

DUNGEONEER v 2.1

INTRODUZIONE

In Dungeoneer interpreterai il ruolo di un Eroe che tenta di completare una serie di Missioni nei meandri di un dungeon mortale, aumentando di livello ad ogni successo ottenuto. Potrai anche agire in qualità di Signore del Dungeon, indirizzando mostri, pericoli e insidie contro gli altri giocatori, nel tentativo di liberare la tua dimora da queste noiose infestazioni eroiche.

Tu e gli altri giocatori creerete di volta in volta la Mappa di questo regno sotterraneo, posizionando a turno le carte Mappa. Mentre il tuo Eroe si aggira in questo labirinto tu guadagnerai punti Gloria e Pericolo che potrai usare per mettere in gioco nuove carte e per mantenere attivi gli effetti speciali delle carte che hai già in gioco.

Gloria: Puoi spendere punti Gloria per giocare carte Avventura che abbiano effetti positivi per il tuo Eroe, chiamate Favori o Tesori, durante la Fase Eroe del tuo turno. Vengono giocate nel tuo Inventario - la zona del tavolo di fronte a te - e una volta posizionate lì si considerano *pronte*. I segnalini Gloria si usano anche per indicare alcuni effetti positivi sulle carte, come ad esempio le cariche possedute da un oggetto magico.

Pericolo: Gli avversari spendono i tuoi punti Pericolo contro di te per poter usare carte Avventura negative per il tuo Eroe, chiamate Sventure o Incontri, durante la Fase del Signore del Dungeon nel loro turno. I segnalini Pericolo si usano anche per indicare effetti negativi sulle carte, come ad esempio le ferite subite da un mostro.

Vinci come Eroe se porti a termine 3 Missioni, o come Signore del Dungeon quando sono stati sconfitti tutti gli altri Eroi tranne il tuo.

Dungeoneer è un gioco di carte Non Collezionabile per 2-4 giocatori, dai 12 anni in su. Una partita dura tra i 20 e i 30 minuti per giocatore presente. Ogni confezione di Dungeoneer può essere unita ad altre confezioni base o espansioni, oppure usata come gioco a sé stante.

Componenti: Oltre a questo regolamento, Dungeoneer comprende 110 carte: 62 carte Avventura, 20 carte Mappa, 14 carte Missione, 6 carte Eroe, 6 carte Indicatore e 2 cartoncini sagomati da ritagliare. Ogni espansione include come minimo un mazzo di 55 Carte: 31 Carte Avventura, 10 Carte Mappa, 7 Carte Missione, 3 Carte Eroe, 3 Carte Indicatore e 1 cartoncino sagomato da ritagliare. Avrete bisogno anche di alcuni dadi a 6 facce (consigliati 2 per ogni giocatore) e 2 oggetti piccoli che i giocatori possano utilizzare come segnalini per indicare i loro punti Gloria e Pericolo (gettoni o segnalini di vetro di colori differenti vanno più che bene). Può essere utile avere qualche segnalino extra per tener conto di eventuali condizioni speciali.

Preparazione: Scegliete un mazziere che esegua le seguenti indicazioni prima di iniziare la partita.

Preparare le Pedine: Ritagliate gli eroi e i segnalini dalle carte apposite, seguendo le linee tratteggiate. Piegateli lungo la linea rossa per farli stare in piedi. Le pedine Eroe rappresentano i personaggi sulla

mappa, mentre un segnalino con lettera viene messo sulla mappa per indicare la locazione di un oggetto sulla cui carta è stato posto un segnalino con la stessa lettera.

Preparare i Mazzi: Dividete le carte in mazzi diversi a seconda dell'immagine rappresentata sul dorso e mescolatele.

Tirare l'Iniziativa: Determinate l'iniziativa (il giocatore che agisce per primo) tirando ognuno 1 dado; il giocatore col punteggio più alto inizia il primo turno (ritirate eventuali pareggi).

Assegnare gli Eroi: Distribuite 1 carta Eroe scoperta a ogni giocatore, il quale la colloca nel proprio Inventario, lo spazio sul tavolo direttamente di fronte a lui, dove vengono collocate tutte le carte giocate. Poi prendete un dado e posizionalo, con il lato del 6 rivolto verso l'alto, sulle parole: "Livello 1", sopra la carta Eroe. Ciò indica che il personaggio ha 6 punti Vita e si trova al primo Livello.

Assegnare le Missioni: Consegnate 2 carte Missione scoperte ad ogni giocatore per rappresentare le sue Missioni Personali. Poi lasciate una carta Missione scoperta accanto al mazzo delle Missioni: si tratta della Missione Globale che tutti possono tentare di completare. Ogni volta che un giocatore conclude una Missione, questa viene messa coperta di fronte a lui; quando viene completata la Missione Globale se ne pesca una nuova.

Mappa iniziale: Prendete la carta Ingresso dal mazzo delle Mappe, contrassegnata da un'icona a forma di torre, e collocatela scoperta al centro dell'area di gioco. Pescate casualmente 4 Passaggi/Sentieri dal mazzo delle Mappe e posizionate 1 Passaggio su ogni lato dell'Ingresso, disponendoli secondo le regole. Ogni giocatore colloca la sua pedina Eroe sulla carta Ingresso. Mescolate il mazzo delle Mappe e mettetelo da parte. (Vedi lo Schema di Disposizione per ulteriori informazioni sulla modalità di disposizione delle carte Mappa)

Preparare gli indicatori di Gloria/Pericolo: Ogni giocatore riceve una carta Indicatore e colloca un segnalino sul numero 1 sul lato del Pericolo e un secondo segnalino sul numero 1 sul lato della Gloria, per indicare che si trova all'Ingresso. Mano a mano che questi punteggi aumentano durante il gioco, spostate i segnalini per indicare il loro nuovo valore.

Pescare le Carte Avventura: Infine ogni giocatore pesca 5 carte Avventura da tenere in mano, senza mostrarle agli avversari: queste carte contengono Incontri, Tesori, Favori e Sventure che gli Eroi incontreranno durante la partita.

Ora siete pronti per iniziare a giocare!

SEQUENZA DEI TURNI DI GIOCO

Una partita a Dungeoneer si svolge in una sequenza di turni che formano un round. Durante ogni round i giocatori giocano in successione il loro turno in senso orario, finché uno di loro non vince, attraversando cinque fasi:

1. Fase di Ripristino: le Porte vengono inizializzate, le carte che si possono utilizzare soltanto una volta per turno possono essere usate di nuovo, mentre gli effetti che durano per un turno, attivati in quello precedente, si concludono. Alcune carte in gioco necessitano di un certo costo di mantenimento che deve essere pagato in questa fase, altrimenti le carte tornano in mano al proprietario. Il Movimento di un Eroe

torna ad essere uguale alla sua Velocità; questo Movimento viene utilizzato per muoversi lungo la mappa e per effettuare azioni durante la Fase dell'Eroe.

2. Fase del Signore del Dungeon: Durante la Fase del Signore del Dungeon si possono governare le forze maligne presenti nel gioco. Potete utilizzare il Pericolo *dei vostri avversari* contro di loro per giocare carte Avventura negative dalla vostra mano o dal Branco. Le carte Avventura negative comprendono le Sventure e gli Incontri diretti contro l'avversario di cui avete utilizzato i punti Pericolo. Le Sventure che non colpiscono uno specifico giocatore possono essere acquistate con i punti Pericolo di qualsiasi giocatore. Non si possono unire tra loro i punti Pericolo di più giocatori per giocare una singola carta, e non si possono mai spendere i propri punti Pericolo. Tutte le carte Incontro devono essere giocate nello stesso momento, quindi il tuo avversario potrebbe mettere in atto una risposta strategica, mentre le carte Sventura possono essere giocate in qualsiasi momento durante la tua Fase di Signore del Dungeon, prima o dopo aver risolto gli Incontri.

La procedura per mettere in gioco gli Incontri comprende le fasi di Attacco, Risposta e Risoluzione.

- A. *Attacco:* Giocate tutte le carte Incontro che i vostri avversari sono in grado di pagare con i loro punti Pericolo, nell'ordine in cui desiderate che avvengano, e scegliete una forma di attacco da usare nel corso di ogni singolo combattimento: Mischia, Magia o Velocità.

Mischia: Un pugno arancione rappresenta la forza di un Eroe o di un mostro. L'attacco in Mischia si usa negli attacchi fisici di combattimento, e solitamente infligge 1 o più ferite quando colpisce.

Magia: Un palmo aperto viola rappresenta la potenza magica di un Eroe o di un Mostro. L'attacco Magico si utilizza negli attacchi mistici di combattimento, e spesso causa insoliti effetti speciali quando colpisce, oltre ad infliggere ferite.

Velocità: Uno stivale blu rappresenta l'agilità di un Eroe o di un Mostro. La Velocità determina i punti Movimento, la capacità di attraversare le Porte sulla Mappa, ed è usata per evitare la maggior parte delle Insidie, come le Trappole e gli Ostacoli. La Velocità viene anche usata, raramente, negli attacchi di combattimento.

Nel corso di un attacco di combattimento, una carta attaccante deve utilizzare una forma di attacco di cui possieda il corrispondente tipo di attacco standard, opponendosi ad un contrattacco dello stesso tipo. Non è possibile *iniziare* un attacco usando una forma di attacco della quale si possiede soltanto il corrispondente tipo di contrattacco.

Attacco Standard: Un attacco standard è indicato da un simbolino circolare - chi gioca la carta può *iniziare* o contrastare un attacco effettuato con questo tipo di forma di attacco, infliggendo ferite se vince il Tiro di Attacco.

Contrattacco: Un simbolino a forma di rombo indica esclusivamente un contrattacco - chi gioca la carta non può *iniziare* un attacco con questo tipo di forma di attacco, ma se dovesse subire un attacco, questa carta potrebbe infliggere 1 ferita all'avversario grazie ad un colpo andato a segno usando il contrattacco che ha la medesima forma dell'attacco ricevuto.

Usa il tipo di attacco migliore quando sommi i punteggi di più carte per ottenere il tuo Tiro di Attacco. Ad esempio: Contrattacco 2 + Attacco Standard 1 = Attacco Standard 3.

Durante la Fase del Signore del Dungeon, *ogni mostro può iniziare 1 attacco standard per turno* contro l'Eroe i cui punti Pericolo sono stati spesi per attivarlo, questo conta come un Movimento libero. In qualsiasi momento durante la sequenza del turno, *un Eroe è in grado di iniziare un attacco standard per turno* sotto forma di Sfida, al costo di 1 Movimento (vedi Azioni Speciali).

B. Risposta: I vostri avversari possono giocare carte di Risposta e preparare altre difese.

C. Risoluzione: Il metodo usato per risolvere un Incontro dipende dal fatto se si tratta di un attacco di combattimento o di un Insidia, come descritto di seguito.

RISOLVERE GLI ATTACCHI DI COMBATTIMENTO

Tirare e Applicare gli Effetti dei Colpi: Per ogni combattimento devi lanciare 1 dado per attaccare, e il tuo avversario lancia 1 dado per difendersi. Ogni giocatore aggiunge il punteggio della propria forma di attacco prescelta (Mischia, Magia o Velocità) al risultato del tiro. Si confrontano i valori ottenuti, il giocatore con il risultato più alto mette a segno un colpo che infligge 1 ferita all'avversario, a meno che l'effetto del colpo descritto sulla carta non indichi diversamente. Un risultato di parità significa che ciascun Eroe o Mostro è riuscito a difendersi con successo e quindi nessuna delle due parti infligge danni all'altra. Tutti i tiri di dado relativi al medesimo attacco vengono risolti in una volta sola.

Effetto del Colpo: Un Sole indica che in caso di colpo andato a segno si verifica un effetto diverso dal solito "infliggi 1 ferita", descritto sulla carta stessa. Questo è l'effetto *totale* del colpo e non si deve aggiungere la solita ferita.

Branco: Dopo aver determinato gli effetti del colpo, i mostri sopravvissuti e senza ferite tornano nella tua mano oppure *possono* essere messi nel tuo Branco (una parte del tuo Inventario), la scelta è tua. I mostri feriti vanno *sempre* nel tuo Branco, con dei segnalini indicanti le ferite subite posti su di essi, oppure vengono scartati se sono stati sconfitti (0 punti Vita rimasti). Nel tuo Branco puoi avere un massimo di 3 mostri; i mostri non desiderati vengono scartati (scegli tu quali scartare). Puoi giocare i mostri dal tuo Branco nello stesso modo di quelli dalla tua mano (spendendo il Pericolo di un avversario), ma non vengono calcolati nel numero di carte tenute nella propria mano. Se un Eroe viene sconfitto, lui e il suo giocatore sono esclusi dal gioco.

Premio: Per ogni ferita che il tuo mostro è riuscito ad infliggere ad un Eroe puoi assegnare 1 punto Pericolo a *qualsiasi* giocatore. Per ogni ferita che il tuo Eroe è riuscito ad infliggere ad un mostro, tu guadagni 1 punto Gloria. I punti Gloria/Pericolo guadagnati non possono superare il numero di Punti Vita rimasti all'Eroe o al mostro al quale sono state inflitte le ferite.

Nota che, per quanto riguarda i mostri sulle carte Missione o Mappa, il giocatore seduto alla tua sinistra ricopre il ruolo di Signore del Dungeon. Questi mostri non vanno nel tuo Branco o nella tua mano, e non fanno guadagnare alcun punto Gloria/Pericolo dato che hanno il loro premio speciale.

RISOLVERE LE INSIDIE

Un'Insidia rappresenta un valore numerico che devi uguagliare o superare, al posto del tiro contrastato degli attacchi di combattimento; un'Insidia non viene considerata un attacco. Le Insidie sono usate come le Trappole o gli Ostacoli; a meno che non sia indicato diversamente, le Trappole hanno effetto su tutti gli

Eroi che occupano la stessa casella. Lancia 1 dado e aggiungi il tuo punteggio appropriato (come indicato sulla carta Insidia. Se il totale è uguale o superiore al valore dell'Insidia ricevi l'effetto Successo descritto sulla carta, in caso contrario subisci l'effetto Fallimento. Le Insidie possono basarsi su qualsiasi punteggio: Mischia, Magia, Velocità, persino Vita o il Livello attuale del tuo personaggio. Per esempio:

Magia Pericolo 4+, Successo: guadagni 1 Gloria, Fallimento: subisci 1 ferita.

Questa carta richiede che tu lanci un dado aggiungendo il tuo punteggio di Magia al risultato. Se il totale è maggiore o uguale a 4 ricevi 1 punto Gloria, altrimenti subisci 1 ferita.

3. Fase di Costruzione: Pescate e posizionate 1 carta Mappa in una posizione valida (vedi lo Schema di Disposizione).

4. Fase dell'Eroe: Durante la Fase dell'Eroe si utilizzano gli Eroi. Si possono spendere punti Gloria per usare carte Avventura positive come i Favori e i Tesori, che possono essere giocati dalla mano nel proprio Inventario in qualsiasi momento durante la propria Fase dell'Eroe; quando ciò accade, queste carte si definiscono "pronte". Durante la Fase dell'Eroe si può anche spendere il proprio Movimento per effettuare le seguenti azioni, in qualsiasi ordine: Muoversi, Esplorare e Completare una Missione; puoi anche eseguire Azioni Speciali durante questa fase.

Muoversi: Puoi muovere il tuo Eroe in qualsiasi direzione possibile; ogni spazio percorso costa 1 Movimento. Ogni carta Mappa rappresenta uno spazio. Ricevi punti Gloria e Pericolo come indicato sulla carta Mappa per *ogni spazio in cui entri e che sia nuovo per il turno corrente*; ciò significa che non dovrai ricordare quali spazi hai percorso nei turni precedenti, inoltre non guadagni punti per gli spazi già percorsi in questo turno, nemmeno se ci entri una seconda volta. Ricevi punti Gloria e Pericolo e contemporaneamente fai scattare qualsiasi effetto speciale oppure Ostacolo contenuti sulla carta Mappa nel momento stesso in cui il tuo Eroe entra in un nuovo spazio. Non guadagni punti Gloria o Pericolo né attivi effetti o Ostacoli se entri in uno spazio fuori dal tuo turno (come quando sei costretto a muoverti per effetto di una carta), a meno che sulla carta stessa non sia specificato diversamente.

Esplorare: Puoi spendere 1 punto Movimento per pescare e posizionare una nuova carta Mappa. Puoi farlo quante volte desideri.

Completare una Missione: Puoi tentare di concludere una Missione in qualsiasi momento durante la tua Fase dell'Eroe, se ti trovi nello spazio richiesto dalla Missione. Ogni Missione ha richieste differenti per poter essere completata, come descritto sulla carta. Quando completi una Missione, gira la carta sul dorso, ricevi il premio per il suo completamento e passa direttamente alla Fase di Scarto/Pesca; la Missione completata non è più in gioco e ora viene conteggiata per il tuo obiettivo di vittoria. Se la Missione era Globale, gira una nuova Missione Globale. Non puoi completare più di 1 Missione per turno. Il primo tentativo di ogni turno di Completare una Missione è un Movimento libero, a meno che la Missione non specifichi diversamente. Ogni tentativo successivo costa 1 Movimento. Se scarti una Missione, posizionala in fondo al mazzo delle Missioni, che in questo modo non dovrebbe mai esaurirsi.

5. Fase di Scarto/Pesca: Se durante il tuo turno non ti sei mosso guadagni punti Gloria/Pericolo relativi allo spazio in cui sei rimasto, senza però attivare l'effetto o l'Ostacolo della casella. Se hai ancora a disposizione punti Movimento, puoi metterne da parte 1 per usarlo fuori dal tuo turno (ad esempio per effettuare Azioni Speciali). Posiziona 1 segnalino sulla carta del tuo Eroe per indicare il Movimento a disposizione, e rimuovilo una volta usato. Questo punto non è cumulabile e si cancella alla tua prossima

Fase di Ripristino. Se hai ancora carte in mano devi scartarne 1 (e solo 1). Può essere 1 carta tra quelle che hai in mano, 1 carta Tesoro presa dal tuo Inventario o 1 carta Incontro presa dal Branco (puoi restare ugualmente con più di 5 carte in mano). Se non possiedi carte in mano non sei costretto a scartare. Se hai meno di 5 carte in mano, pesca dal Mazzo Avventura fino ad averne nuovamente 5. Il tuo turno si conclude qui. Se il mazzo Avventura finisce, rimescola gli scarti. Ora tocca al giocatore successivo iniziare il proprio turno.

Azioni speciali: Alcune azioni possono essere effettuate dentro o fuori dal proprio turno, se si è in grado di pagarne il costo con le risorse appropriate o con il Movimento.

- Giocare una carta Sempre. (Alcune carte Favore o Sventura hanno la caratteristica Sempre)
- Giocare un Favore di Risposta, se un altro giocatore gioca su di voi un Incontro o una Sventura.
- Attivare l'effetto di una carta *pronta* nel proprio Inventario; se si possiedono le risorse necessarie (Gloria o Movimento).
- Sollevare il tuo Eroe. Un Eroe Sdraiato non è in grado di muoversi finché non spendete 1 Movimento per Sollevarlo.
- Sfidare un mostro o un Eroe. Potete iniziare un attacco standard solo una volta per turno, spendendo 1 Movimento. Scegliete la forma di attacco, della quale dovete possedere il tipo specifico di attacco standard. Devi trovarti nello stesso spazio dell'Eroe o del mostro che intendi sfidare. Una Sfida si risolve come un attacco di combattimento (vedi la Fase del Signore del Dungeon). Una Sfida può essere usata per attaccare un mostro *dopo* che esso vi ha attaccato, per prendere una Missione di Scorta attiva da un altro Eroe (vedi "Scorta" alla voce Carte Missione), oppure per attaccare un altro Eroe usando il proprio Eroe (risolvi il combattimento normalmente; l'Eroe che riesce a mettere a segno il colpo guadagna 1 punto Gloria per ogni ferita inflitta).

CARTE MAPPA

Queste carte formano il tabellone di gioco che sarà esplorato dai vostri Eroi, forniranno punti Gloria e Pericolo mentre gli Eroi mettono piede su di esse, e possono anche avere degli effetti speciali. La tua confezione di Dungeoneer contiene le carte Mappa del Dungeon (bordo nero) oppure le carte Mappa Ambiente (bordo bianco). La mappa creata con le carte Dungeon può essere immaginata come “nel sottosuolo” del Regno, e la parte creata con le carte Ambiente come la parte “in superficie”; vengono costruite separatamente e normalmente non entrano in contatto tra loro ma sono collegate tramite un Portale.

Piazzare le carte Mappa: Le regole di posizionamento seguenti si applicano a tutte le carte Mappa.

- Ogni carta Mappa deve essere posizionata parallela oppure allineata rispetto alla carta Ingresso.
- Alla carta Ingresso si possono connettere soltanto dei passaggi/sentieri, a meno che non sia possibile posizionare una carta Mappa in altri modi.
- Ogni carta Mappa deve creare un collegamento che arrivi fino alla carta Ingresso; non si possono creare spazi vuoti o aree separate dal resto, si tratta sempre e comunque di posizionamenti illegali.
- Non potete mai creare una mappa chiusa che non abbia connessioni aperte per posizionare nuove carte Mappa.

Porte: Ogni carta Mappa ha quattro possibili Porte (una per lato) che possono connettersi ad altre carte Mappa; possono essere Porte Aperte, Chiuse/Perdute, con Trappola/Insidiose oppure Muri/Invalicabili. Quando ci si sposta da uno spazio a quello adiacente, il tuo Eroe deve confrontarsi con la Porta dello spazio che intende abbandonare, non con quella dello spazio in cui vuole entrare, quindi una stessa Porta

potrebbe essere Chiusa in una direzione e Aperta nell'altra. Le Porte si risolvono come le Insidie. Una volta Aperte, le Porte restano tali per il resto del turno, finché non vengono inizializzate durante la Fase di Ripristino del turno del giocatore successivo.

Aperta: Puoi attraversare liberamente una Porta aperta.

Con Trappola/Insidiosa: Per attraversare una Porta con Trappola/Insidiosa devi riuscire a superarne il valore di Insidia. Se ci riesci, la Porta rimane aperta per il resto del turno. Se fallisci, la Porta si apre comunque, ma tu subisci 1 ferita. È importante osservare che le Porte con Trappola/Insidiose sono considerate Ostacoli, non Trappole.

Chiusa/Perduta: Le Porte Chiuse/Perdute funzionano esattamente come quelle con Trappola/Insidiose, ma in caso di fallimento perdi 1 Movimento al posto di subire 1 ferita. Se utilizzi il tuo ultimo Movimento per aprire la Porta e non ne hai più per entrare nello spazio adiacente, posiziona il segnalino del tuo Eroe *sopra la Porta* (ti trovi ancora nello spazio di partenza); ora sei “sulla soglia”, il che significa che la Porta si considera Aperta in entrambe le direzioni e per chiunque, finché non hai a disposizione 1 Movimento per spostarti nello spazio adiacente durante il tuo turno successivo.

Muro/Invalicabile: Non è possibile attraversare una Porta Muro/Invalicabile, in nessuna delle due direzioni.

Ostacoli: Una volta attraversata la Porta puoi incontrare altri Ostacoli descritti al centro della carta Mappa, i quali si attivano quando ci entri *durante il tuo turno*; gli Ostacoli non si attivano se entri in uno spazio fuori dal tuo turno. Gli Ostacoli includono Pozzi, Spuntoni, Rischio, Fogne, Terreno, Portali ed Ingressi.

Pozzi: Quando entri in uno spazio con un Pozzo durante il tuo turno, devi superare il valore Insidia per non “caderci dentro”. Sdraia il tuo Eroe per indicare che è caduto al suo interno e Sollevalo quando potrai spendere 1 punto Movimento per uscirne.

Spuntoni: Quando entri in uno spazio con degli Spuntoni durante il tuo turno, devi superare il valore Insidia per non “caderci sopra” e subire 1 ferita.

Rischio: Un Rischio aggiunge un modificatore a tutte le Trappole giocate in questo luogo, come indicato sulla carta Mappa.

Fogne: Se ti trovi in uno spazio Ambiente con una Fogna, puoi spendere 1 Movimento durante il tuo turno per ricollocare il tuo Eroe in uno spazio con una Fogna corrispondente (A:A, B:B, ecc.)

Terreno: Le carte Mappa Ambiente possiedono tutte il simbolo di un terreno particolare, ad esempio Artico, Deserto, Foresta, Montagna, Pianura, Palude, Urbano o Acqua. Invece di avere delle regole proprie, i Terreni si usano per attivare gli effetti speciali contenuti su altre carte.

Portale: Il Portale su una carta Mappa Ambiente può essere collegato all'Ingresso di un Dungeon se decidi di usare assieme diverse espansioni di Dungeoneer. Il tuo Eroe può spostarsi da Ambiente a Dungeon, o viceversa, al costo di 1 Movimento speso in questo spazio.

Ingresso: L'Ingresso è lo spazio in cui il tuo Eroe inizia il gioco.

Schema di Disposizione: Lo Schema di Disposizione mostra come posizionare le proprie carte Mappa.

Esempio A: L'uscita è Aperta in entrambi i sensi. Puoi attraversarla liberamente, in una direzione o nell'altra, al costo di 1 Movimento.

Esempio B: L'uscita dalla Stanza/Sito verso il Passaggio/Sentiero è Chiusa, mentre è Aperta nella direzione opposta.

Esempio C: Questa carta Mappa è stata posizionata in maniera irregolare in quanto risulta isolata. Non c'è modo di entrare o uscire da essa, in nessuno dei settori rimanenti della mappa. Le uscite Muro/Invalicabili bloccano entrambe le vie di fuga.

Esempio D: Questa carta Mappa è stata posizionata in maniera irregolare in quanto non allineata con l'Ingresso. Tutte le Mappe devono essere sistemate in modo da risultare parallele all'Ingresso, anche se sono capovolte.

CARTE EROE

Le tue carte Eroe rappresentano il tuo personaggio durante il gioco e comprendono i suoi punteggi, il livello e altre informazioni.

Abilità Speciali: Un'abilità speciale di un eroe è un Favore che può essere utilizzato in qualsiasi momento. Non conta per il numero massimo di Favori utilizzabili contemporaneamente.

Limite Massimo di Favori e Tesori: Si tratta di quanti Favori *permanenti* e Tesori *permanenti* un Eroe può avere *pronti* contemporaneamente.

Vita: Quando un eroe rimane con 0 Vite, viene sconfitto. Il suo giocatore scarta tutte le sue carte ed esce dal gioco.

CARTE AVVENTURA

Ogni carta Avventura contiene, nella parte alta, il costo in punti Gloria o Pericolo per poterla giocare, oltre all'Utilizzo, la Durata, la Categoria di appartenenza, la Barra delle Caratteristiche, l'Effetto della carta e l'Effetto del Colpo.

Utilizzo: Le carte Avventura possono essere giocate durante la Fase del Signore del Dungeon, la Fase dell'Eroe, come Risposta o come carta Sempre.

Durata: Le carte Avventura possono avere differenti durate che stabiliscono per quanto tempo la carta rimane in gioco. Possono essere Permanenti, Istantanee, Mostri o Integrazioni.

Permanente: Le carte Avventura Permanenti rimangono in gioco per sempre, nel tuo Inventario.

Istantanea: Le carte Istantanee vengono scartate dopo essere state giocate, perché il loro effetto dura soltanto per il turno in cui vengono giocate.

Mostro: Un mostro attacca una volta per turno effettuando un attacco standard, poi si reca nel Branco del proprio padrone, se ferito, mentre, se non ha subito danni, può tornare nella mano del padrone o nel suo Branco (a scelta del giocatore). Viene scartato quando sconfitto.

Integrazioni: Alcune carte Avventura possono essere usate per modificare gli effetti di un'altra carta. Una carta Integrazione viene scartata se la carta che sta modificando viene scartata o ritorna in mano. Una carta Integrazione non conta per il numero massimo di Favori, Tesori o Branco dell'Eroe, e non influisce sul costo di usare un mostro preso da un Branco.

Categoria: Le categorie entro cui una carta può essere raggruppata, ad esempio Non morto, Incantesimo e Arma.

Barra delle Caratteristiche: L'area sul lato sinistro che fornisce un sommario degli effetti della carta.

Effetto della carta: Il testo descrive che effetto ha la carta sul gioco.

Effetto del colpo: Il testo descrive l'effetto di un colpo effettuato con la forma di attacco indicata.

Le carte Missione sono di 4 Tipi: Favori, Tesori, Sventure e Incontri.

Carte Favore: Queste carte a bordo blu descrivono delle abilità che possono essere assegnate al vostro Eroe, capacità specifiche o incantesimi che il vostro Eroe ha imparato in precedenza. Ogni Eroe ha un limite al numero di Favori che può avere *pronti* nel proprio Inventario, ma può avere più copie *pronte* della stessa carta Favore. I Favori non possono essere scartati volontariamente dall'Inventario dell'Eroe che li possiede ma, se si è obbligati a scartarli per l'effetto di alcune carte specifiche, i Favori scartati perdono istantaneamente il loro effetto sul gioco. Un Favore Istantaneo non viene tenuto nell'Inventario; una volta giocato viene scartato e non conta entro il limite di Favori di un eroe.

Carte Tesoro: Queste carte dal bordo dorato rappresentano oggetti che il vostro Eroe possiede. Ogni Eroe ha un limite al numero di Tesori che può avere *pronti*; è possibile scartare una carta Tesoro dall'Inventario durante la propria Fase di Scarto/Pesca.

Non si possono avere *pronti* più Tesori della stessa categoria; per esempio, non si possono avere 2 scudi *pronti* nel proprio Inventario. Una carta Tesoro che si è “scaricata” (che non ha più effetti sul gioco) va scartata nel momento in cui esaurisce i propri effetti. Un Tesoro che viene immediatamente scartato dopo il proprio utilizzo (come una pozione) non conta per il limite di Tesori se viene utilizzato nel momento stesso in cui viene giocato.

Le carte degli Oggetti per il Trasporto dei Tesori contano 1 per il limite massimo di Tesori di un Eroe. Forniscono ad un Eroe la possibilità di avere un maggior numero di Tesori *pronti*, dato che i Tesori aggiuntivi possono usare gli spazi messi a disposizione dagli Oggetti per il Trasporto dei Tesori. Le carte hanno effetto nel momento in cui vengono giocate, quindi gli Oggetti per il Trasporto possono essere giocati anche quando gli spazi dei Tesori sono già stati usati tutti. Se l'Oggetto per il Trasporto viene scartato, l'eroe può conservare i Tesori che riesce a tenersi addosso (a scelta del giocatore), e non è quindi obbligato a scartare tutti gli oggetti trasportati nello stesso.

Carte Sventura: Queste carte a bordo grigio mostrano varie cose negative che possono accadere a un

eroe. Si possono spendere i punti Pericolo degli altri giocatori per giocare Sventure su di loro. Se una Sventura non colpisce un Eroe specifico si possono spendere i punti Pericolo di *qualunque giocatore*, tranne che del giocatore che lo mette in tavola. Non è possibile suddividere il costo della carta tra più giocatori. È possibile includere il tuo Eroe nell'effetto di alcune Sventure giocati da te, fintantoché non sei costretto a spendere i tuoi punti Pericolo. Le carte Sventura possono essere giocate in qualunque momento durante la propria Fase del Signore del Dungeon, prima o dopo avere giocato carte Incontro.

Carte Incontro: Queste carte dal bordo rosso rappresentano forze malvagie, come mostri e Trappole, intenzionati a distruggere quei noiosi eroi che si sono introdotti nel loro sotterraneo. Una carta Incontro viene giocata *nello* spazio della mappa in cui si trova l'Eroe che sta attaccando e, a meno che non ci siano indicazioni diverse sulla carta, può colpire soltanto gli Eroi presenti in quello spazio. Le carte Incontro con i Mostri hanno effetto su un singolo Eroe, mentre le carte Incontro Trappola hanno effetto su tutti gli Eroi presenti nello spazio in cui sono state giocate. Se un eroe riesce in qualche maniera a spostarsi dallo spazio in cui si trova prima della fase di Risoluzione del combattimento, la carta Incontro non può attaccare o colpire in alcun modo l'Eroe in questione. Una carta Incontro rimane nello spazio in cui è stata giocata per tutta la durata della Fase del Signore del Dungeon, ma non viene segnata in altri modi sulla mappa; ciò significa che un Eroe può iniziare una sfida contro di essa dopo che questa ha effettuato il suo attacco, sempre che l'Eroe abbia a disposizione 1 Movimento da spendere per questa azione.

CARTE MISSIONE

Puoi cercare di portare a termine le tue Missioni Personali e le Missioni Globali a disposizione di tutti gli altri giocatori. Quando concludi una Missione ricevi il premio indicato nella sezione Premio della Carta Missione; il premio è differente per ogni singola Missione.

I premi possono anche dare la possibilità di fare quanto segue:

- Avanzare di livello.
- Recuperare o guadagnare 1 Vita.
- Ricevere Gloria.
- Ricevere Pericolo (per le Missioni più “oscure”)

Le Missioni possono appartenere ad una delle seguenti Categorie di Modificatori: Effetto, Artefatto o Ricerca.

Effetto: Alcune Missioni hanno un effetto sul proprio Eroe mentre sono in gioco. Ciò è indicato in grassetto sotto la descrizione dei criteri per compierla. L'effetto di una Missione Globale si applica a tutti gli Eroi, mentre il suo Premio va solamente all'Eroe che l'ha completata.

Artefatto: Alcune Missioni donano un Artefatto invece di un premio per averle completate; questo tipo di carte Missione viene ruotato di 180 gradi dopo il loro completamento, forniscono un'abilità permanente al tuo Eroe e divengono un Artefatto dalle abilità molto potenti, ma solitamente non permette anche di avanzare di Livello. Gli Artefatti non sono carte Tesoro, sono Missioni compiute.

Ricerca: Nelle Missioni di Ricerca si deve superare un'Insidia per raggiungere l'obiettivo. Una volta trovato l'obiettivo, si può tentare di soddisfare i criteri richiesti dalla Missione, il che solitamente implica sconfiggere un mostro. Se si fallisce nel completamento di questa Missione nel proprio turno, si dovrà ripetere la prova contro l'Insidia durante il turno seguente.

I Criteri di Completamento di una Missione includono le tipologie Caso, Elimina, Insidia, Sacrificio e Scorta.

Caso: Queste Missioni richiedono un tiro di dado particolare per essere portate a termine. Ogni lancio di dado costa 1 punto Movimento; si possono fare tutti i tentativi che si vogliono durante un turno, fino a che si hanno a disposizione punti Movimento. Se c'è un costo per aumentare le proprie probabilità, questo può essere pagato quante volte si desidera, in maniera cumulativa, ma questo bonus dura soltanto per un tentativo.

Elimina: Per completare le Missioni che richiedono di eliminare un mostro devi prima di tutto raggiungere lo spazio in cui si trova. Il mostro inizia il primo attacco come Movimento gratuito, il giocatore alla tua sinistra può effettuare il tiro per il mostro. Il mostro può iniziare soltanto 1 attacco standard per turno e su di esso si dovrebbero posizionare dei segnalini per rappresentare le ferite nel caso in cui possieda più di 1 punto Vita. Dopo che il mostro della Missione ha attaccato, l'Eroe può spendere 1 punto Movimento per Sfidare il mostro obiettivo della Missione, ma solo se non ha già usato il suo attacco standard per questo turno. (per le sfide vedi nella sezione Fase dell'Eroe)

Insidia: Le Missioni Insidia sono simili alle Missioni Elimina, ma l'Eroe cerca di superare l'Insidia quando raggiunge un determinato spazio, invece di dover uccidere un mostro. Il primo tentativo di superare l'Insidia viene effettuato con un Movimento gratuito; i tentativi aggiuntivi costano 1 punto Movimento ciascuno. Questi tentativi aggiuntivi non sono Sfide, quindi si possono fare tutti i tentativi che si desiderano, a patto di avere sufficienti punti Movimento. I tentativi falliti affliggono *tutti* i presenti nello spazio in questione, come avviene per una Trappola, ma la Missione può essere completata soltanto dall'Eroe di cui si sta giocando il turno attualmente.

Sacrificio: Sono le Missioni più semplici, e le più dolorose. Questo tipo di Missione viene spesso associato con tematiche oscure o disonorevoli, e solitamente conferisce Pericolo all'eroe, oltre all'avanzamento di Livello. L'eroe si reca semplicemente nel punto richiesto dalla Missione e paga il prezzo indicato sulla carta per compierla.

Scorta: Le Missioni di Scorta richiedono di recarsi su un punto specifico della mappa, raccogliere un componente e portarlo in un altro punto specifico per scartarlo. Se si tratta di una Missione Globale, essa diventa una Missione Personale nel momento in cui un Eroe riceve il componente; a quel punto devi girare una nuova carta Missione Globale. Raccogliere il componente e posarlo sono Movimenti gratuiti; utilizzate un segnalino per indicare la presenza di quel componente addosso all'Eroe che lo sta trasportando. Tutti i presenti nello stesso spazio di un componente scartato possono prenderlo con un Movimento gratuito. Un altro Eroe nello stesso spazio può sfidare il portatore del componente; se riesce ad effettuare un attacco standard andato a segno non infligge alcuna ferita ma riceve la Missione di Scorta e la mette nel proprio Inventario come sua Missione Personale, anche se ne ha già altre 2.

REGOLE UNIVERSALI

Ricordati sempre che:

- Gli effetti specifici di una carta possono sovrapporsi a qualsiasi regola contenuta in questo elenco, dato che le carte sono spesso studiate apposta per “infrangere le regole”.
- I modificatori ai dadi devono *sempre* essere specificati *prima* di effettuare il tiro.

- In caso di conflitto, ecco l'ordine di priorità da seguire:
Favore, abilità speciale dell'Eroe, Tesoro, Sventura, Porta, Movimento speso, l'Eroe entra in uno spazio, creazione di Pericolo e Gloria, effetti della stanza come ad esempio gli Ostacoli, Incontro, tiro per l'attacco, tiro per la difesa, Missione, giocatore in turno, giocatore non in turno, e così via nell'ordine di gioco.

REGOLE AVANZATE OPZIONALI

Queste regole opzionali possono migliorare il gioco, mantenendolo a lungo divertente e appassionante. Se volete utilizzare queste regole accordatevi con gli altri giocatori all'inizio della partita. Ulteriori variazioni, incluse le regole per le Campagne, sono disponibili su www.atlas-games.com.

Mappa in vista: Costruire la mappa mentre si gioca è un ottimo metodo per imparare a giocare, ma una volta acquisita familiarità con le carte e le meccaniche di gioco potresti aver voglia di rendere le partite più tattiche, bilanciate e rapide usando la regola della Mappa in vista. In pratica non c'è più la Fase di Costruzione. Al contrario, l'intera mappa viene preparata prima dell'inizio della partita, in modo da eliminare le vittorie "fortunate" di quei giocatori le cui carte Missioni necessarie a vincere vengono portate a termine più in fretta rispetto a quelle degli altri. Dopo avere distribuito le Missioni, dividete tutte le carte Mappa, coperte e una alla volta, tra tutti i giocatori. Passate le Carte Mappa specificamente richieste dalla vostra Missione al giocatore alla vostra sinistra. Il giocatore che riceve l'Ingresso vince l'iniziativa. (Se stai usando anche le espansioni di Dungeoneer, specifica quale Ingresso determinerà il vincitore dell'iniziativa prima di distribuire le carte, e ogni giocatore sceglie quello su cui inizierà la partita il proprio Eroe)

Quel giocatore colloca l'Ingresso al centro dell'area di gioco. Poi, procedendo in senso orario, ogni giocatore piazza una carta Mappa in una posizione lecita fino a che tutte le carte non sono state piazzate. Il gioco inizia con il giocatore che ha vinto l'iniziativa. Questa opzione dona equilibrio alla partita e comporta scelte più strategiche da parte dei giocatori, tuttavia annulla quella sensazione di "esplorazione" che si prova nel gioco normale.

Combinare le Espansioni: Il modo più semplice per combinare tra loro le espansioni di Dungeoneer è di mescolare assieme tutte le carte e seguire le solite regole di preparazione. (Nota che ogni carta ha un Simbolo di Espansione nell'angolo in basso a sinistra, in modo che poi possano essere nuovamente separate tra loro) Quando dovete combinare tra loro un'espansione Dungeon con una Ambiente, posiziona sul tavolo un Ingresso separato per ogni espansione; ciascun giocatore sceglie l'Ingresso su cui il suo Eroe inizierà la partita. Distribuisci 1 Missione presa dall'espansione Ambiente e una da quella Dungeon ad ogni giocatore, come Missioni Personali, prima di mescolare tutte le Missioni in un unico mazzo e di rivelare la Missione Globale. Potresti anche voler personalizzare ulteriormente la tua esperienza di gioco selezionando di persona le carte da usare, scegliendole dai mazzi delle espansioni. In questo caso assicurati soprattutto di inserire le carte Mappa necessarie per completare le Missioni che hai scelto.

GLOSSARIO

#: Il simbolo del "numero" usato per indicare una variabile, il cui esatto valore è 0 più il numero di punti Gloria o Pericolo aggiuntivi spesi al momento in viene attivato l'effetto della carta, secondo quanto indicato dalla carta stessa.

Adiacente: Uno spazio collegato ad un altro tramite una porta, persino nel caso di un Muro/Invalicabile, ma non in posizione diagonale rispetto a quello spazio, viene detto adiacente ad esso.

Attacco Standard: Gli Eroi e i mostri possono *iniziare* 1 attacco per turno utilizzando una forma di attacco con il simbolo circolare di attacco standard.

Bersaglio: Chi subisce l'effetto di una carta viene definito bersaglio; chi ha giocato la carta sceglie il bersaglio.

Branco: I mostri nel proprio Inventario fanno parte del proprio Branco. Per attaccare con questi mostri si devono spendere i punti Pericolo di un avversario. Si possono tenere soltanto 3 mostri alla volta nel proprio Branco. Si può scartare 1 carta dal proprio Branco durante la propria fase di Scarto/Pesca.

Colpo: In combattimento la parte che ha il totale più elevato si dice che ha messo a segno un colpo, o effettuato un attacco con successo. Se si ha un pareggio, nessuna delle due parti infligge una ferita. L'effetto completo di default per un colpo è “infliggi 1 ferita”.

Contrattacco: Il giocatore della carta non può iniziare un attacco utilizzando una forma di attacco identificata da un simbolo romboidale ma, se attaccato con questa forma, può infliggere 1 ferita in caso di colpo riuscito.

Dadi: Dungeoneer usa dadi a 6 facce. Se si deve determinare casualmente un numero da 1 a 3, come nel caso di un tiro di $\frac{1}{2}$ dado, si tira 1 dado: da 1 a 2 = 1, da 3 a 4 = 2, da 5 a 6 = 3.

Iniziativa: Il giocatore che gioca il primo turno di un round ha l'iniziativa. L'iniziativa si decide facendo tirare 1 dado all'inizio del gioco; il giocatore col risultato più alto è il primo a giocare (ritirate i pareggi).

Inventario: Un Inventario è formato dalla carta Eroe, dalla carta Indicatore, dalle Missioni, dai Favori, dalle Sventure permanenti, dai Tesori e dai mostri del Branco che un giocatore ha di fronte a sé.

Istantaneo: Una carta che entra in gioco e viene subito dopo scartata ha un effetto istantaneo. Non rimane in gioco permanentemente.

Porta percorribile: Si tratta di un'uscita collegata a quella di una carta Mappa adiacente, e non bloccata da una Porta Muro/Invalicabile.

Pronto: Durante la propria Fase dell'Eroe, si possono spendere i propri punti Gloria per giocare Favori e Tesori dalla mano al proprio Inventario. Quando ciò avviene, queste carte vengono definite “pronte” perché i loro effetti si sono attivati.

Round: Un round è composto da 1 turno giocato da ogni singolo giocatore. Un round inizia quando il giocatore che possiede l'iniziativa inizia il proprio turno e termina quando l'ultimo giocatore finisce il turno.

Scarto forzato: Quando l'effetto di una carta obbliga un giocatore a scartare una carta, si definisce scarto forzato.

Sdraiare/Sollevare: Alcuni effetti delle carte possono immobilizzare un eroe. Quando ciò avviene la

pedina eroe viene messa su un fianco. Mentre un Eroe è Sdraiato non può spendere punti Movimento se non per Sollevarsi. Sollevare l'Eroe costa 1 punto di Movimento, e può essere anche necessario riuscire a superare l'Insidia che ha immobilizzato l'eroe.

Segnalino: Qualsiasi piccolo oggetto usato per rappresentare un elemento del gioco. Le pedine Eroe indicano la posizione dei personaggi sulla mappa, un segnalino indicatore può essere collocato sulla mappa per indicare la posizione dell'oggetto indicato dal segnalino corrispondente, mentre altri segnalini generici indicano il livello di Gloria e Pericolo, le ferite e il Movimento non utilizzato. Se l'effetto di un segnalino generico è utile per il giocatore che lo controlla, utilizzate un segnalino dello stesso tipo usato per indicare il punteggio di Gloria, mentre se rappresenta una situazione negativa, utilizzate un segnalino del tipo usato per indicare il punteggio di Pericolo.

Segnalino Indicatore: Si ricavano dalle carte da ritagliare, si usano per indicare sulla mappa la posizione degli oggetti rappresentati su una carta. Posiziona un segnalino sulla carta e l'altro segnalino corrispondente (A:A, B:B, ecc.) sullo spazio in cui si trova l'oggetto. Sono anche utili per collegare le mappe Dungeon e Ambiente tramite i Portali.

Sempre: Una carta con l'indicazione Sempre può essere giocata sia durante che al di fuori del proprio turno, se ci sono risorse disponibili. Se una carta Sempre modifica un tiro di dado va giocata prima del tiro.

Spazio: Uno spazio equivale a 1 carta Mappa. L'area presente tra le diverse carte Mappa non viene mai considerato uno spazio.

Statistiche di base: Si considera che ogni mostro o Eroe possieda almeno un contrattacco da 1 dado in ogni punteggio. Per esempio, se un mostro non ha il punteggio di Magia ma un giocatore è in grado di effettuare un attacco Magico sul mostro, questi riceve l'usuale dado di contrattacco.

Tuo: Quando una carta dà del tu, indica "tu" o "tuo", si riferisce al giocatore che controlla la carta.

Turno: Ogni giocatore può effettuare 1 turno per round. "Tuo turno" su una carta indica che l'effetto della detta carta può essere utilizzato soltanto nel proprio turno. "Questo turno" su una carta indica durante il turno di *qualsiasi* giocatore.

Una volta per Turno: Alcuni effetti possono essere usati soltanto una volta nel turno di un giocatore. Se sono usati durante il turno di un giocatore, non possono più venire utilizzati prima dell'inizio del turno del giocatore seguente.

Valore: Il costo in punti Gloria o Pericolo su una carta Avventura.

CREDITI

Design e Illustrazioni: Thomas Denmark

Collaboratore: Morgan Gray

Consulenza artistica: Molly Mendoza

Illustrazioni aggiuntive: Ben Van Dyken, James Kei, e Chris Mangum

Capo playtesting: Lukman "Lucky" Shih

Publisher: John Nephew

Editor: Michelle Nephew

Ringraziamenti speciali a: Al personale della Citizen Games!

Michael J. Eckert, W. Jason Peck, e Scott Bagley.

Edizione Italiana a cura della Raven Distribution srl - www.raven-distribution.com

Editor Edizione Italiana: Roberto Petrillo

Traduzione: Marco Mengoli e Luigi Purgato

Playtesting: Douglas Andrews, Evan Birkby, Simon "Biz" Bisley, Richard Bretschneider, Michael J. Brisbois, Jason "Lone Jedi" Buchanan, Matthew Budde, Joko Budiono, Chung Wai Chan, Jim Clapperton, Siddartha S. Deb, Mike Eckert, Sam Fortner, Jeff Fournier, Ron Hopkins, Brent Jay Andaya Jalipa II, Curtis Kinoshita, Thijs Krijger, Greg Krywusha, Darren S. Layne, Mike Little, Robert Lowry, Albert Mack, Steve Maisch, Mike Mayfield, James McLellan, Molly Mendoza, Lenadro Ng, Greg Peck, Morgan Peck, James Ramsey, Tim Ramsey, Mark M. Smith, Erin Smyth, Mathew Smyth, Sean Staples, Christina Stiles, Rob Stone, Skye Van Dyken, John Wick, Lee Williams, Darlene Young, Tommy Young.

Dungeons & Dragons © 2003, 2004, 2005, 2006 Thomas Denmark. Dungeons & Dragons and the Dungeons & Dragons logo are trademarks of Thomas Denmark used under license by Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. All rights reserved.