



MOLLY



REGOLAMENTO



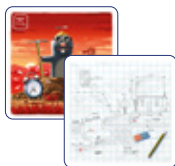
Sotto l'orto rigoglioso si nasconde un mondo segreto, una fitta rete di tunnel costruiti con maestria. Le talpe si muovono agili e silenziose, conquistando prelibate delizie. Ogni tunnel porta a una nuova scoperta e ogni progetto di scavo è un passo verso il prossimo bottino.

E quel cagnolone laggiù? Solo un piccolo contrattempo per chi sa muoversi con arguzia! Ogni mossa è calcolata, ogni progetto è stato studiato a puntino, l'orto è pronto per essere conquistato!

COMPONENTI



50 carte Talpa
(10 per colore)



15 carte Talpa
Ritardataria
(3 per colore)



65 cubetti Talpa
(13 per colore)



1 carta Fumetto



1 carta Bobtail

Questo
regolamento



1 carta
Primo Giocatore



6 carte Evento
(2 per colore)



12 segnalini
Progetto



4 Tane in plastica

LE TANE

Seguite queste istruzioni per montare e utilizzare le Tane:

- Applicare il primo adesivo come mostrato **(A)**.
- Applicare il secondo adesivo come mostrato **(B)**.
- Durante la partita, tenete la Tana girata in modo che i cubetti non siano visibili agli altri giocatori.
- I cubetti ottenuti durante la partita vanno inseriti nella Tana rispettando il colore dell'adesivo.



Nota: per riporre le Tane nella scatola, inseritele come mostrato.



OBIETTIVO DEL GIOCO

In Molly formerete tris di carte (in orizzontale, verticale o diagonale) per aggiungere Talpe alle vostre Tane, e userete i Progetti per eseguire delle azioni speciali. Ma attenzione! Non basterà solo collezionare più Talpe possibili. La vera sfida sarà gestire tutto ciò che accumulerete. Alla fine della partita, otterrete punti moltiplicando i cubetti del colore più numeroso con quello meno numeroso!



PREPARAZIONE

1. In base al numero di giocatori, prendete le carte Talpa e i segnalini Progetto indicati. Riponete le carte Talpa e i segnalini Progetto avanzati nella scatola: non serviranno per questa partita.

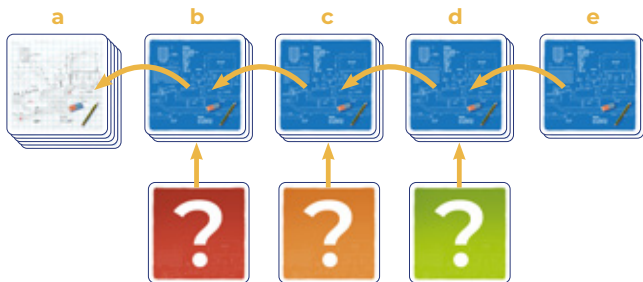


Giocatori	Carte Talpa	Segnalini Progetto
2	40 (8 per colore)	6
3	45 (9 per colore)	9
4	tutte	tutti

2. Mescolate il mazzo appena creato, pescate 9 carte e posizionatele a faccia in giù, senza guardarle, a formare una griglia 3x3. Poi pescate altre 9 carte e posizionatele a faccia in su sopra di esse (ogni pila avrà quindi una carta a faccia in su in alto e una a faccia in giù in basso).
3. Create il mazzo di pesca come segue:
 - Mescolate le 15 carte Talpa Ritardataria e mettetele a faccia in giù sul tavolo **(a)**.
 - Togliete dal mazzo delle carte Talpa le prime 5 carte e mettetele temporaneamente da parte a faccia in giù.
 - Dividete il resto del mazzo in 3 mazzetti più o meno uguali. Non serve che abbiano esattamente lo stesso numero di carte.
 - Mescolate 1 carta Evento rossa casuale, a faccia in giù senza guardarla, in uno dei mazzetti e mettetene quel mazzetto **(b)** sopra alle Talpe Ritardatarie.
 - Mescolate 1 carta Evento arancione casuale, a faccia in giù senza guardarla, nel secondo mazzetto e mettetene quel mazzetto **(c)** sopra al precedente.
 - Mescolate 1 carta Evento verde casuale, a faccia in giù senza guardarla, nel terzo mazzetto **(d)** e mettetelo sopra gli altri.
 - Infine, mettetene le 5 carte messe da parte in cima **(e)**. Questo è il mazzo di pesca.



3



4. Pescate 2 carte e posizionatele a faccia in su vicino al mazzo a formare la fila di pesca.
5. Ogni giocatore riceve un segnalino Progetto. Posizionate il resto dei segnalini Progetto in una riserva a portata di mano.
6. Ogni giocatore riceve una Tana e la posiziona davanti a sé.
7. Chi più recentemente è stato sottoterra riceve la carta Primo Giocatore e inizia la partita.



Esempio per una partita a 3 giocatori



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Durante la partita i giocatori effettuano i propri turni in senso orario. All'inizio di ogni turno, se ci sono meno di 2 carte nella fila di pesca, pescate carte dal mazzo fino ad averne di nuovo 2. Poi il giocatore di turno esegue **in ordine** le fasi di seguito indicate.

1. Eseguire azioni speciali (**opzionale**)
2. Giocare una carta (**obbligatoria**)
3. Verificare il tris (**obbligatoria**)

Attenzione: ogni volta che pescate una carta Evento, dovrete attivarne immediatamente l'effetto ("Carte Evento", a pag. 11).

1. ESEGUIRE AZIONI SPECIALI (OPZIONALE)

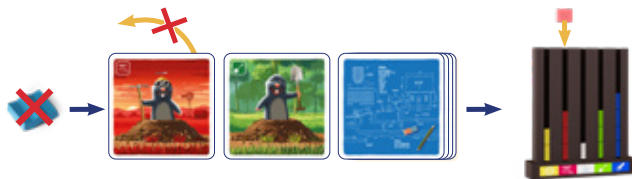
Il giocatore può spendere uno o più segnalini Progetto rimettendoli nella riserva per eseguire altrettante azioni speciali, una alla volta per ogni segnalino speso. Le azioni speciali possono essere eseguite in qualunque ordine ed è possibile ripetere più volte la stessa.

Le azioni speciali sono:

- A. Prendere una carta dalla fila di pesca:** il giocatore pesca una carta dalla fila di pesca, la scarta e aggiunge alla propria Tana un cubetto dello stesso colore; poi pesca una nuova carta per riportare la fila di pesca a 2 carte.

Il consiglio della talpa: questa azione è utile sia per aumentare i propri punti che per cambiare la fila di pesca!



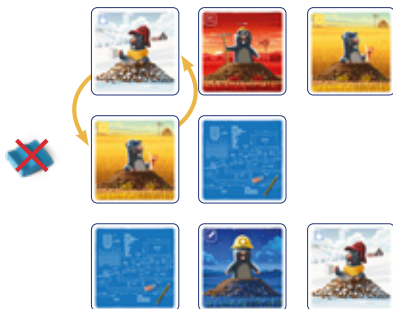


Esempio: Alice spende un segnalino Progetto per prendere una Talpa rossa dalla fila di pesca. Scarta la carta, poi prende un cubetto rosso e lo aggiunge alla sua Tana. Infine, pesca una nuova carta per riportare la fila di pesca a 2 carte.

B. Invertire la posizione di 2 pile di carte adiacenti:

il giocatore inverte la posizione di 2 pile di carte ortogonalmente adiacenti. È vietato invertire una pila di carte con una pila vuota.

Il consiglio della talpa: questa azione serve per allineare le carte e formare un tris, utile nella terza fase del turno.



Esempio: Paola spende un segnalino Progetto per invertire la posizione della pila con in cima una Talpa gialla, con quella con in cima una Talpa bianca. In questo modo, ha allineato 2 carte gialle, proprio come desiderava.



2. GIOCARE UNA CARTA (OBBLIGATORIO)

Quando il giocatore non può o non vuole eseguire altre azioni speciali, prende una carta dalla fila di pesca oppure la carta coperta in cima al mazzo e la posiziona a faccia in su in uno dei 9 spazi della griglia. La carta può essere posizionata in uno spazio **vuoto** (senza carte) o in uno **occupato**, a patto di non coprire una carta Talpa dello stesso colore.



BONUS PROGETTO: se in questa fase il giocatore posiziona la carta in uno spazio vuoto (senza carte), riceve un segnalino Progetto. Se la riserva di segnalini Progetto è esaurita, ruba il segnalino a un altro giocatore. I segnalini posseduti devono essere visibili a tutti.



3. VERIFICARE IL TRIS (OBBLIGATORIO)

Se la carta appena posizionata è parte di un tris di carte Talpa uguali (in orizzontale, verticale o diagonale) il giocatore esegue le 2 azioni di seguito indicate. Nel caso in cui la carta giocata formasse 2 tris, il giocatore sceglie **un solo tris** su cui agire.

Attenzione: il tris deve contenere la carta **appena posizionata**. Nel caso in cui sia già presente un tris prima della fase 2, questo **non viene conteggiato**, a meno che il giocatore non sposti prima una delle pile che lo forma per poi ricrearlo posizionando una propria carta.

1. **Sceglie una delle 3 pile che fanno parte del tris e prende tutte le carte della pila.** Le mostra a tutti e aggiunge alla propria Tana un cubetto per le quantità e i colori delle carte prese. Infine, scarta le carte ottenute.

Attenzione: non è possibile esaminare preventivamente le carte nelle pile, né contare quante siano.



Esempio: Alessandro posiziona una carta blu e forma un tris. Sceglie una delle pile del tris e prende tutte le carte della pila. Aggiunge alla propria Tana i cubetti di tutte le carte della pila (1 blu, 1 verde, 1 bianco) e poi scarta le carte.

2. Capovolge le altre 2 pile che componevano il tris:
- Se si crea un nuovo **tris di Talpe**, **ripete i punti 1 e 2**;
 - Se si crea invece un **tris di Progetti** (i retri delle carte, compresi quelli delle Talpe Ritardatarie), il giocatore riceve 3 segnalini Progetto dalla riserva. Se la riserva si esaurisce, il giocatore ruba i segnalini da uno o più giocatori a sua scelta. Poi, pesca le prime 3 carte del mazzo e le posiziona a suo piacimento a faccia in su, per coprire il tris di Progetti. Se così facendo si genera un tris, viene ignorato.



Esempio: Alessandro prosegue il turno e capovolge le altre 2 pile che componevano il tris. Così facendo, crea un tris di Progetti! Ottiene 3 segnalini Progetto: prende l'ultimo segnalino rimasto nella riserva e ne ruba 2 a Paola. Poi pesca le prime 3 carte del mazzo e copre il tris di Progetti.

La Tana può contenere fino a 7 cubetti di ogni colore. Nel caso in cui un giocatore deve inserire un cubetto ma la relativa colonna è piena, deve scartarlo.

CARTE EVENTO

Una carta Evento può essere rivelata sia all'inizio del turno, quando si pescano carte per riportare la fila di pesca a 2 carte, che in seguito all'esecuzione dell'azione speciale A ("Prendere una carta dalla fila di pesca", pag. 6). Quando viene rivelata una carta Evento, **attivatene immediatamente l'effetto** a partire dal giocatore che l'ha rivelata, poi scartatela e pescate una nuova carta. In fondo al regolamento potete trovare tutti gli effetti delle carte Evento.



Attenzione: se doveste trovare un nuovo Evento mentre pescate carte come conseguenza dell'attivazione di un Evento, completate quello in corso e poi attivate il nuovo.

FINE DELLA PARTITA

Quando in cima al mazzo di pesca compare la prima carta Talpa Ritardataria, inizia l'ultimo round di gioco: questo può avvenire sia all'inizio del turno che in seguito all'azione speciale A (pag. 6). La partita prosegue fino al termine del turno del giocatore alla destra di chi possiede la carta Primo Giocatore, in modo che tutti abbiano giocato uno stesso numero di turni.



A questo punto ogni giocatore controlla i cubetti nella propria Tana per calcolare il punteggio di fine partita. **Moltiplica il numero di cubetti del colore più numeroso per quelli del colore meno numeroso.** Aggiunge infine 1 punto per ogni segnalino Progetto che possiede.

Cubetti del colore
più numeroso

x

Cubetti del colore
meno numeroso

+1 punto per ogni segnalino Progetto



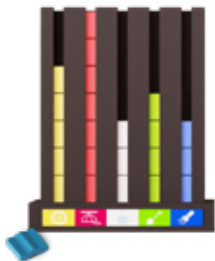
Il consiglio della talpa: anche se i segnalini Progetto valgono 1 punto a fine partita, normalmente saranno più utili se utilizzati per eseguire delle azioni speciali al momento giusto!



Attenzione:

- Eventuali colori con 0 cubetti non vengono considerati.
- Nel raro caso in cui tutti i colori avessero uno stesso numero di cubetti, quel numero sarà sia il più alto che il più basso.

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore! In caso di pareggio, vince il giocatore che possiede meno segnalini Progetto. Se il pareggio persiste, la vittoria viene condivisa.



Esempio 1: Alessandro finisce la partita con 1 segnalino Progetto, 5 cubetti gialli, 7 rossi, 3 bianchi, 4 verdi e 3 blu. Moltiplica la quantità di cubetti del colore più numeroso (i rossi), per la quantità del colore di cui ne ha meno (blu oppure bianco) e somma il segnalino Progetto, ottenendo **22 punti** ($7 \times 3, +1$).



Esempio 2: Alessandro finisce la partita senza segnalini Progetto, ma con 6 cubetti gialli, 6 rossi, 3 bianchi, 4 verdi e 0 blu. Moltiplica la quantità di cubetti del colore più numeroso (in questo caso rosso oppure giallo), per la quantità del colore di cui ne ha meno, il bianco. Ignora il blu, perché non ne possiede e ottiene 18 punti (6×3). Se fosse riuscito a procurarsi una quarta talpa bianca avrebbe ottenuto addirittura **24 punti!** (6×4).

VARIANTE – BOBTAIL

È arrivato un grosso cagnolone nell'orto! Il poveretto fa di tutto per catturare le talpe, ma senza risultati. Le furbe scivolano tra i tunnel sotterranei sfuggendogli all'ultimo istante e riemergendo alle sue spalle!

Seguite la Preparazione come di consueto (pag. 4), con l'eccezione che, all'inizio del punto 2, dovete mettere la carta Bobtail al centro della griglia 3x3, senza posizionarvi sotto alcuna carta (si creeranno quindi solo 8 pile attorno al Bobtail).

Sul Bobtail non si posizionano mai carte durante la partita.



L'azione speciale B (pag. 7) cambia con la seguente:

B. Dare la caccia alle talpe: pagando un segnalino Progetto, potete muovere il Bobtail di uno spazio ortogonalmente o diagonalmente (*cerca di acchiappare una talpa*). Rimuovete la pila nella posizione di arrivo del Bobtail e riposizionatela in un **qualsiasi spazio vuoto** (privo di carte) a vostra scelta, anche non adiacente a dove è stato tolto. Ci sarà sempre almeno uno spazio vuoto, quello lasciato dal Bobtail.



EFFETTI DELLE CARTE EVENTO



Tutti ricevono un segnalino Progetto.



Tutti pescano una carta dal mazzo aggiungendo il relativo cubetto alla propria Tana. Poi scartano la carta.



Riempi con carte Talpa a faccia in su, prese dal mazzo di pesca, tutti gli spazi vuoti.



Riempi con carte Talpa a faccia in su, prese dal mazzo di pesca, tutti gli spazi in cui è visibile un retro.



Tutti passano simultaneamente un proprio cubetto al giocatore alla propria destra.



Tutti scartano un cubetto a scelta.

REGOLE FREQUENTEMENTE DIMENTICATE

- Se non vi piacciono le carte della fila di pesca, potete giocare anche la prima carta del mazzo.
- Non potete mai giocare una carta sopra un'altra carta dello stesso colore.
- Giocare una carta in uno spazio vuoto vi fa ottenere un segnalino Progetto.
- In un turno potete usare quanti segnalini Progetto volete per eseguire altrettante azioni speciali una alla volta. Potete eseguire la stessa azione speciale più volte.
- Se dovete prendere un segnalino Progetto e la riserva è esaurita, dovete rubarlo a un altro giocatore (i segnalini posseduti da ogni giocatore devono essere visibili a tutti).
- Non potete mai esaminare le pile di carte.

Tiriamo su quest'ultima zolla et voilà! Ah, che bello vedere i propri sforzi ripagati.

Forza, forza! In fila per tre e poche chiacchiere, abbiamo un altro orto da scavare.

Torcia preparata. Denti e unghie lucidati, siamo pronti!

Calma, calma! Fatemi finire la tisana di corteccia e vi raggiungo.

Cocktail di carote e arance. Una delizia!



RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Un immenso grazie ai miei tanti playtester che hanno provato questo gioco in tutte le sue versioni e mi hanno aiutato a migliorarlo sempre di più: Adriana Provenzano, Andrea Barbasso, Andrea "Bo" Boerio, Andrea Nuzzo, Antonello "Rocky" Roccazzella, Aurora Longo, Elena Agus, Elisa Capuzzo, Francesca "Bonsy" Bonsignore, Francesco Chironna, Giorgio Insinga, Giulia Carciotto, Kiara Scialabba, Linda Pilla, Luca Trevisani, Ludovico Maldarizzi, Luigi "Bigio" Cecchi, Neil Assauto, Nima Kolahimahmoudi, Paolo Capuzzo, Roberto Allocco e Vitale Cancelliere. Senza il vostro incessante scavare, Molly non avrebbe mai visto la luce in fondo al tunnel.

RICONOSCIMENTI

Edizioni GateOnGames www.gateongames.com — edizioni@gateongames.com

Per reclami su questo prodotto, contattare reclami@gateongames.com

Game Design: Christian Giove

Illustrazioni: Stefano Tartarotti

Sviluppo: Christian Giove

Supervisione: Mario Cortese

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola

Grafica: Martina Marzulli

3D Artist: Martina Marzulli

Revisione: Manuele Giuliano

Correzione bozze: Giulia Bazzurro

Risorse aggiuntive: ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

Molly © 2024 Zerosem S.R.L.

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



Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?



FLUSSO DI GIOCO

Durante il proprio turno, il giocatore esegue **in ordine** le seguenti fasi:

1. Esegue azioni speciali, spendendo segnalini Progetto (**opzionale**).
2. Gioca una carta dalla fila di pesca o dalla cima del mazzo (**obbligatoria**).
3. Verifica il tris di Talpe dello stesso colore (**obbligatoria**). Se il tris avviene:
 - Prende tutte le carte di una pila del tris e aggiunge un cubetto per ciascuna carta della pila alla sua Tana. Poi scarta le carte.
 - Capovolge le altre 2 pile. Se in questo modo si crea un nuovo tris, ripete questi due punti. Se invece crea un tris di Progetti, ottiene 3 segnalini Progetto, poi copre il tris con 3 nuove carte pescate dal mazzo.

Se viene rivelata una carta Evento dal mazzo, attivatenene immediatamente l'effetto a partire dal giocatore che l'ha rivelata.

Quando in cima al mazzo compare la prima carta Talpa Ritardataria, inizia l'ultimo round. La partita proseguire fino al termine del turno del giocatore alla destra del primo giocatore.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO: ogni giocatore controlla i cubetti nella propria Tana. Moltiplica il numero di cubetti del colore più numeroso per quelli del colore meno numeroso e aggiunge 1 punto per ogni segnalino Progetto che possiede.

INDICE ANALITICO

Bonus Progetto	8
Componenti	2
Dare la caccia alle talpe	13
Effetti delle carte Evento	14
Eseguire azioni speciali	6, 7
Esempio di calcolo del punteggio	12
Eventi	11
Fine della partita	11
Giocare una carta	8
Invertire la posizione di 2 pile	7
Modalità avanzata (Bobtail)	13
Obiettivo del gioco	3
Prendere una carta dalla fila di pesca	6
Preparazione	4
Regole frequentemente dimenticate	14
Svolgimento della partita	6
Tris di Progetti	10
Verificare il tris	9

