita sarà più veloce, ma per gli esseri umani sarà spesso un disastro.

Al livello **CRA-CRA**, si permette a un qualunque giocatore di attivare e di abbassare il valore del dado del mostro usando un 7, oltre a ciò che comporta il normale tiro doppio del regolamento base.

**Calibrate la difficoltà** – il gioco vi pare troppo semplice? Impostate il dado iniziale del mostro a 5, 4, o anche a meno!

### **Punteggio di fine partita**

#### **4 PUNTI** – *Una Speranza per l'Umanità*

Il RIA è chiuso con all'interno 1 cassa di scorte e tutte le tue 5 pedine, OPPURE 4 di esse e 1 cassa di scorte, mentre la quinta pedina è stata sacrificata al mostro.

#### **3 PUNTI** – *Sopravvissuto*

Il RIA è chiuso con all'interno 1 cassa di scorte e 4 delle tue pedine. È la modalità di vittoria più veloce.

#### **2 PUNTI** – *Eroe Altruista*

Non conta il fatto che tu abbia perso; conta piuttosto che tu abbia aiutato l'avversario a vincere e l'umanità a sopravvivere facendoti divorare dal dado del mostro con un doppio 1.

#### **1 PUNTO**

Hai perso e non ti sei nemmeno voluto sacrificare. Il mostro ti divora, e il tuo avversario vince di diritto. Almeno, *l'umanità continuerà a esistere!*

#### **0 PUNTI**

Il RIA non è stato chiuso, e il mostro vi divora. Tutti. Perdete entrambi. **Bah!**

#### **Nota:**

Kate e il sottoscritto consigliano di giocare un paio di volte senza *l'espansione del Chiusino* per iniziare a familiarizzare con una vostra strategia e tattica.

Ci divertiamo anche molto a iniziare con il dado del mostro sul 4. Buon gioco!

## Regole dell'espansione "Chiusino"

### Setup del gioco

Piazza il chiusino alle spalle del mostro con il lato SEWER (fogne) su di esso.

### Come si gioca

Il chiusino può essere usato per stendere il mostro OPPURE per aprire il RIA che è stato chiuso.

Con un 7 si può:

- Sfruttare il chiusino come un nascondiglio e metterci sopra 1 pedina
- Estrarre dal nascondiglio un avversario e metterci sopra la propria pedina
- Lanciare il chiusino per stendere il mostro
- Usare il chiusino per forzare la porta del RIA e continuare così il gioco

Nascondersi sotto il chiusino attiva il mostro, se non è già attivo.

Il chiusino può essere lanciato solo una volta (**VEDERE PIÙ AVANTI!**).

Se il mostro è steso, un doppio coi dadi gli fa riprendere i sensi, ma non fa scendere il punteggio del dado. Un doppio successivo, invece, causa l'abbassamento del dado di uno, secondo le regole base.

Il dado del mostro si comporta come nel gioco base.

Se si ottiene un 7, non lo si può "tenere da parte" per usarlo successivamente.

Entrambi i giocatori continuano a tirare se il RIA è stato riaperto.

Una volta che il RIA è richiuso, è solo questione di tempo prima che il mostro divori tutti coloro che sono fuori, e pertanto la **partita termina**.

**Aggiornamento:** in seguito a uno scambio di opinioni su BoardGameGeek e a una profonda introspezione dell'anima (non così profonda, in realtà), perché limitare a una sola volta il lancio del chiusino? All'inizio, era quello a rendere il gioco *davvero* speciale, ma se il gioco imita in qualche modo la vita vera, potreste usare il chiusino anche più di una volta: sarà sufficiente tirare un 7 per riprenderlo, e lanciarlo di nuovo tirando un altro 7. E anche se ciò potrebbe allungare il gioco, il mostro, alla fine, lo farà comunque terminare (così come terminerà voi, se non siete attenti). Pertanto, siate liberi di usare o meno questa regola. D'altronde, è il vostro gioco =)

## **Mint Tin Mini Apocalypse (MiASM: *La Mini Apocalisse nella Scatolina di Mentine*) con l'espansione "Chiusino"**

- 5 Meeple blu
- 5 Meeple giallo
- 1 Meeple verde del Mostro
- 2 Dadi Blu
- 2 Dadi gialli
- 1 Dado verde del Mostro
- 2 Casse di Scorte
- 1 Rifugio Antiatomico (RIA)
- 1 Regolamento Base
- 1 Regolamento "Chiusino"
- 1 Posterino imbustato del gioco

**Con il gioco, è vostra anche l'Epica Colonna Sonora!**

<http://subquark.com/kickstarter/Mint-Tini-Mini-Apocalypse-ALBUM.zip>

con sette fantastiche tracce MP3 320kbps da aggiungere a caos e pandemonio:

1. **SCAPPA** – per il setup – 7:00
2. **INSTOPPABILE** – sempre per il setup – 7:00
3. **SCOPPIA IL CAOS** – partenza veloce – 7:00
4. **STRUMENTALE** – 10:08
5. **SCAPPA** – per il gioco esteso – 15:28
6. **INSTOPPABILE** – per il gioco esteso – 16:26
7. **SCOPPIA IL CAOS** – partenza veloce – 16:32

Musica composta e mixata per MiASM da Ross Bugden.

Le prime 3 tracce epiche sono anche su Youtube.

***Divertitevi e cercate di vincere spesso!***

Varianti ulteriori sul sito [subquark.com](http://subquark.com).

Traduzione: Daniele (@krakentdg) Giardino