

Dungeonville

(Versione 1.0 Dicembre 2006)

Traduzione a cura di Andrea Casarino (acasarino70@alice.it) alias "Turing70" della Tana dei Goblin (<http://nuke.goblins.net/>), direttamente dal regolamento ufficiale in inglese incluso nella confezione.

Benvenuto a Dungeonville

Congratulazioni ! Tu impersonifichi un mago pazzo che ha ereditato una terribile torre di prigionia infestata da mostruose creature. Per divertimento tu e altri maghi pazzi della zona arruolerete un gruppo di avventurieri per saccheggiare le torri e vedere quali tra queste è la più letale. Il tuo scopo è quello di essere il primo a uccidere sette avventurieri dei maghi avversari.

Contenuto

5 pedine giocatore (possono giocare da 2 a 5 giocatori)

64 carte avventurieri, ognuna rappresenta un avventuriero che tu puoi ingaggiare. Un avventuriero ha le seguenti caratteristiche:

- una classe (ad esempio *Barbarian*)
- un colore (ad esempio blu)
- un grado, che indica sia la forza di combattimento (più è basso e meglio è) sia la capacità di carico (più è alto e meglio è)
- cinque simboli abilità, che indicano in quali torri verosimilmente l'avventuriero morirà

5 mazzi torre, ciascuno con 32 carte ambiente. La maggior parte delle carte ambiente hanno due caratteristiche:

- un valore torre, che indica il numero di avventurieri morti nell'ambiente
- un valore oro, che indica quanto oro contiene l'ambiente (alcuni ambienti contengono oggetti invece di oro)

5 carte entrata della torre, una per ciascuna torre

5 atti di proprietà della torre, una per ciascuna torre

5 carte città, una per ogni area della città di Dungeonville

1 carta casa delle proprietà

1 carta primo giocatore

75 segnalini sangue, 15 per ciascuno dei 5 colori

Preparazione iniziale

Separa le carte nei loro differenti tipi: avventurieri, torri, entrate delle torri, atti di proprietà delle torri, carte città e carta primo giocatore.

Mischia il mazzo degli avventurieri. Disponi le cinque carte città a faccia in sù vicino al mazzo degli avventurieri.

Posiziona le entrate delle torri a faccia in sù in mezzo al tavolo di gioco. Mischia i mazzi delle carte ambiente e posizionali a faccia in giù sulle entrate delle torri. Ogni torre avrà anche una pila degli scarti.

Mischia gli atti di proprietà e consegnane uno a faccia in giù a ciascun giocatore. I giocatori non conoscono le singole assegnazione delle torri, a parte la propria. Posiziona tutti gli atti di proprietà rimasti sulla carta contenitore apposita vicino alla città.

Scegli una pedina e i segnalini sangue del colore scelto: piazza i tuoi segnalini sangue in una riserva di segnalini di fronte a te.

Assegna la carta primo giocatore al giocatore più assetato di sangue. In caso di parità tra i giocatori più assetati di sangue, assegna la carta in maniera casuale.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo è quello di collezionare sette segnalini sangue uccidendo gli avventurieri controllati dagli altri giocatori. Questi segnalini sangue sono raggruppati nella tua zona uccisioni (sul tavolo di fronte a te) e nella tua torre. Se tu piazz i tuoi segnalini sangue sulla tua torre, essi saranno sottratti dal tuo totale. Poiché gli altri giocatori non conoscono qual è la tua torre, il tuo punteggio sarà rivelato solo nel momento che annuncerai la tua vittoria.

Svolgimento del gioco

Dungeonville viene giocato in round. Ogni round ha cinque fasi: arruolamento, ricognizione, combattimento, esplorazione e raccolta. Il giocatore con la carta primo giocatore effettua per primo ciascuna di queste fasi. Alla fine del round la carta primo giocatore passa al successivo giocatore a sinistra.

Fase 1: arruolamento

In questa fase dovrai arruolare nuovi avventurieri da Dungeonville. La città ha cinque aree dove gli avventurieri si ritrovano: la strada, la locanda, il tempio, la corporazione e la taverna. (Una sesta area, la casa delle proprietà, è posta appena fuori della città e viene descritta nella fase di raccolta.)

Per cominciare questa fase pesca cinque carte avventurieri. Ordinali in base al loro grado mettendo quelli con grado più basso negli edifici a costo più elevato. Ogni volta che un avventuriero è aggiunto ad una torre, tutti e cinque gli avventurieri in città devono essere riordinati in base al loro grado. Quando il mazzo degli avventurieri finisce, mischia gli scarti e ricomponi uno nuovo.

Solo per il primo turno: ogni giocatore prende quattro segnalini sangue in mano che rappresentano 40 ori. Puoi spendere questi segnalini solo nel primo turno rimettendoli nella tua riserva di segnalini sangue. L'oro che non hai speso nel primo turno va comunque rimesso nella tua riserva di segnalini sangue. Nei turni seguenti tutto l'oro è rappresentato dalle carte.

Partendo dal primo giocatore, ogni giocatore recluta un avventuriero alla volta. Se non hai ancora tre avventurieri, puoi reclutare. Se hai tre o più avventurieri puoi reclutare facendo spazio al nuovo avventuriero scartandone un altro. Per reclutare un avventuriero paga la quantità di oro indicato dalla carta città mettendo quelle carte nell'appropriata pila degli scarti. Potresti non avere l'esatto cambio di oro nella carte utilizzate; l'extra oro speso è perso. Puoi scambiare oggetti per cinque pezzi d'oro.

Quando un avventuriero è reclutato pescane uno nuovo dal mazzo e riordina gli avventurieri secondo il loro grado.

Il reclutamento finisce immediatamente quando tutti i giocatori hanno almeno tre avventurieri.

Fase 2: ricognizione

In questa fase i giocatori mandano i propri avventurieri nelle torri piazzando il proprio segnalino sull'entrata di una torre. Iniziando dal primo giocatore, ogni giocatore sceglie quale torre

intende esplorare. Ogni carta avventuriero mostra un grado di abilità da "A" a "E" ("A" è il grado migliore) che esso ha per ciascuna torre, il quale può aiutare nella decisione.

Fase 3: combattimento

Se due o più avventurieri visitano la stessa torre, essi devono combattere per poter entrare all'interno. Il combattimento si svolge in questo modo:

Primo, ogni giocatore gira tre dei suoi avventurieri a faccia in giù e li ordina come desidera che essi vengano rivelati. (Se hai più di tre avventurieri, gli altri non parteciperanno al combattimento).

In seguito, ogni giocatore gira il suo primo avventuriero. L'avventuriero con il grado più basso (l'avventuriero più forte), vince questo combattimento e uccide e/o recluta i suoi avversari.

Se un avventuriero sconfitto è dello stesso colore del vincitore, il perdente si unisce al gruppo di avventurieri vincitori. L'avventuriero reclutato non può combattere in questo combattimento, ma diventa un membro del gruppo.

Se il colore non corrisponde, o entrambi i combattenti sono senza colore, l'avventuriero perdente è ucciso (scartato). Il giocatore vincente guadagna un segnalino sangue del colore del giocatore perdente. (Se più di un avventuriero viene ucciso, il vincitore guadagna un solo segnalino sangue da quello più debole). I segnalini sangue che guadagni in combattimento vanno messi nella tua zona uccisioni, un'area di fronte a te. In un combattimento con tre o più combattenti un avventuriero può sia ucciderne sia reclutarne altri, ma potrà al massimo guadagnare un segnalino sangue.

Dopo il primo round di combattimento, confrontare il secondo e terzo insieme di avventurieri nello stesso modo. Il gruppo con il maggior numero di sopravvissuti (inclusi i reclutati) entra nella torre e gli altri avventurieri tornano a casa. Se c'è parità nel maggior numero di sopravvissuti, il giocatore con il singolo avventuriero più forte vince la parità e gli altri gruppi tornano a casa.

Fase 4: esplorazione

Iniziando dal primo giocatore, ogni giocatore che ha ancora il proprio gruppo nella torre deve entrare. Per esplorare la torre gira la carta in cima al mazzo ed esegui i seguenti passi:

PRIMO, perdi un avventuriero con la lettera di abilità uguale a quella della carta, se ne hai uno. Per esempio, se hai due avventurieri di grado *B* in questa torre e giri una *B* allora uno di essi deve morire. Quando questo succede piazza uno dei tuoi segnalini sangue sull'entrata della torre.

SECONDO, prendi la carta come tesoro; potrai spenderne il controvalore in oro in un momento successivo, se riuscirai a portarla fuori dalla torre. Un gruppo non può portare più oro del totale dei gradi del gruppo. Scarta immediatamente tutte le carte che il gruppo non può portare nella pila degli scarti accanto alla torre. Se un avventuriero muore, la capacità di carico del gruppo scende immediatamente. Le carte senza valore di torre sono oggetti e possono essere sempre portati. Vedi il seguito per i dettagli.

TERZO, se nessun avventuriero è morto e se la carta non era un oggetto, il gruppo può scappare. Se il gruppo non può scappare o se sceglie di non scappare, pesca la prossima carta e ripete i tre passi finché il gruppo non scappa oppure viene eliminato.

Ogni giocatore deve completare la sua avventura nella torre prima di passare il turno al giocatore successivo. Se il mazzo delle carte ambiente della torre finisce, rimischia gli scarti. Quando hai finito di esplorare una torre recupera il tuo segnalino per indicare che hai lasciato la torre. Se il gruppo è stato ucciso completamente scarta tutti i tesori presi in questo round e recupera il tuo segnalino.

I segnalini sangue degli altri giocatori presenti sulla tua torre contano per il tuo punteggio. I tuoi segnalini sangue, dovuti al fatto che stupidamente sei morto dentro la tua torre, saranno sottratti dal tuo punteggio.

OGGETTI: alcune carte torre sono oggetti. Gli oggetti sono utilizzabili solo da avventurieri di una determinata classe. Se nel tuo gruppo hai un avventuriero di quella classe allora potrai usufruire

della potenza dell'oggetto. C'è un oggetto per ogni classe principale e viene raccolto dall'avventuriero con l'abilità torre più alta. Non puoi scappare dalla torre immediatamente dopo aver pescato una carta oggetto. Gli oggetti non incidono sulla capacità di carico e possono essere spesi come 5 ori.

Fase 5: raccolta

In questa fase metti l'oro che i tuoi avventurieri hanno trovato nel tuo tesoro, così da poterlo spendere in seguito.

In una partita con quattro o meno giocatori, hai la possibilità di comprare una nuova torre in questa fase. La casa delle proprietà contiene tutti gli atti di proprietà che non appartengono ad alcun giocatore. Puoi pagare 50 ori durante la fase di raccolta per pescare a caso un atto dalla casa delle proprietà e rimpiazzare il tuo attuale atto di proprietà. Sia il nuovo atto di proprietà sia quello vecchio rimangono segreti.

Quando la raccolta è terminata, passa il segnalino primo giocatore al giocatore alla tua sinistra e inizia un nuovo turno.

Avventurieri senza colore

Le carte *Assassin*, *Oracle*, *Jester*, *Mule* non hanno colore, cioè essi non hanno amici. Non possono mai né reclutare né essere reclutati. Se il tuo gruppo in qualsiasi momento contiene solo avventurieri senza colore (eccetto durante il reclutamento), devi scartare tutto il gruppo.

La "X" dell'*Oracle* indica le abilità di uno degli altri avventurieri del gruppo. Quando entri in una torre l'*Oracle* assume l'abilità di un avventuriero a tua scelta. Questo valore rimane lo stesso per tutta la durata della fase di esplorazione.

Il "?" di *Jester* indica un avventuriero a caso scelto dal mazzo. Quando entri in una torre gira la carta in cima al mazzo degli avventurieri. *Jester* assume le abilità dell'avventuriero pescato per l'intera spedizione. Scarta la carta avventuriero pescata di cui *Jester* ha assunto le abilità. L'*Oracle* può scegliere di assumere le abilità di *Jester* se nel tuo gruppo ci sono entrambi.

Il *Mule* non fa mai ottenere il segnalino sangue quando esso viene ucciso.

Condizioni di vittoria

Si vince collezionando sette segnalini sangue tra quelli nella tua zona uccisioni e la tua torre. (I tuoi segnalini sangue sulla tua torre sono sottratti dal totale). Dal momento che i giocatori non conoscono le varie assegnazioni di proprietà delle torri, è necessario dichiarare la propria condizione di vittoria. Se dichiarare la vittoria per errore, il gioco continua ma adesso gli altri giocatori sapranno di quale torre sei proprietario!

NOTA: la presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

