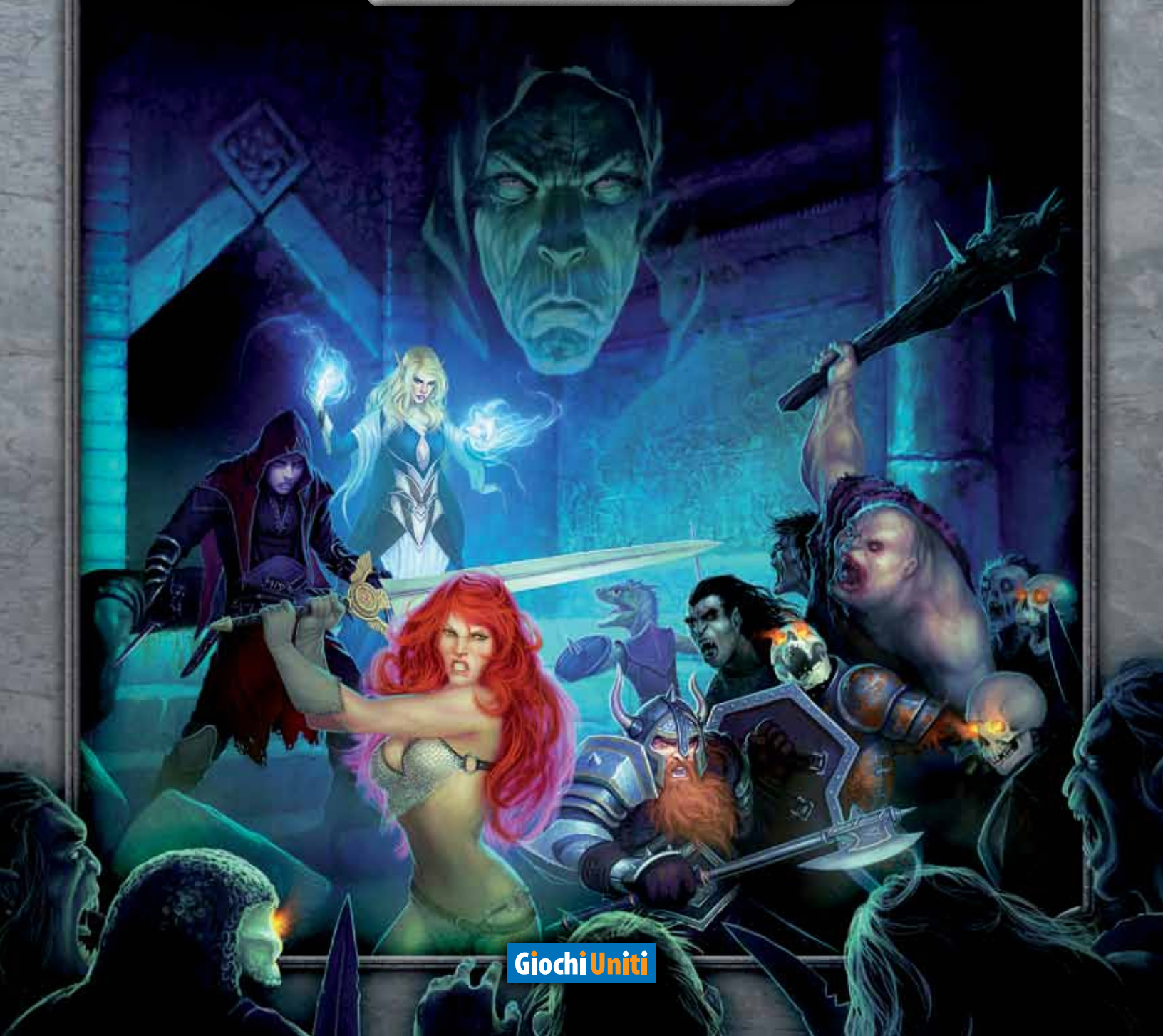


Mario Barbatì

# DUNGEON VENTURE

GIOCO da TAVOLO FANTASY

REGOLAMENTO



Giochi Uniti



## VELKAN IL BIANCO

Vi ritrovate al cospetto di Velkan il Bianco, il più potente arcimago del mondo.

«Benvenuti Eroi!» vi sentite dire. «Siete stati scelti per difendere i più deboli e combattere l'oscurità. D'ora in avanti sarete al servizio delle forze della Luce.» Velkan inizia un canto, sussurrando al vento parole arcane e ormai dimenticate, quando all'improvviso il vostro corpo viene avvolto in un turbine di fiamme blu.

«Ora siete i portatori del marchio della Luce e, grazie ad esso, nessuna arma mortale potrà uccidervi. Se doveste cadere in combattimento, il vostro corpo scomparirà e la vostra energia vitale continuerà a persistere sotto forma di spirito fino a quando non sarete in grado di risorgere raggiungendo uno degli Altari della Luce Gloriosa.»

«Siamo dunque immortali?» chiedete.

«No. Non del tutto. Dovrete riuscire a sopravvivere ad ogni costo quando affronterete i più forti servitori del Custode del Male... i pochi che portano su di loro il Marchio dell'Oscurità. Cadere in battaglia contro questi potenti nemici significherà per voi morire per sempre. Andate ora, miei Eroi! Proteggete questa terra! Trovate i servitori del male e annientateli!»



## CONTENUTO DELLA SCATOLA

**Dungeon Venture™**, è un veloce e semplice gioco di avventure adatto a 2-5 giocatori dove alcuni coraggiosi eroi dovranno affrontare terribili avventure per poter sventare i piani del Male.

Una partita può durare dai 60 a 120 minuti, a seconda dell'avventura che avrete deciso di affrontare.

Questa confezione contiene:

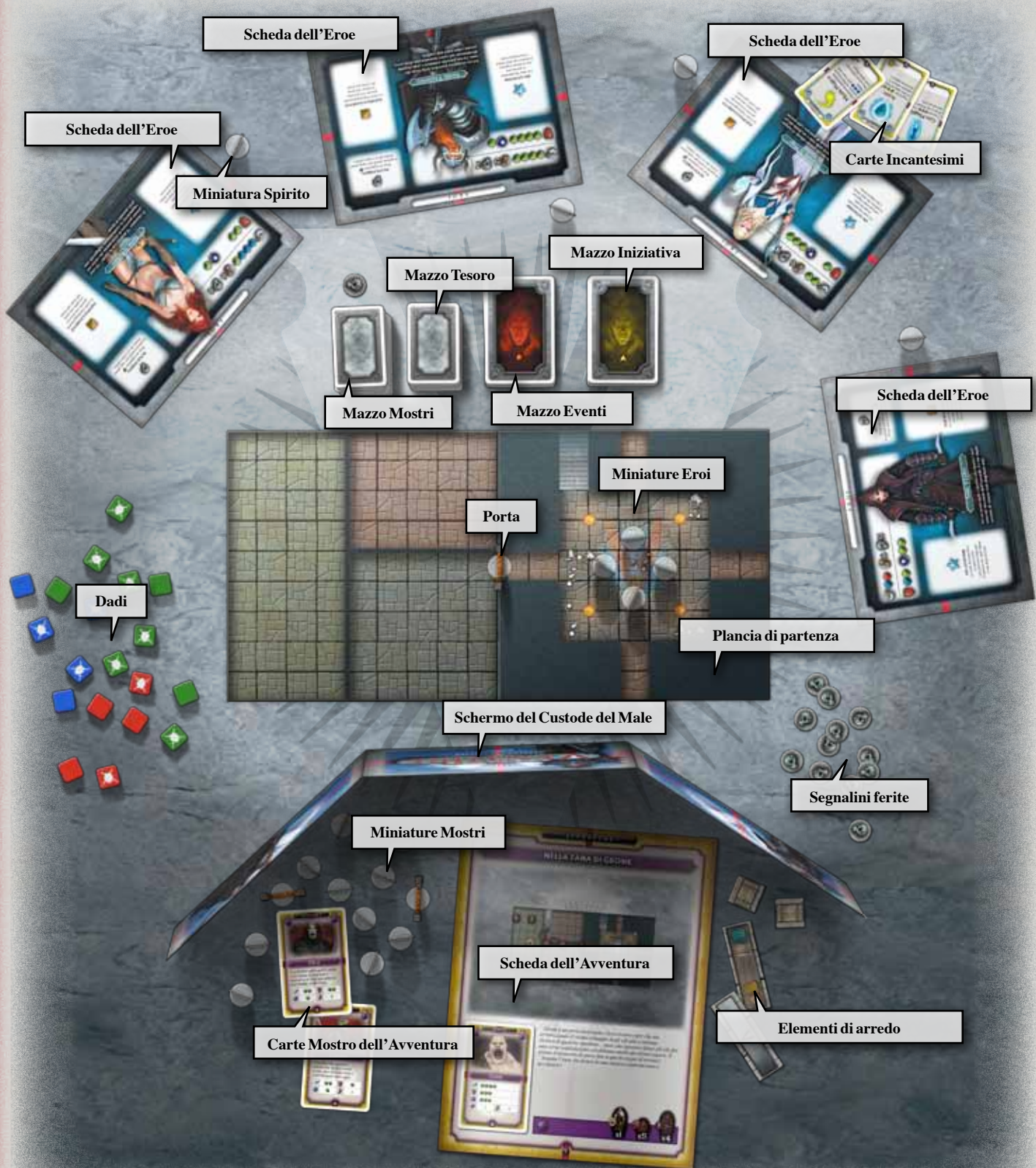
- questo **regolamento** con 10 **schede Avventura**;
- 4 **schede Eroe**;
- 1 **schermo del Custode**;
- 10 fogli di cartone fustellati contenenti: 6 **plance di gioco**; 20 **segnalini Trappole** (4 Trabocchetti, 4 Massi Rotolanti, 8 Frecce di Fuoco, 2 Altari); 40 **segnalini Ferite**; 4 **miniature Eroe** (1 Combattente, 1 Mago, 1 Barbaro, 1 Ladro); 4 miniature Spirito; 16 pedine Porta (8 aperte e 8 chiuse); 52 miniature Mostri (16 Coboldi, 4 Ogre, 12 Scheletri, 8 Orchi, 12 Zombi); 3 Miniature Boss (1 Mago del Male, 1 Cavaliere della Morte, 1 Combattente del Caos); 16 segnalini Arredo (4 Tavoli, 2 Librerie, 4 Tombe, 4 Forzieri);

- 31 **carte grandi**, contenenti: 14 carte Evento, 5 carte Mostro; 4 carte Iniziativa degli Eroi, 8 carte Iniziativa dei Mostri;
- 77 **carte piccole** contenenti: 21 carte Incantesimo, 30 carte Consumabili, 10 carte Equipaggiamento; 8 carte Incantesimo del Custode del Male, 8 carte Consumabili del Custode del Male;
- 19 **dadi speciali** di cui: 9 verdi, 5 blu e 5 rossi;
- 30 **supporti in plastica** per le miniature.





## PREPARAZIONE DEL GIOCO





## PREPARARSI ALL'AVVENTURA

Gli Eroi si avventurano in un pericolosissimo Dungeon all'interno del quale si nasconde uno dei più temibili servitori del Male, comunemente chiamato Boss.

Gli Eroi dovranno trovare e sconfiggere questo terribile nemico. Tuttavia ogni volta che un Eroe cadrà in battaglia, nonostante possa risorgere presso un Altare, la sua caduta non farà altro che rafforzare il Boss che, pazientemente, attende alla fine del Dungeon coloro che hanno osato sfidarlo.

Per vincere, gli Eroi dovranno sconfiggere il Boss e tutti i Mostri che si trovano all'interno del Dungeon.

Se falliranno, il Custode del Male, colui che controlla il Boss e tutti i mostri del Dungeon, otterrà la vittoria. Inoltre, se uno degli Eroi fuggirà dal Dungeon attraverso la scalinata, il Custode avrà ugualmente vinto la partita.

Bisogna sempre ricordare che gli obiettivi e le condizioni di vittoria potrebbero variare a seconda dell'Avventura che si è deciso di affrontare.

### Preparazione

**1. Uno dei giocatori** assume il ruolo del Custode del Male e tenta di sconfiggere gli altri giocatori con i Mostri che controlla. Ciascuno degli altri giocatori sceglie un Eroe. Se ci sono meno di 4 giocatori, uno o più giocatori dovrà controllare due o più Eroi allo stesso tempo, in modo che all'inizio della partita siano sempre 4 gli impavidi avventurieri pronti ad affrontare i terribili pericoli del Dungeon. Il giocatore con il ruolo del Custode posiziona la plancia di gioco iniziale sul tavolo.

**2. Il Custode** sceglie con quale Avventura sfidare gli Eroi e, in base a quest'ultima, prende le relative carte Mostro, Iniziativa dei Mostri e del Boss, le carte Incantesimo e Consumabile, così come indicato sulla scheda Avventura scelta. Tutti questi materiali devono essere posizionati dietro allo schermo del Custode in modo da non essere visibili agli altri giocatori.

**3. Ogni giocatore** che controlla un Eroe prende una scheda Personaggio, la relativa carta Iniziativa, la miniatura dell'Eroe e un segnalino Spirito. Il giocatore che controlla la Maga sceglie anche 3 carte Incantesimo dal mazzo degli Incantesimi. Questi saranno gli Incantesimi che avrà a disposizione per iniziare l'Avventura. I mazzi delle carte Equipaggiamento, le carte Consumabile e le carte Incantesimo vanno divise per formare due mazzi, come segue:

**4. Mescolare** il mazzo delle carte Consumabile e pesca-

re otto carte coperte. Mescolare il mazzo delle carte Incantesimo e pescare otto carte coperte. Mescolare il mazzo delle carte Equipaggiamento e pescare otto carte coperte. Queste 24 carte andranno a formare il mazzo Tesoro, le rimanenti carte, invece, formeranno il mazzo Mostri. Posizionare un segnalino teschio accanto al mazzo Mostri, per contraddistinguere quest'ultimo dal mazzo Tesoro. Mescolare infine le carte Evento. I tre mazzi così ottenuti devono infine essere posizionati sul tavolo in modo da essere facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.

**5. Il Custode** posiziona le rimanenti plance di gioco sul tavolo come indicato nella scheda dell'Avventura. Sulle plance non deve essere posizionato nient'altro, eccetto la porta o le porte di ingresso alla prima stanza del Dungeon sulla plancia di gioco iniziale. I giocatori posizionano le proprie miniature Eroe in uno spazio qualsiasi scelto sulla plancia di gioco iniziale.

### Dadi

I giocatori dovranno lanciare dei dadi per stabilire il proprio successo in un'Azione, in genere di attacco o difesa.

Il numero di successi ottenuto è equivalente al numero di dadi con il simbolo  che si riescono ad ottenere.

Ecco le possibilità di successo dei dadi relativamente al colore.

| Simbolo                                                                             | Colore | Successi |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------|----------|
|  | Verde  | 2 su 6   |
|  | Blu    | 3 su 6   |
|  | Rosso  | 4 su 6   |

Il numero e il colore dei dadi che ogni Eroe o Mostro dovrà di volta in volta utilizzare è indicato sulle relative schede.



# CONOSCERE GLI EROI

PERSONAGGI

**Area caratteristiche Eroe**

**Attacco**  
 4 4 4 4 4 4

**Movimento**  
 6

**Punti Vita**  
 8

**Difesa**  
 4 4 4

**Mana**  
 4 4



**Storm, la Barbara**

*Ti chiamano "Il demone con la Spada". Sei una potente guerriera di razza umana che carica selvaggiamente in combattimento infliggendo una gran quantità di danni.*

**Area segnalini Ferita**  
  
**PUNTI FERITA**  
Poni un segnalino in questa casella per ogni punto Ferita che ti è stato inflitto.

**Simbolo Equipaggiamenti**  
  
**EQUIPAGGIAMENTI**  
Le carte Equipaggiamento giocate non possono occupare una parte del corpo già usata.

**Simbolo Incantesimi**  
  
**INCANTESIMI**  
Le carte Incantesimo in questa pila non possono superare il numero dei dadi Mana a tua disposizione.

**Area carte Incantesimi**

**Descrizione dell'Eroe**

**Area carte Equipaggiamento**

Ogni Eroe ha le seguenti caratteristiche:

| Caratteristica    | Simbolo                                                                             | Descrizione                                                                                                                                                                |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Attacco</b>    |  | Il simbolo della spada è affiancato dal numero e dal colore dei dadi per attaccare un nemico.                                                                              |
| <b>Difesa</b>     |  | Il simbolo dello scudo è affiancato dal numero e dal colore dei dadi per difendersi dagli attacchi dei nemici, dalle Trappole o dagli Incantesimi.                         |
| <b>Mana</b>       |  | Il simbolo della sfera di magia è affiancato dal numero e dal colore dei dadi per attaccare con un Incantesimo o difendersi da un certo tipo di Incantesimo.               |
| <b>Punti Vita</b> |  | Il simbolo del teschio è affiancato da un numero che indica la quantità di danni che si possono di subire prima di morire. Un Eroe muore quando raggiunge zero punti Vita. |
| <b>Movimento</b>  |  | Il simbolo dello stivale è affiancato da un numero che indica gli spazi all'interno delle stanze del Dungeon che è possibile percorrere durante il proprio turno.          |



## TURNO DI GIOCO

### Sequenza del Turno

**Fase 1:** tutte le carte Iniziativa Eroe e Mostro attivi all'inizio del turno di gioco devono essere inserite all'interno del mazzo Iniziativa. Anche se ci sono più Mostri di uno stesso tipo attivi, ad esempio 3 scheletri, la carta Iniziativa inserita nel mazzo dovrà essere sempre una. Una volta creato il mazzo, mescolatelo, e rimettetelo coperto sul tavolo di gioco.

**Fase 2:** il Custode scopre una carta Iniziativa.

**Fase 3:** se viene pescata una carta Eroe, è il turno del giocatore a cui appartiene l'Eroe. Se viene pescata una carta Mostro, tutti i Mostri di quel tipo svolgono il proprio turno, uno per volta a discrezione del Custode. La lista delle possibili Azioni per i Mostri è riportata anche sullo Schermo del Custode.

**Fase 4:** si ripetono le Azioni illustrate nelle fasi 2 e 3 fino a quando sono presenti carte nel mazzo Iniziativa. Terminato il mazzo, si ritorna alla fase 1.

**Nota:** è necessario rimuovere sempre dal mazzo Iniziativa le carte che si riferiscono ad un Eroe o ad un Mostro che non è più in gioco.

### Primo Turno

Il turno dei giocatori, durante la partita, viene stabilito in maniera casuale dal mazzo Iniziativa, tranne durante il primo turno di gioco. In questo caso, i giocatori che controllano gli Eroi possono stabilire chi fra loro effettuerà il primo turno, in modo da impostare efficacemente la strategia di gioco. Per fare questo, si cerca nel mazzo Iniziativa la carta dell'Eroe prescelto, la si estrae e si rimescola il mazzo. Quindi l'Eroe prescelto inizia il proprio turno di gioco e la sua carta Iniziativa viene messa nella pila degli scarti.

I rimanenti turni di gioco sono stabiliti, come al solito, dal mazzo dell'Iniziativa.

Questa procedura si applica anche dopo l'Azione Pausa e Riorganizzazione (vedi il paragrafo Azioni).

### LA PRIMA PARTITA

Allo scopo di acquisire una maggiore familiarità con il gioco, per la prima partita è consigliabile scegliere l'Avventura "Nella Tana di Gronk" con la seguente preparazione:

Distribuite le Carte Equipaggiamento, Consumabili e Incantesimo come segue:

- Mescolate le Carte Consumabile e pescate tre carte coperte.
- Mescolate le Carte Incantesimo e pescate tre carte coperte.
- Mescolate le Carte Equipaggiamento e pescate sei carte coperte.

Queste 12 carte andranno a formare il mazzo Tesoro. Le rimanenti, invece, formeranno il Mazzo Mostri. Posizionate un segnalino teschio accanto al mazzo Mostri, per contraddistinguere quest'ultimo dal mazzo Tesoro. Mescolate infine le carte Evento. Posizionate i mazzi a portata di mano sul tavolo di gioco.

### Turno

Durante il proprio turno un Eroe o un Mostro può compiere le seguenti Azioni in un qualsiasi ordine:

Muoversi per le stanze del Dungeon di tanti spazi quanti sono i Punti Movimento che ha a disposizione.

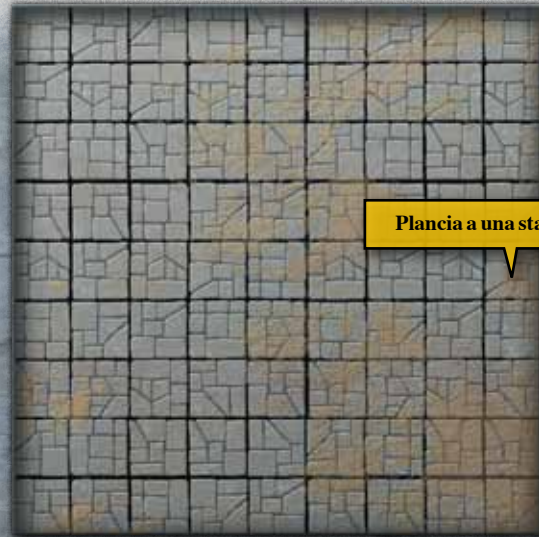
Compiere un'Azione (vedi il capitolo Azioni).



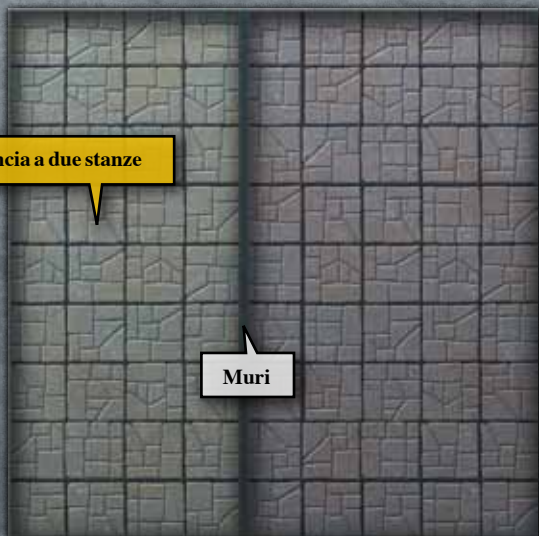
# PLANCE DI GIOCO



Plancia iniziale

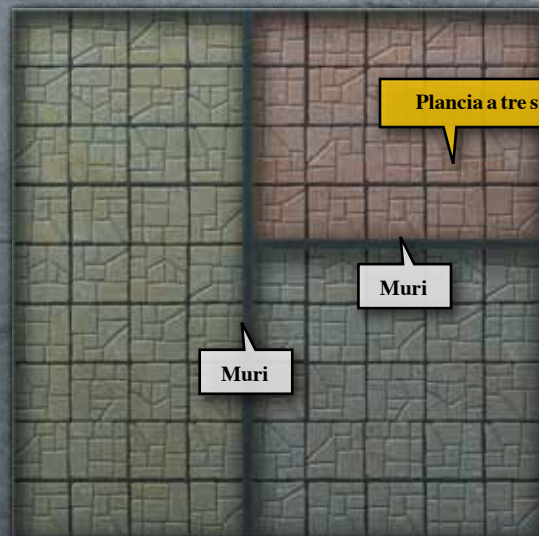


Plancia a una stanza



Plancia a due stanze

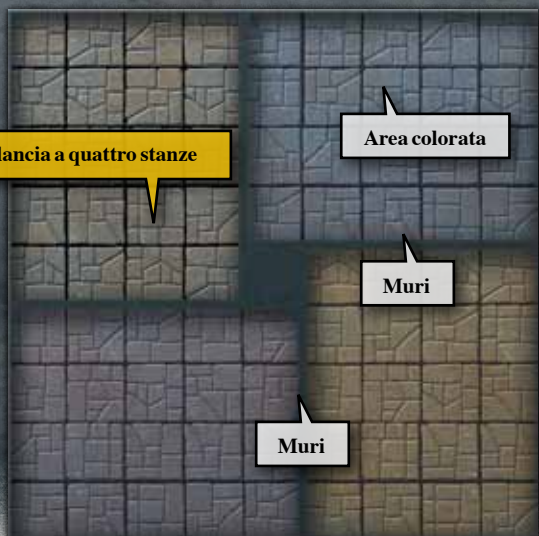
Muri



Plancia a tre stanze

Muri

Muri

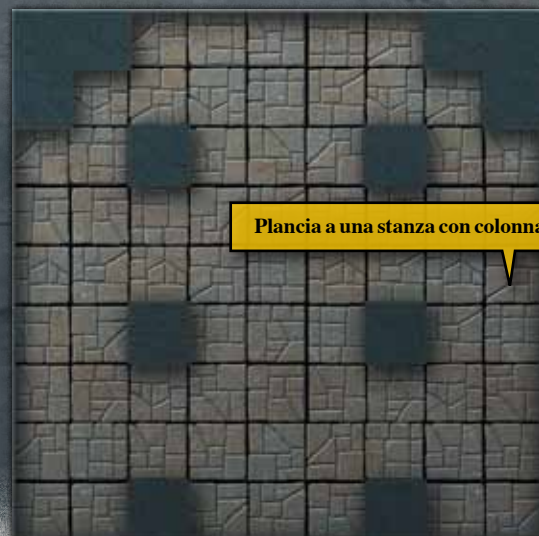


Plancia a quattro stanze

Area colorata

Muri

Muri



Plancia a una stanza con colonnato

**Nota:** ogni plancia ha muri su tutti e quattro i lati.



## MOVIMENTO

Gli Eroi e i Mostri non possono muoversi in diagonale. Durante il proprio turno, ogni Eroe può muoversi di tanti spazi quanti sono i punti Movimento che ha a disposizione. I punti Movimento possono raddoppiare qualora un giocatore decida di utilizzare l'Azione Passo Doppio (vedi il capitolo Azioni).

Gli Eroi possono spostarsi lungo un percorso che passi attraverso degli spazi occupati da altri Eroi e così anche i Mostri possono fare lo stesso per gli spazi occupati da altri Mostri. Questa regola non vale per gli spazi occupati da oggetti, porte chiuse, nemici o muri.

I Movimenti non possono mai terminare su uno spazio occupato.

### Nuove Stanze

Quando un Eroe vuole attraversare una porta che si apre su una stanza inesplorata (una zona colorata della plancia di gioco non ancora scoperta), possono verificarsi due condizioni:

#### PORTE CHIUSE



L'Eroe inizia il proprio turno stando di fronte alla porta chiusa. Egli utilizza la propria Azione per aprire la porta ed attende finché il Custode posiziona all'interno della stanza gli eventuali elementi indicati sulla scheda dell'Avventura, come elementi d'arredo, altre porte o forzieri. A questo punto, l'Eroe può utilizzare la propria Azione di movimento per entrare all'interno della stanza, ponendo in questo modo fine al proprio turno.

Solo al termine del turno del giocatore il Custode posizionerà i Mostri all'interno della stanza, come illustrato sulla scheda dell'Avventura.

#### PORTE APERTE



Se qualcun altro ha già aperto la porta della stanza e il Custode ha già posizionato gli oggetti al suo interno, come indicato sulla scheda dell'Avventura, il giocatore potrà iniziare il proprio turno entrando direttamente nella stanza inesplorata. A questo punto l'Eroe ha diritto a compiere la sua Azione successiva (bere una Pozione, lanciare un Incantesimo o cercare nella stanza ecc.) e terminare così il proprio turno.

Anche in questo caso il Custode posiziona i Mostri

all'interno della stanza, come indicato dalla scheda dell'Avventura, solo alla fine del turno del giocatore.

Il posizionamento dei Mostri all'interno di una stanza avviene solo alla fine del turno del giocatore che ha deciso, a proprio rischio e pericolo, di entrare nella stanza. Se, in seguito a questa Azione, vengono attivati nuovi tipi di Mostro che non erano ancora in gioco, la carta Iniziativa corrispondente viene immediatamente inserita e mescolata all'interno del mazzo Iniziativa.

Se un Eroe, entrando all'interno della stanza, ha concluso il proprio movimento su di uno spazio che avrebbe dovuto essere occupato da un Mostro, il Custode posiziona ugualmente il Mostro, spostandolo su uno degli spazi adiacenti a sua scelta, compresi quelli in diagonale.





## Esempi di movimento



## Esempi di attacco





## AZIONI

Un Eroe può scegliere di compiere un'Azione prima o dopo aver compiuto la propria fase di movimento. Non è consentito compiere l'Azione durante la fase di movimento. Le possibili Azioni che un Eroe può compiere sono le seguenti.

### ATTACCARE

I combattenti possono attaccare solo i nemici che occupano gli spazi a loro adiacenti. Gli spazi in diagonale non sono considerati adiacenti e i nemici sopra di essi non possono essere attaccati, a meno che un giocatore non possieda una carta particolare che permette l'attacco in diagonale, come ad esempio la carta Equipaggiamento Spada a due mani.

Per colpire un nemico, l'attaccante lancia i propri dadi di attacco e il difensore quelli di difesa. I risultati di attacco e difesa vengono conteggiati confrontando il numero di successi ottenuti. Se il numero di successi dell'attaccante supera quello del difensore, quest'ultimo subisce un numero di danni pari alla differenza dei due risultati. Se il numero di successi ottenuti dall'attaccante è uguale o inferiore a quello del difensore, l'attacco fallisce e non si verifica alcun effetto.

Il numero di danni subiti dal difensore viene sottratto dal totale dei suoi Punti Vita a disposizione; a questo punto sulla scheda relativa al personaggio vengono posizionati un numero di segnalini teschio pari al numero dei danni subiti. Non appena un Eroe ha sconfitto un Mostro, escluso il Boss, deve pescare una carta dal mazzo Mostri e aggiungerla alla propria mano.

Qualora venga sconfitto un Eroe, invece, occorre sostituire la miniatura con quella dello Spirito corrispondente a meno che non vi sia un Boss presente sul tavolo. Se un Eroe viene ucciso, il Custode pesca una carta dal mazzo Eventi.

***Esempio 1:** Vardak, il guerriero vuole attaccare un orco. Per farlo Vardak lancia i quattro dadi verdi che ha a disposizione, ottenendo 2 successi. Il Custode lancia i due dadi verdi di difesa che l'orco ha a disposizione e ottiene anch'egli due successi. I due risultati positivi da entrambe le parti portano ad un pareggio e, pertanto, non accade nulla.*

***Esempio 2:** uno scheletro attacca Vardak. Il lancio del Custode di tre dadi verdi è particolarmente fortunato: 3 successi! Vardak lancia i suoi quattro dadi di difesa e ottiene due successi. Un buon risultato, certamente, ma non buono abbastanza. Vardak subisce*

*un danno e, come promemoria, un segnalino teschio viene posizionato sulla scheda del personaggio.*

Gli attacchi a distanza sono uno speciale tipo di attacco ottenuto utilizzando Archi o Incantesimi. Seguono le regole speciali indicate al paragrafo Visibilità.

### DONARE

Un giocatore può consegnare una propria carta ad un altro giocatore se i loro Eroi si trovano nella stessa area del dungeon. La carta regalata passa direttamente nella mano di un altro giocatore. Non possono essere donate le carte Incantesimo già utilizzate, le carte Consumabile e gli Incantesimi che hanno un effetto attivo in corso.

### RACCOGLIERE TESORI

Un Eroe può aprire un Forziere che si trovi in uno spazio a lui adiacente. Gli spazi in diagonale non sono considerati adiacenti. Il giocatore che apre il Forziere deve pescare dal mazzo Tesoro 4 carte e posizionarle scoperte sul tavolo. Partendo dal giocatore che ha aperto il Forziere e andando in senso orario, ogni giocatore prenderà una carta e la aggiungerà alla propria mano. Se sono rimasti in gioco meno di quattro Eroi, i giocatori continueranno a pescare le carte fino a quando non saranno tutte esaurite.

### PASSO DOPPIO

Un Eroe o un Mostro possono muoversi nuovamente in base ai loro punti Movimento.

### APRIRE/CHIUDERE PORTE

Una porta aperta sostituisce una porta chiusa e viceversa. Per poter compiere questa Azione, un Eroe o un Mostro deve trovarsi in uno spazio direttamente adiacente ad una porta. Gli spazi in diagonale non sono considerati adiacenti.

### RACCOGLIERE OGGETTI

Quando un Eroe è ucciso definitivamente (vedi il capitolo Morte) gli altri Eroi possono ottenere i beni e gli Equipaggiamenti che gli appartenevano. Nello spazio precedentemente occupato dall'Eroe si posiziona un segnalino teschio. Gli Eroi potranno impossessarsi di tutto quello che apparteneva all'Eroe utilizzando le stesse regole che valgono per l'apertura dei Forzieri. Una volta che il gruppo ha ottenuto tutto quello che apparteneva all'Eroe, rimuovete il segnalino teschio dalla mappa.

### GUIDARE/LIBERARE SPIRITI

Un Eroe può raccogliere uno Spirito o lasciarlo vicino



a un Altare. Per poter raccogliere lo Spirito, l'Eroe deve terminare il movimento esattamente sopra lo spazio da lui occupato. Quando invece lo Spirito viene liberato, il segnalino viene posto su una casella adiacente a quella dell'Eroe. Gli spazi in diagonale non sono considerati adiacenti.

## GIOCARRE CARTE

Durante il proprio turno, scegliendo quest'Azione, un Eroe può giocare una sola carta dalla propria mano (un giocatore può avere un qualsiasi numero di carte desiderate nella propria mano). Le carte sono di quattro tipi: Evento, Equipaggiamento, Incantesimo e Consumabile.



Il Custode può utilizzare qualsiasi carta con il dorso nero del Custode sui Boss o sui Mostri e può giocare le carte Evento spiegate in seguito.

Invece le carte Incantesimo, le carte Consumabile e le carte Equipaggiamento con il dorso di colore nero sono un set di carte separato ad uso esclusivo del Custode. Queste carte non vengono pescate dopo la sconfitta del Boss e non possono essere utilizzate dai giocatori.

## Equipaggiamento



Queste carte possono essere rivelate e posizionate sulla scheda dell'Eroe ad indicare che questo è stato equipaggiato con un oggetto che gli garantisce il bonus descritto sulla carta.

Un Eroe può indossare un solo tipo di Equipaggiamento per ogni parte del corpo. Se un giocatore gioca una nuova carta Equipaggiamento che va a coprire una parte del corpo precedentemente Equipaggiata, la carta giocata in precedenza viene rimessa nella mano del giocatore e potrà essere nuovamente utilizzata a partire dal turno successivo. Far tornare nella propria mano una carta Equipaggiamento utilizzata in precedenza non conta come Azione.

## Incantesimo



Gli Incantesimi sono giocabili come tutte le altre carte. Ciascun Eroe deve avere una propria pila degli Incantesimi scartati nell'apposito spazio sulla propria scheda dell'Eroe. Ciascun Eroe può giocare tante carte Incantesimo quanti sono i dadi Mana che ha a disposizione.

Una volta che il giocatore ha giocato tanti incantesimi quanti sono i suoi dadi Mana, l'Eroe deve compiere una Azione di Riposo o Risorgere per po-

terli riottenere. In altre parole, riposando o risorgendo, tutte le carte Incantesimo utilizzate sono recuperate e rimesse nella mano del proprietario. Se un Incantesimo ha una durata che si protrae nel tempo, ad esempio "al tuo prossimo attacco puoi...", si pone la carta di fronte alla scheda dell'Eroe e la si scarta solo quando l'effetto è terminato.

## Consumabile



Queste carte rappresentano gli oggetti che un Eroe può utilizzare e scartare subito dopo. Se un Consumabile ha una durata che si protrae nel tempo, ad esempio "al tuo prossimo attacco puoi...", mettere la carta di fronte alla scheda dell'Eroe e scartarla solo quando l'effetto sarà terminato. Non è possibile cumulare gli effetti di due carte Consumabile uguali.

***Esempio:** se un Eroe beve due pozioni di eroismo (una in un turno ed una nel successivo, senza che la prima sia stata applicata), conta come se ne avesse bevuta solo una.*

## Evento



Solo il Custode può giocare questo tipo di carte che possono essere utilizzate in aggiunta alle carte normali. Il Custode può decidere in qualsiasi momento di giocare una o più carte Evento (a meno che non sia diversamente indicato sulla carta stessa). Il Custode inizia la partita senza alcuna carta Evento nella propria mano (tranne nella modalità Campagna descritta al paragrafo Campagna).

e pesca carte dal mazzo Eventi nelle seguenti occasioni:

- ogni volta che un Eroe utilizza un Altare per riposare (non risorgere);
- ogni volta che un Eroe è ucciso;
- ogni volta che viene aperto un Forziere.

## RIPOSARE/RISORGERE

Gli Eroi possono Riposare o Risorgere quando si trovano in uno spazio adiacente ad un Altare. Gli spazi in diagonale non contano come adiacenti. Quando un Eroe Riposa o Risorge, i suoi Punti Vita ritornano al massimo. Vengono rimossi tutti i segnalini teschio dalla scheda dell'Eroe che Riposa o Risorge e riprendere tutti gli Incantesimi dalla pila dei suoi scarti.



Quando un Eroe Riposa, gli Incantesimi e i Consumabili che hanno una durata nel tempo e sono ancora attivi, rimangono in gioco fino alla fine del loro effetto, al termine del quale la carta ritorna nella mano del giocatore o viene scartata. Ogni volta che un Eroe Riposa vicino ad un Altare, il Custode pesca una carta Evento.

## RICERCA

Un Eroe può compiere una ricerca all'interno di un'area in cui si trova. Quando l'Eroe compie l'Azione di Ricerca, scopre in automatico tutte le trappole e le porte segrete nascoste nell'intera area intorno a lui. Il Custode deve rivelare le Trappole e le porte segrete presenti nella stanza, posizionando sulla mappa i segnalini Trappola e Porta (chiusa) su tutta l'area che l'Eroe sta perlustrando, come indicato sulla scheda Avventura.

## FERMARSÌ E RIORGANIZZARSI

Qualsiasi Eroe può decidere di compiere questa Azione speciale, ma solo se non ci sono Mostri sulla plancia di gioco e solo se tutti gli Eroi sono d'accordo.

Mentre si riorganizzano, gli Eroi possono compiere un certo numero di Azioni, di seguito elencate:

- Movimento: gli Eroi possono spostarsi su un punto qualsiasi della plancia di gioco, ma non possono entrare in un'area non ancora scoperta.
- Giocare un qualsiasi numero di carte.
- Passare un qualsiasi numero di carte dalla propria mano agli altri giocatori.
- Ricercare.
- Aprire/ Chiudere una porta: gli Eroi non possono entrare in un'area non ancora scoperta.
- Aprire un Forziere.
- Raccogliere.
- Riposare o Risorgere: se è presente un Altare nelle aree già scoperte dagli Eroi.

Mentre gli Eroi compiono queste Azioni non viene scoperta nessuna carta Iniziativa. Una volta che tutti hanno terminato le proprie Azioni, il turno di gioco è ristabilito seguendo la regola dell'inizio della partita illustrata a pag. 6 nel paragrafo Primo Turno.

Nota: durante la fase di riorganizzazione degli Eroi, il Custode non può giocare carte Evento. Tuttavia, il Custode riceve le carte Evento se gli Eroi decidono di Riposare o Aprire un Forziere.

## SCAMBIO POSTO

Un Eroe può scambiare la propria posizione con quella di un altro Eroe a lui adiacente. Gli spazi in diagonale non contano come spazi adiacenti. L'Eroe con cui viene fatto lo scambio deve essere d'accordo.

## MORTE



Nella maggior parte dei casi, gli Eroi una volta uccisi non vengono esclusi dal gioco. Quando un Eroe muore in battaglia, la sua miniatura viene sostituita dal corrispondente segnalino Spirito. Il segnalino Spirito può muoversi all'interno del Dungeon nello stesso modo in cui si muoverebbe normalmente l'Eroe, ma non può compiere nessuna Azione eccetto quella di Risorgere (quindi non può compiere nemmeno l'Azione Passo Doppio). Lo Spirito di un Eroe può passare liberamente attraverso i Mostri, le Trappole, le porte chiuse e i mobili, ma non può attraversare i muri o passare attraverso le porte che conducono in aree inesplorate.

Un Eroe può decidere di raccogliere il segnalino Spirito di un Eroe sconfitto (vedi il capitolo Azioni). Quando un giocatore giunge con il proprio segnalino Spirito in uno spazio adiacente ad un Altare, può compiere l'Azione Risorgere e sostituire nuovamente il segnalino Spirito con la miniatura corrispondente (vedi il capitolo Azioni).

L'equipaggiamento di un Eroe rimane con lui anche quando si trova sotto forma di Spirito.

Se un Eroe muore in maniera definitiva perché ucciso mentre il Boss è presente sulla plancia, la miniatura viene rimossa dal gioco e i suoi Equipaggiamenti rimangono sulla mappa a disposizione del resto del gruppo (vedi il capitolo Azioni).

Se, quando viene attivato un Boss, uno degli Eroi si trova sotto forma di Spirito, quest'ultimo muore immediatamente. Il segnalino Spirito viene rimosso dal gioco e i suoi Equipaggiamenti rimangono sulla mappa a disposizione del resto del gruppo (vedi il capitolo Azioni).





# VISIBILITÀ

*Esempi di Visibilità per gli attacchi a distanza*



Gli attacchi a distanza sono uno speciale tipo di attacco ottenuto utilizzando Archi o Incantesimi. Un bersaglio a distanza viene considerato visibile quando si trova nella stessa stanza (area colorata) di un attaccante. Gli attacchi a distanza ignorano qualsiasi elemento di arredo, Eroe o Mostro posto tra l'attaccante e il bersaglio, eccetto i muri e le porte chiuse e possono raggiungere un qualsiasi obiettivo all'interno di una stanza.

Un bersaglio può essere colpito da un Eroe che si trovi in un'altra stanza a patto che l'attaccante a distanza si trovi in uno spazio adiacente ad una porta aperta. Un Eroe in grado di compiere un attacco a distanza, utilizzando un Incantesimo o un Arco, può colpire i propri nemici ed essere colpito a sua volta solo se si trova esattamente di fronte ad una porta aperta (guardare gli esempi qui sopra riportati).





## MOSTRI

I Mostri sono controllati dal Custode e seguono le stesse regole di gioco degli Eroi. L'unica eccezione è che, solitamente, i Mostri hanno a disposizione un unico Punto Vita e possono compiere solo tre tipi di Azione: Attaccare, Aprire/Chiudere una porta e Passo Doppio.

### ATTIVARE I MOSTRI



I Mostri vengono attivati quando un Eroe entra in una stanza. Una volta che l'Eroe ha completato la propria Azione, il Custode mette le carte Iniziativa corrispondenti al Mostro o ai Mostri all'interno del mazzo Iniziativa e posiziona all'interno della stanza i Mostri come indicato sulla scheda dell'Avventura. Una volta attivati, i Mostri possono muoversi in qualsiasi direzione il Custode desidera.

Se un Eroe, entrando all'interno della stanza, ha concluso il proprio movimento su di uno spazio che avrebbe dovuto essere occupato da un Mostro, il Custode posiziona ugualmente il Mostro, spostandolo su uno degli spazi adiacenti compresi quelli in diagonale.

Un Mostro può entrare all'interno di una stanza inesplorata. In questo caso, il Custode deve posizionare all'interno di essa gli elementi di arredo e le porte ma non i Mostri presenti. A meno che non sia specificato diversamente sulla scheda dell'Avventura, solo gli Eroi possono attivare i Mostri.

### I BOSS



I Boss seguono le stesse regole di gioco degli altri Mostri ad eccezione del fatto che possono compiere qualsiasi tipo di Azione escluse le seguenti: Riposare e Risorgere, Racogliere i Tesori, Racogliere Oggetti, Guidare uno Spirito/Liberare uno Spirito, Ricercare, Donare. Un Boss può giocare il proprio set di carte indicato sulla scheda dell'Avventura. Dopo che un Boss è stato

attivato, gli Eroi morti devono lasciare il gioco in maniera definitiva; gli Eroi che si trovano sotto forma di Spirito quando un Boss viene attivato muoiono immediatamente e sono rimossi dal gioco.

## TRAPPOLE

Il Custode conosce il posizionamento delle Trappole in tutte le Avventure.

Le Trappole si attivano quando un Eroe termina la propria Azione di movimento su uno spazio occupato da una Trappola. In questo caso, il Custode applica l'effetto indicato. Le Trappole non vengono attivate quando un Eroe le attraversa.

Le Trappole in una stanza vengono rivelate a un Eroe quando questi decide di utilizzare un'Azione di Ricerca. In questo caso, il Custode posiziona i segnalini Trappola sugli spazi indicati nella scheda dell'Avventura.

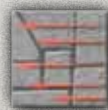
I Mostri e i Boss sono immuni agli effetti delle Trappole e possono rimanere su uno spazio occupato da una Trappola non ancora scoperta senza attivarla. Non possono tuttavia attraversare uno spazio reso invalicabile dalla presenza dei Massi Rotolanti e subiscono i danni dei Trabocchetti se decidono, volontariamente, di passarci attraverso dopo che il segnalino è stato posto sulla plancia da gioco. Se un Trabocchetto su cui è presente anche un Mostro viene attivato da un Eroe, il Mostro non subisce alcun danno (vedi sotto Trabocchetto).

### TRABOCCHETTO



Se un Eroe termina il proprio movimento su un Trabocchetto, il segnalino Trabocchetto viene posizionato sulla plancia di gioco e l'Eroe subisce un attacco di 4 dadi verdi (non possono essere tirati dadi di difesa). La miniatura dell'Eroe viene quindi spostata su uno spazio adiacente al Trabocchetto scelto dal giocatore. Quando un Trabocchetto scatta e lo spazio corrispondente alla Trappola è occupato da un Mostro, la miniatura corrispondente viene spostata su una casella adiacente a scelta del Custode senza ricevere alcun danno. In alcuni casi, un Trabocchetto già attivato può occupare uno spazio adiacente ad una porta e, pertanto, bloccare l'ingresso. In una situazione simile, gli Eroi o i Mostri possono decidere di lanciarsi deliberatamente all'interno del Trabocchetto, subire gli eventuali danni, per poi passare attraverso la porta.

### FRECCE DI FUOCO



Se un Eroe termina il proprio movimento su una Trappola di Freccie di Fuoco, subisce un attacco di 6 dadi verdi (si possono tirare i dadi per la difesa). Se un Eroe scopre la Trappola senza finirci sopra, il Custode posizionerà il segnalino



Trappola sulla plancia di gioco. Questa trappola colpisce una sola volta.

## MASSI ROTOLANTI



Se un Eroe termina il proprio movimento su una Trappola di Massi Rotolanti, subisce un attacco di 6 dadi verdi (non possono essere tirati dadi di difesa). Il segnalino corrispondente alla Trappola viene posizionato sulla plancia.

La miniatura dell'Eroe viene spostata su uno spazio adiacente alla trappola scelto dal giocatore e lo spazio occupato dai massi non può più essere attraversato. Questa Trappola si attiva una sola volta.

## Porte Segrete

Le Porte Segrete seguono le stesse regole delle porte normali, tuttavia esse compaiono sulla mappa solo se uno dei giocatori utilizza l'Azione di Ricerca o se uno dei Mostri le apre.

## Oro



In una partita standard del gioco, l'Oro non ha alcun utilizzo.

Ogni qualvolta che, aprendo un Forziere o uccidendo un Mostro, si pesca una carta Consumabile Oro, va scartata (come se non si fosse trovato nulla). Nella modalità Campagna i giocatori potranno utilizzare l'Oro per acquistare carte Consumabili (vedi pag. 16).



## CAMPAGNA

Quando un'Avventura è terminata, si ripongono tutte le carte Equipaggiamento, Consumabile e Incantesimo in possesso degli Eroi nel mazzo Tesoro, prima di iniziare una nuova partita.

Tuttavia, i giocatori possono anche decidere di giocare una Campagna che prevede di affrontare, solitamente, almeno 3 o 4 Avventure una dopo l'altra.

Alla fine di ogni Avventura, a condizione che almeno uno degli Eroi sia sopravvissuto, Velkan il Bianco richiama a sé tutti gli Eroi sopravvissuti e i "cugini" di quelli morti in maniera definitiva (vedi il paragrafo Morte).

## Regola del Cugino

Durante la Campagna uno o più Eroi possono essere eliminati dal gioco. All'inizio dell'Avventura successiva, gli Eroi eliminati possono tornare nei panni dei loro Cugini. I giocatori che dopo la morte dell'Eroe hanno ottenuto i suoi Equipaggiamenti, possono decidere di tenerli o di darne qualcuno al Cugino che è appena entrato in gioco.

Velkan reclama dagli Eroi tutti i tesori che hanno recuperato nell'Avventura precedente, ma permette loro di conservare tutto l'Oro raccolto e parte degli Equipaggiamenti.

Gli Eroi possono decidere di tenere solo una carta Equipaggiamento a testa tra quelle recuperate nell'Avventura precedente (per un totale di 4). Dopo che i giocatori hanno deciso quali carte Equipaggiamento conservare, le altre carte verranno rimesse all'interno dei rispettivi mazzi.

Gli Eroi possono a questo punto visitare il negozio locale e comprare un qualsiasi numero di Consumabili e Incantesimi desiderino, a patto che abbiano Oro a sufficienza per farlo. Tutti le carte Consumabile Oro devono ritornare nei rispettivi mazzi prima dell'inizio dell'avventura successiva. Pertanto, il denaro che non è stato speso, può essere annotato su un foglio di carta e potrà essere riutilizzato alla fine dell'Avventura successiva.

Quando si gioca una Campagna, alcune regole di preparazione del gioco cambiano.

Il Custode può iniziare la partita con una o più carte Evento in mano, pescate a caso, secondo la tabella seguente:



| Giocatori                                     | Custode   |
|-----------------------------------------------|-----------|
| per ogni Incantesimo*                         | +1 Evento |
| per ogni Consumabile                          | +1 Evento |
| 1/4 Equipaggiamenti                           | +1 Evento |
| 5/8 Equipaggiamenti                           | +2 Evento |
| 9+ Equipaggiamenti                            | +3 Evento |
| (*) in più oltre a quelle di base per i Maghi |           |

**Esempio:** i giocatori, alla fine dell'Avventura "Nella tana di Gronk", hanno trovato una Spada Magica e un Talismano Magico. Una volta terminata l'Avventura, decidono di spendere i 10 Ori ottenuti per acquistare una Pozione Curativa. Il Custode inizierà l'Avventura successiva con 2 carte Evento nella propria mano: una perché gli Eroi posseggono da uno a quattro Equipaggiamenti, l'altra perché hanno acquistato un Consumabile.

I giocatori che passano dalla prima alla seconda Avventura nella Campagna possono decidere di tenere una sola carta Equipaggiamento a testa. Quando riescono a passare all'Avventura di livello successivo, dal secondo al terzo livello, gli Eroi potranno tenere due Equipaggiamenti a testa. Per raggiungere il livello che permette di tenere 9 carte Equipaggiamento, pertanto, dovrebbero riuscire ad arrivare alla quarta Avventura.

Il una Campagna, al fine di mantenere lo stesso numero di carte nelle Avventure successive alla prima (vedi il paragrafo Preparazione), può essere necessario reintegrare le carte mancanti dovute all'Equipaggiamento in possesso degli Eroi. La preparazione del mazzo Tesoro e del mazzo Mostri avviene come segue:

- Sostituire il numero di carte Equipaggiamento mancanti dal mazzo Tesoro con lo stesso numero di carte Incantesimo.
- Sostituire il numero di carte Incantesimo mancanti dal mazzo Tesoro con lo stesso numero di carte Consumabile.

Nelle Campagne, invece, i giocatori possono utilizzare l'Oro a disposizione per acquistare i Consumabili.

Se non sei il Custode ti consigliamo vivamente di non leggere il libretto delle avventure perché ti rovineresti la tua prossima esperienza di gioco. Buon divertimento!

Un gioco di Mario Barbati

Playtesters: Lucio "Blobbo" Abbate, Raffaele "Guttalax" Anastasio, Giuseppe Borrelli, Antonfilippo Caccaviello, Ciro "Gnaghi" Caccaviello, Pino De Carolis, Paola Ciannella, Paolo Della Moglie, Massimiliano "Max" Cretara, Anna Fava, Raul Frola, Giuseppe Gambardella, Carmine "Ora Esatta" Laudiero, Francesco "Ciskie" Malafarina, Miki, Alessandro Minutolo, Francesco Minutolo, Gianmarco Minutolo, Daniela Paparella, Caterina Primitivo, Annabella Pugliese, Giggi "Mezzorco" Ricciardi, Nunzio "Abominevole" Surace e Marco "Normanno" Signore.

Produzione: Silvio Negri Clementi  
per Giochi Uniti srl

Grafica e impaginazione: eNigma.it,  
Gianluca Santopietro (responsabile)  
e Demis Savini.

Illustrazioni: Roberto Pitturru

Traduzione: Valeria Bottiglieri

Per One Games

Mario Barbati (Game Design,  
Project Development, Graphics)

Rone Barton (Editor)

Anna Fava (Project Support, Website Development, Software Engineering, Additional Editing)

Fredrik Dahl Tyskerud (Artwork)

<http://venture.onegames.com/>

Dungeon Venture è un gioco pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl - Via S. Anna dei Lombardi 36 - Napoli 80134 Italy - Tel. +39.081.19323393. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: [info@giochiuniti.it](mailto:info@giochiuniti.it). © & TM 2012 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari.

ATTENZIONE!

Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

**Giochi Uniti**

