

Obiettivo del gioco

Un massimo di 4 giocatori prende il controllo di 4 eroi, rappresentati da dischi in legno, che devono combattere per proseguire nel loro cammino attraverso una serie di stanze brulicanti di mostri controllati da un ulteriore gocatori che prende le vesti del Custode.

I combattimenti sono eseguiti colpendo con destrezza (o possiamo anche dire *tirare una schicchera*) differenti tipi di dischi in legno lungo la superficie del tabellone che rappresenta l'attuale stanza della catacomba. Se gli eroi sopravvivono a tutte le stanze, potranno affrontare l'obiettivo della loro ricerca: un combattimento all'ultimo sangue con il Signore della Catacomba. Avrete bisogno di destrezza e pratica per poter dichiararvi vittoriosi.

Componenti

1 manuale

3 plance di gioco a doppia faccia rappresentanti le stanze della catacomba

72 carte

- 12 carte incantesimo del mago
- 9 carte equipaggiamento
- 38 carte stanza
- 13 carte mostro

40 carte piccole cge rappresentano l'oro in due diversi tagli (100 e 500)

62 dischi di legno in 4 differenti misure: minuscolo, piccolo, medio e grande.

- 21 pezzi larghi (2 neri, 4 blu, 6 grigio scuro, 5 verdi, 2 arancioni, 1 viola)
- 32 pezzi medi (3 blu, 5 verdi, 15 grigi, 4 arancioni, 5 bianchi)
- 3 pezzi piccoli (2 arancioni, 1 bianco)
- 6 pezzi minuscoli (tutti gialli)

6 cubetti rossi di legno

8 plance del giocatore (ognuna per ogni eroe e Signore della Catacomba)

1 foglio di adesivi (controllate il foglio di preparazione dei componenti. Contiene importanti istruzioni su come applicare gli adesivi correttamente)

1 foglio di istruzioni su come applicare gli adesivi

Panoramica dei componenti

Le plance di gioco: Ci sono 3 plance di gioco a doppia faccia che rappresentano le **stanze** all'interno della catacomba dove si svolgerà la parte principale del gioco. Ogni stanza ha una piccola **zona di partenza** per gli eroi e una più grande per i mostri controllati dal Custode (controllare pagina 4 e l'esempio a pagina 5 su come preparare la plancia di gioco).

Eroi (dischi di dimensione media di color bianco): Questi dischi in legno rappresentano i **4 eroi** (il **Barbaro**, l'**Elfo**, la **Ladra**, il **Mago**) i quali affronteranno i pericoli che si celano nell'oscurità della catacomba (vedere pagina 4).

Mostri (dischi di dmensione media e grande di vari colori): questi dischi in legno rappresentano i mostri che sono controllati dal Custode (vedere pagina 11).

Palle di fuoco (dischi in legno di dimensione piccola di colore arancione): questi dischi in legno rappresentano le **palle di fuoco** che possono essere lanciate sia dal Mago che da alcuni mostri controllati dal Custode.

Proiettili di vario tipo (dischi in legno minuscoli di colore giallo): Questi dischi in legno rappresentano differenti tipi di oggetti che possono essere lanciati, ad esempio frecce ed incantesimi. Per maggiori dettagli rigurado i vari tipi di proiettili e le palle di fuoco vedere le Tipologie di Colpi a Distanza a pagina 8.

Dischi del Mago: Scudi (dischi grandi di colore viola), scheletri da evocare (dischi medi di colore bianco, famiglia (disco piccolo di colore bianco).

Ostacoli (dischi grandi di colore grigio): Questi dischi di legno vanno piazzati nei fori sulle plancie di gioco. I giocatori potranno usarli come coperture o utilizzandoli come sponde.

Schede dei giocatori: Ogni giocatore riceve una **scheda del giocatore** corrispondente all'eroe che vuole giocare. C'è un indicatore per tener conto dei **punti vita** dell'eroe. Le regole per ogni **azione speciale** dell'eroe vengono riassunte sulla scheda (vedere pagina 5). Il Custode riceve le schede che mostrano i punti vita di, **mostri, mostri erranti, azioni speciali e regole speciali** per ogni **Signore della catacomba** (vedere pagina 13).

Carte Stanza (divise in Carte Combattimento e Carte Speciali): Il Custode usa queste carte per generare le stanze all'interno della catacomba. Ci sono differenti combinazioni di stanze in modo tale che non si verifichi la possibilità di avere due catacombe con lo stesso set di stanze. Ci sono tre livelli di **Carte combattimento**, di difficoltà che va da 0 a 2. Ci sono le **Carte Speciali** come il **Mercante** dove gli eroi potranno acquistare oggetti e il **Guaritore** dove gli eroi potranno recuperare punti vita. Le carte stanza sono sistemate dal Custode all'inizio della partita e non cambieranno durante il corso del gioco (vedere pagina 6 per le Carte Battaglia e pagina 12 per le Carte Speciali).

Segnalini (cubetti di colore rosso): Ogni eroe inizia con un certo numero di **punti vita**, il cui livello è rappresentato da un segnalino sull'**indicatore dei punti vita** sulla scheda del giocatore. Questa rappresenta l'energia dell'eroe che diminuirà come l'eroe subirà delle **ferite**. I punti vita possono essere recuperati facendo un'offerta al Guaritore, ma non potrà mai superare il valore iniziale. Se il segnalino dei punti vita di un eroe raggiunge lo 0, l'eroe viene considerato **morto**, viene rimosso dalla plancia di gioco ed eliminato dal gioco a meno che gli eroi visitino il Guaritore per riportarlo in vita. Il Signore della Catacomba ha una tabella dei punti vita e anch'esso viene considerato morto se il suo segnalino raggiunge lo 0. Un segnalino viene inoltre utilizzato per il livello della furia per l'abilità speciale Frenesia del Barbaro sulla sua plancia.

Carte mostro: Ogni **mostro** nella catacomba ha una corrispondente **Carta Mostro** che indica quanti punti vita ha, gli attacchi che può effettuare, abilità speciali e la recompensa (in oro) che un eroe acquisisce eliminando tale mostro (vedere pagina 11).

Carte Incantesimo del Mago: queste carte sono utilizzate esclusivamente dal giocatore che controlla il personaggio del Mago. Tale giocatore può scegliere di giocare una **Carta Incantesimo** nel suo turno come un'azione speciale. Nelle regole base gli incantesimi possono essere utilizzati solo una volta durante una partita di Catacombs e vengono scartati immediatamente dopo il loro effetto.

Carte Oro: Queste carte rappresentano l'**oro** (in due tagli) che gli eroi accumuleranno come ricompensa per i loro sforzi eliminando i mostri della catacomba. L'oro può essere utilizzato per acquistare oggetti dal Mercante o per ottenere l'aiuto del Guaritore.

Carte Equipaggiamento: I giocatori acquistano **equipaggiamento** dal Mercante per migliorare il proprio eroe con armi migliori od ulteriori abilità. Ogni oggetto ed abilità sono descritti con il suo effetto che l'eroe può utilizzare e dal costo in oro. Ad esclusione delle restrizioni indicate sopra, non c'è limite al numero di oggetti che un eroe può portare (vedere pagina 12).

Preparazione del gioco

Un giocatore dovrà ricoprire il ruolo del Custode che guiderà la partita. Il Custode imposta il passo e il tono della partita; anche se proverà a sconfiggere gli eroi per poter vincere, dovrà

rendere il gioco piacevole per gli altri giocatori. Gli altri giocatori prenderanno il controllo degli errori secondo le seguenti regole:

5 giocatori: Custode, 4 giocatori controllano un eroe ciascuno

4 giocatori: Custode, 2 giocatori controllano un eroe ciascuno e 1 giocatore controlla 2 eroi

3 giocatori: Custode, 2 giocatori controllano 2 eroi ciascuno

2 giocatori: Custode, 1 giocatore controlla 4 eroi.

Scegliere il Proprio Eroe

I quattro eroi vengono riassunti qui di seguito in ordine di difficoltà nell'essere giocati:

L'**Elfo** può attaccare i mostri da distanza di sicurezza con il proprio arco.

Il **Barbaro** ha il maggior numero di punti vita consentendogli, essendo un combattente da mischia versatile, di sopravvivere agli scontri ravvicinati. Può utilizzare la sua furia per azioni speciali.

La **Ladra** può effettuare attacchi aggiuntivi per evitare situazioni pericolose. Inoltre ha la possibilità di utilizzare oggetti molto potenti. Riceve 100 monete d'oro extra per ogni mostro che elimina.

Il **Mago** possiede un libro degli incantesimi a sua disposizione per assistere il gruppo che include l'abilità di reclutare e controllare **alleati**.

Scegliere un Signore della Catacomba

I giocatori decidono quale Signore della Catacomba dovranno affrontare se sopravviveranno a tutte le stanze della catacomba. Il Custode prende la corrispondente scheda, tutto ciò che riguarda il Signore della Catacomba prescelto e piazza un segnalino sul numero più alto dell'indicatore dei punti vita. Il Custode inoltre informa i giocatori riguardo i **mostri erranti** (vedere pagina 6) che infestano la catacomba. Per i giocatori alle prime armi è bene scegliere lo Stregone come Signore della Catacomba.

Preparare il Tavolo di Gioco

Il Custode deve essere sicuro che ci sia abbastanza spazio sul tavolo per la plancia che rappresenta la stanza attuale. La carta stanza sono disposte coperte una ad una sul un lato della plancia e le carte mostro dei mostri coinvolti nella stanza attuale sono disposte scoperte sull'altro lato della plancia. I giocatori dispongono le loro schede di fronte a se. Il Custode mischia il mazzo delle Carte Equipaggiamento e lo posiziona da una parte sul tavolo. La zona iniziale dei mostri è marcata da una linea approssimativamente ad 1/3 della plancia; tale zona sarà posizionata di fronte al Custode. Vedere la foto del setup a pagina 4. Nota: dato che la natura di questo gioco comporta che i giocatori difficilmente siano seduti per tutta la partita, fate in modo che ci sia abbastanza spazio intorno al tavolo.

Configurare la Catacomba

Tutti i componenti relativi ai mostri dovrebbero essere disposti sul tavolo ed impilati per essere pronti all'uso. Questa è la **riserva dei mostri**. Il Custode quindi prende le Carte Stanza e le divide in tre mazzi in base al livello (0, 1 o 2) che è indicato nell'angolo in alto a destra di ogni carta; quindi mischia ognuno di questi mazzi. Inoltre il Custode dovrebbe avere la carta del Mercante, del Guaritore e del Signore della Catacomba pronte da una parte. A questo punto l'Custode esegue i seguenti passi:

1. Prende una carta di livello 0 tenendola coperta.
2. Prende una carta di livello 1 e la mette coperta sotto alla carta di livello 0.



3. Mette la carta Speciale del Mercante coperta sotto la carta di livello 1.
4. Prende altre due carte di livello 1 e le sistema coperte sotto la carta Speciale del Mercante.
5. Mette la carta Speciale del Guaritore coperta sotto a l'ultima carta di livello 1.
6. Prende una carta di livello 2 e la mette coperta sotto alla carta Speciale del Guaritore.
7. Mette la carta del Signore della Catacomba sotto alla carta di livello 2.

Vedere l'immagine a pagina 4. Questa é la preparazione raccomandata per una partita di Catacombs di una durata compresa fra 30 minuti ed 1 ora.

Preparazione degli eroi

Gli eroi posizionano la scheda del giocatori di fronte a loro per ogni eroe che controllano e prendono i corrispondenti componenti per ogni eroe. I giocatori posizionano un segnalino sulla goccia di sangue con il numero più alto sull'indicatore dei punti vita per ogni eroe che controllano. I giocatori prendono ogni componente extra come indicato dalla scheda del giocatore. I giocatori iniziano la partita senza oro. Ogni scheda del giocatore dovrebbe essere preparata nel seguente modo:

Elfo: un segnalino sulla goccia di sangue con il numero 12 e due dischi del tipo proiettili posizionati sulla scheda del giocatore che rappresentano le frecce.

Barbaro: un segnalino sulla goccia di sangue con il numero 12 e un segnalino sul livello 2 della tabella della furia (non livello 3).

Ladro: un segnalino sulla goccia di sangue con il numero 10.

Mago: un segnalino sulla goccia di sangue con il numero 8, il disco che rappresenta l'incantesimo dello scudo, un disco scheletro, un disco palla di fuoco e un disco per il dardo incantato. Questi dischi vengono piazzati nella sezione appropriata della scheda del giocatore. Il mazzo delle Carte Incantesimo del Mago viene piazzato a lato della scheda del giocatore.

Il viaggio attraverso la Catacomba

Ogni stanza presenta una nuova sfida per gli eroi che dovranno combattere per le loro vite contro i mostri sguinzagliati dal Custode. Per ogni stanza, il Custode guida i giocatore attraverso le seguenti Fasi: 1. **Esplorazione**, 2. **Preparazione**, 3. **Combattimento**, 4. **Risoluzione**.

Le stanze speciali del Mercate e del Guaritore sono descritte a pagina 12.

1: La Fase Esplorazione

Partendo dalla cima, il Custode gira la prima carta stanza non rivelata e poi procede con la la Fase di Preparazione della stanza in oggetto.

2: La Fase di Preparazione

Durante questa fase il Custode esegue le seguenti istruzioni:

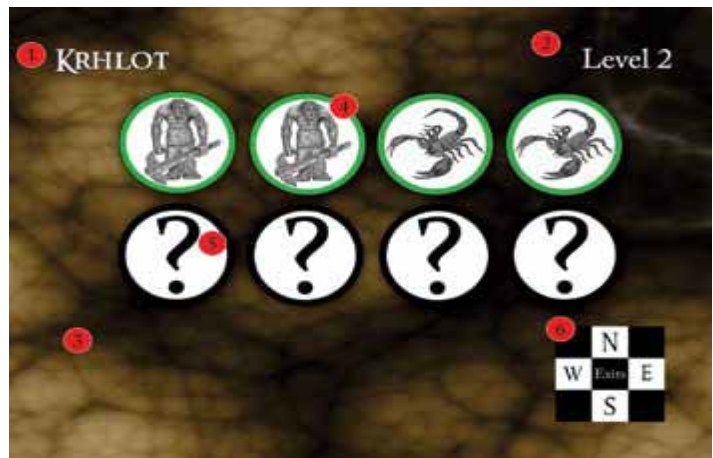
1. Prende la plancia di gioco indicata dalla carta stanza (lo sfondo della carta sarà lo stesso di quello della plancia di gioco) e lo piazza al centro del tavolo.
Questa sarà la stanza attuale in gioco.
2. Utilizzate i dischi in grigio oscuro come ostacoli da posizionare nei fori circolari presenti sulla plancia di gioco.
3. Prendete le Carte Mostro dei mostri coinvolti nella stanza, appunto indicati sulla carta stanza, e piazzateli a lato della plancia di gioco in modo tale da essere accessibili ai giocatori.
4. Raccogliete tutti gli appropriati componenti nel giusto numero relativi ai mostri coinvolti in questa stanza e piazzateli a lato della plancia di gioco.
I giocatori piazzano i dischi che rappresentano gli eroi nella zona di partenza degli eroi. Il Custode prende tutti i mostri indicati sulla carta stanza in gioco dalla riserva dei mostri e li posiziona nella zona iniziale dei mostri. La stanza ora é pronta e si può cominciare a giocare.

Nota: Dato che gli eroi eseguono sempre la loro azione prima, l'Custode ha il vantaggio di provare a posizionare le sue forze dietro a degli ostacoli usati come copertura.

Le Carte Stanza

Ci sono due tipi di carte stanza nelle mazzo dedicato a quest'ultime: Carta Battaglia e Carte Speciali. Le Carte Battaglia indicano al Custode quale plancia di gioco da usare e quali mostri utilizzare dalla riserva.

1. Nome della stanza
 2. Livello della stanza
 3. Sfondo della plancia di gioco
 4. Mostri coinvolti
 5. Mostri erranti (non appariranno in tutte le Stanze Battaglia)
 6. Uscite della stanza (utilizzate per delle varianti di gioco)
- Le Carte Stanza Speciali verranno discusse più avanti a pagina 12.



I Mostri Erranti

La scheda del giocatore riguardante il Signore della Catacomba indicherà al Custode quale mostro deve essere usato quando un **Mostro Errante** è richiesto in una particolare stanza. Ad esempio, quando si combatte nella catacomba del Dragone, il mostro errante è uno Spirito del Fuoco. In questo caso se la carta stanza ha quattro simboli di mostro errante (come quelli nella foto sopra), allora il Custode prenderà quattro Spiriti del Fuoco dalla riserva dei mostri e li piazzerà sulla plancia di gioco nel momento di preparare la stanza in questione.

3. La Fase Combattimento

La fase combattimento consiste di almeno un **Round** nel quale gli eroi effettuano delle azioni durante il loro turno, quindi il Custode effettuerà le sue azioni con i mostri durante il suo turno. Queste azioni tipicamente richiedono abilità e destrezza nel tirare i dischi degli eroi, dei proiettili e degli incantesimi sulla plancia di giochi. Gli eroi effettuano il loro turno sempre durante un round.

I round si susseguono finché *non ci sono mostri sulla plancia di gioco*.

Nota: Possiamo anche dire che una stanza viene considerata completa se solo gli eroi, alleati e qualunque altro componente che non ha un adesivo visibile, si trova sul tavolo di gioco al termine di un round.

All'inizio di un round:

- 1) I giocatori effettuano il proprio turno e possono fare *un'azione* con ogni eroe che controllano. Non c'è un'ordine prefissato nel quale un eroe deve iniziare: i giocatori sono incoraggiati a scambiarsi idee su come devono agire. Un'azione è considerata essere o un attacco base da mischia dell'eroe (vedere i tipi di attacchi base a pagina 8) o un'azione speciale. Comunque non possono effettuare entrambe (a meno che non ci siano delle regole che permettano ciò e che abbiano la precedenza sulle regole base). Scegliete con saggezza quando effettuare la vostra azione speciale (concessa da una carta o direttamente descritta sulla scheda dell'eroe) dato che solitamente possono essere utilizzate per un numero limitato di tentativi per ogni stanza. Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato un'azione con ogni eroe che controllano, il loro turno termina.

- 2) In risposta il Custode, durante il suo turno, può effettuare azioni ed eseguire qualunque abilità speciale per tutti i mostri ancora in vita presenti nella stanza. Una volta che tutti i mostri hanno effettuato un'azione, il turno del Custode termina e un nuovo round inizia in base alle condizioni espresse in precedenza.

5. La Fase di Risoluzione

Quando sulla plancia di gioco rimane senza mostri, il round finale della fase di combattimento è terminato ed inizia la **Fase di Risoluzione**. Durante questa fase, ogni giocatore prende una somma di oro equivalente al valore dei mostri che ha ucciso durante la fase di combattimento. Il valore in oro di ogni mostro è indicato sulla carta mostro. Quindi i mostri utilizzati nella stanza ritornano nella riserva.

Esempio: Giovanna che utilizza il Mago ha ucciso 2 Scheletri Guerrieri (valore in oro pari a 200 ognuno), quindi riceverà 400 oro e li sistemerà sulla sua scheda del giocatore che raffigura il Mago.

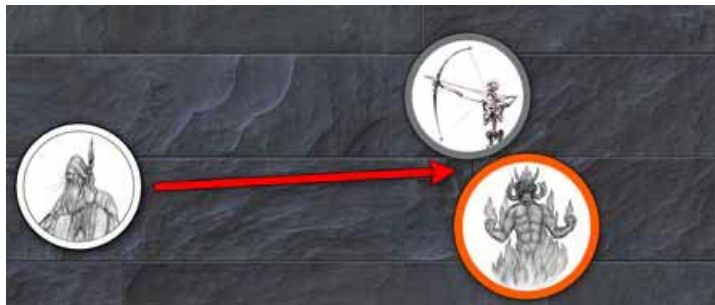
Regole per il combattimento

Colpi e danni

Quando l'attacco di un eroe colpisce con successo il disco di un mostro, allora tale mostro viene considerato **ferito**. Mostri multipli possono essere feriti da un singolo attacco se l'attacco *colpisce loro direttamente*. Ad esempio, l'attacco di un eroe può effettuare una carambola su uno Scheletro Guerriero (infliggendo una ferita), poi colpire un Orco (ancora infliggendo una ferita all'Orco). Nell'esempio dell'immagine sotto, un eroe con un attacco da mischia colpisce un Demone del Fuoco dove quest'ultimo viene spinto contro uno Scheletro Arciere. In questo caso lo Scheletro Arciere non subirà nessuna ferita, perché l'eroe *non ha colpito lo Scheletro Arciere direttamente*.



Ecco invece un esempio in cui l'eroe può colpire entrambi i mostri simultaneamente grazie al fatto che questi sono adiacenti:



Molti mostri hanno solo un punto salute (come indicato sulla carta mostro). In questo caso vengono eliminati al primo colpo subito. Il disco del mostro eliminato viene posizionato vicino alla scheda del giocatore che ha eliminato il mostro. Comunque se un mostro ha più di un punto salute allora il suo disco viene girato e quindi considerato **ferito**. Gli eroi avranno bisogno di un'altro colpo per eliminare il mostro che si trova in nello stato di ferito. Quando un eroe o il Signore della Catacomba é ferito, muovete la tabella corrispondente dei punti salute della scheda dei punti salute del numero richiesto. Vedere la figura sotto:



Esempio: la Ladra effettua un attacco da mischia e colpisce lo Scheletro Guerriero. Dato che il colpo della Ladra causa un danno e lo Scheletro Guerriero ha solo un punto salute, viene rimosso dal gioco. Il disco dello Scheletro Guerriero viene posizionato vicino alla scheda del giocatore che controlla la Ladra e il suo turno é ora completo.

Secondo esempio: L'Elfo usa la sua azione speciale per scagliare una freccia su un orco, il quale ha due punti salute e non é ferito. L'elfo quindi colpisce l'Orco che ora sarà nello stato di ferito. Il Custode capovolge il disco dell'Orco in modo da indicare il suo nuovo stato.

Nota: Non esiste il "fuoco amico". Gli eroi ed alleati non possono danneggiarsi l'uno con l'altro in nessuna maniera. Questo vale anche per i mostri che non possono danneggiarsi a vicenda.

Attacchi di Tipo Base

L'**attacco da mischia** é l'attacco base e rappresenta il movimento di un eroe, mostro, alleato o del Signore della Catacomba o, se con il movimento si viene in contatto con un altro disco, questo risulta in un attacco corpo a corpo. Se un disco esce fuori la zona di gioco della plancia a causa di un attacco da mischia, rimettetelo semplicemente sul bordo della plancia di gioco nel punto in cui é uscito. Un attacco da mischia non può terminare con un disco sopra un altro disco (inclusi gli ostacoli).



Un disco deve sempre terminare un attacco/movimento in una posizione consentita sulla plancia di gioco.

Il disco per un' **attacco a distanza** viene posizionato ad una distanza massima di 2.5 cm dal disco dell'eroe, del mostro, dell'alleato o del Signore della Catacomba. I dischi dei colpi a distanza vengono rimossi dalla plancia e restituiti al proprietario. Anche alcuni mostri possono effettuare attacchi a distanza come indicato sulla loro carta mostro.



La **palla di fuoco** funziona come l'attacco a distanza, ma é tipicamente usata dal Mago. Alcuni mostri, come il Demone del Fuoco, possono effettuare attacchi con palle di fuoco. Tutti gli attacchi base infliggono un punto ferita, a meno che non viene indicato diversamente sulla carta o sulla scheda del giocatore.

Gli Attacchi Modificati

Gli attacchi modificati cambiano la natura degli attacchi base. Per esempio, se un attacco corpo a corpo ha il modificatore del colpo critico, allora infliggerà 2 danni invece di 1.


Colpo Critico (rosso): Come menzionato nell'esempio sopra, questi attacchi modificati infliggono un punto ferita extra ogni volta che vanno a segno.



Colpo stordente (blu): Questo attacco modificato causa al bersaglio uno stato di **Incapacità**. Vengono applicati i normali danni corrispondenti agli attacchi base. Vedere le regole sullo stato di incapacità a pagina 13.



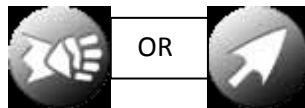
Attacchi in Sequenza

In alcuni casi una carta o la scheda di un giocatore indicherà che possono essere effettuati attacchi multipli durante la stessa azione. Questo viene rappresentato da l'icona  che si trova fra i due attacchi. Ad esempio,



indicherebbe che un giocatore può effettuare un attacco a distanza e immediatamente dopo effettuarne un secondo *come parte della stessa azione*.

In alcuni casi, un giocatore deve scegliere quali attacchi effettuare fra diverse alternative. Per esempio, lo Scheletro Arciere può effettuare un attacco da corpo a corpo o uno a distanza. Questo viene rappresentato da:



In questo caso, si deve scegliere fra un attacco corpo a corpo o uno a distanza, ma *non entrambi*.

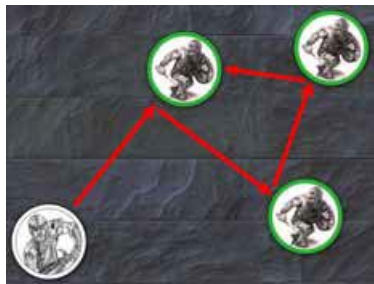
Colpi in sequenza

Questi attacchi devastanti possono infliggere danni a bersagli multipli che si trovano nella stanza. Colpite il disco tante volte quante indicate dal numero di attacchi corpo a corpo o a distanza. Se un disco esce dal tabellone per via di un tiro, rimettetelo sul bordo della plancia nel punto in cui è uscito. *Per nessuna circostanza un attacco in sequenza danneggia lo stesso bersaglio in maniera consecutiva. Se il bersaglio viene colpito due volte consecutivamente, nessun danno o effetto derivato dal secondo colpo avrà effetto.*



Esempio: L'azione speciale Furia del Barbaro gli permette di effettuare un attacco distruttivo. Il giocatore che controlla il Barbaro colpisce con un attacco corpo a corpo un Orco al centro della stanza. Poi effettua un secondo attacco corpo a corpo su un altro Orco con successo. Quindi effettua un terzo attacco corpo a corpo su un ulteriore Orco. Con il suo quarto attacco il giocatore può colpire l'Orco che aveva colpito in precedenza come primo bersaglio casuandogli una seconda ferita e quindi eliminandolo dal gioco.

Prima



Dopo



Nota: Il Barbaro dopo aver completato il suo attacco corpo a corpo in sequenza verrà impostato sullo stato di incapacitato (vedere pagina 12).

Alleati

Gli alleati sono controllati dagli eroi, ma hanno le proprie azioni indipendenti. Nel gioco base di Catacombs, solo il Mago può reclutare degli alleati. Non esiste un ordine predifinito su chi deve effettuare la propria azione fra alleati e giocatori. I mostri uccisi dagli alleati sono considerati eliminati da chi controlla l'alleato. *Gli alleati ignorano ogni effetto che li renderebbe nello stato di incapacitato. In sostanza, non possono mai essere incapacitati.*

Ci sono due alleati:

Lo **scheletro evocato** è chiamato in gioco dal Mago giocando la carta Incantesimo Evocazione dello Scheletro.

Piazzate il disco dello scheletro evocato entro 2.5 cm dal mago. Esso potrà solo effettuare attacchi corpo a corpo, ha un solo punto vita e se sopravvive abbastanza a lungo, si ridurrà in polvere non appena la stanza viene completata.

Non può effettuare la sua azione nel turno in cui viene evocato.



Il **famiglio** può essere acquistato dal Mercante come assistente del Mago e si muove insieme a lui per tutto il tempo della partita a meno che non venga eliminato prima. Ha un punto vita e deve essere sistemato a fianco del mago nella zona di partenza degli eroi durante la fase di preparazione. Come azione, può effettuare un attacco corpo a corpo, comunque *questo attacco non causa danni*. Se il famiglio viene ferito, è immediatamente rimosso dalla stanza in gioco, ma potrà ritornare in gioco nella prossima stanza. Il Mago può lanciare qualunque incantesimo dalla posizione del famiglio. Strategicamente il famiglio può essere inviato nel mezzo del caos di uno scontro mentre il mago rimane al sicuro dietro una copertura. Quindi potrà usare i suoi incantesimi per aiutare gli altri eroi.

Esempio: Il giocatore che controlla il Mago effettua un attacco corpo a corpo tirando con il famiglio. Colpisce uno Zombie, ma non subisce nessun danno. Dopo, nello stesso turno, il mago lancia l'incantesimo Assorbi Energia dalla posizione del famiglio e tira l'attacco associato ad uno Zombie nelle vicinanze assorbendo un punto vita e quindi uccidendolo.

Mostri

Il Custode controlla i mostri in ogni stanza. Ogni mostro ha una carta corrispondente nel mazzo delle carte dei mostri che indica le seguenti informazioni:

1. Figura
2. Nome
3. Tipologia del mostro, che aiuta il Custode ad ordinarli per colore*
4. La ricompensa ottenuta dall'eroe per aver eliminato il mostro durante la Fase di Risoluzione (solitamente 100 o 300 oro).
5. Il massimo numero di punti salute (1 o 2).
6. Il tipo di attacco (con eventuali attacchi in sequenza o modificati).
7. **Abilità** addizionali che comprendono regole speciali.

*Non morti = grigio, Mitologici = blu, Infernali = arancione, Dungeon = verde



Abilità dei mostri

Rappresaglia: Quando un mostro con l'abilità **rappresaglia** viene colpito con un attacco corpo a corpo (escluso quindi qualunque altro tipo di attacco) da un eroe o un alleato, il Custode può immediatamente effettuare un attacco corpo a corpo con il mostro in questione durante la Fase di Combattimento dell'eroe. *Anche se il mostro è già stato ferito in precedenza, avrà comunque la possibilità dell'attacco prima di venire rimosso dalla plancia di gioco.* Il Custode non ha l'obbligo di avere come obiettivo di questo attacco l'eroe che ha ferito o eliminato il mostro. Un mostro con l'abilità **rappresaglia** è il Minotauro.

Rigenerazione: Se un mostro con **rigenerazione** è ferito alla fine di un round della fase di combattimento, il Custode può riportarlo a pieni punti vita rigirando il disco. Un esempio è il Troll.

Muro di Fuoco: Un mostro con l'abilità **muro di fuoco** viene immediatamente girato non appena danneggia un eroe con un attacco corpo a corpo. Il mostro diventa una sfera di fuoco che causerà un punto ferita a qualunque eroe o alleato (mostri e Signori della Catacomba sono immuni) che entrerà in contatto con essa in qualunque modo: direttamente o indirettamente. Un muro di fuoco viene trattato come un ostacolo, quindi non può più essere controllato dal Custode e non conta come mostro nella stanza. Se un muro di fuoco viene spinto fuori dalla plancia di gioco, esso viene riposizionato nel punto dove è uscito. Un esempio di questo tipo di mostri è lo Spirito del Fuoco.

Frenesia di nutrimento: un mostro con tale abilità è immediatamente girato e considerato incapacitato (vedere più in basso) dopo un aver danneggiato con successo un eroe con un attacco corpo a corpo. Le conseguenti regole per l'incapacitazione vengono quindi applicate normalmente. Un esempio è lo Zombie.

Assorbimento: un mostro con **assorbimento** può solo essere danneggiato da attacchi corpo a corpo. Un esempio sono i Demoni del Fuoco.

Incapacità

Attacchi con il modificatore stordire causano al bersaglio una temporanea incapacità per un round intero della Fase di Combattimento, in aggiunta ai danni subiti. Eroi incapaci non possono effettuare nessuna azione e quindi devono saltare un round intero della Fase di Combattimento. Notare che *nessun eroe può essere incapacitato per due round consecutivi per nessun motivo*. Gli alleati non possono essere incapaci.

Esempio: durante il turno del Custode, l'Elfo subisce un danno e presumendo che sia ancora in vita, gira il suo disco nello stato di incapacità. Il round finisce dopo che il turno del Custode è completo. Nel round seguente di una Fase di Combattimento, è il turno dei giocatori in cui possono effettuare le loro azioni per primi, comunque l'Elfo è incapacitato e non tenterà alcuna azione. Dopo che gli eroi terminano il loro turno, è il turno del Custode, che effettua attacchi con tutti i mostri nella stanza. Notare che finché l'Elfo è incapacitato, può essere ferito, ma non può essere stordito nuovamente. Al termine del turno del Signore Oscuro e quindi la fine del round, l'Elfo rigira il suo disco nello stato normale. Ora potrà effettuare la sua azione normalmente durante la Fase di Combattimento.

Cose importanti

- 1) Anche se il Mago è incapacitato, il giocatore che lo controlla può effettuare un'azione con uno scheletro evocato e/o con il famigliaio. Comunque il Mago non può lanciare incantesimi dalla posizione del famigliaio se si trova nello stato di incapacità.
- 2) Tutti i danni ed altri effetti derivati da attacchi, abilità dei mostri, dalle schede dei giocatori e dalle carte, vengono applicati prima che un eroe diventi incapacitato.
- 3) In un qualunque momento in cui tutti gli eroi sono incapaci o morti e nessun giocatore può effettuare un'azione, allora il gioco termina con la vittoria del Custode.

Morte di un eroe

Se i punti vita di un eroe arrivano a zero in qualunque momento, l'eroe viene considerato morto e viene rimosso dal gioco immediatamente. L'eroe non riceverà l'oro che avrebbe guadagnato dalla stanza in corso durante la fase di risoluzione, ma non perderà nessun oggetto od oro che ha già acquisito. Se gli eroi incontrano il Guaritore nella catacomba, potranno resuscitare ogni eroe morto se avranno abbastanza oro.

Carte Stanze Speciali

Il mercante

Quando gli arrivano dal Mercante (cioè quando la carta del mercante viene girata nella fase esplorazione), potranno usare il proprio oro per acquistare oggetti. L'Custode mischia il mazzo delle carte equipaggiamento e ne gira sei mostrandole ai giocatori. Questi sono gli oggetti disponibili per essere acquistati. Il mercante offrirà un prezzo speciale (la metà, arrotondando per eccesso) al massimo per due oggetti fra quelli scelti dagli eroi. I giocatori possono, ma non sono obbligati a scambiarsi l'oro l'uno con l'altro per aiutarsi ad acquistare determinati oggetti. Quando un oggetto viene acquistato con successo, l'oro speso viene rimesso nell'apposito mazzo e l'oggetto assegnato all'eroe piazzandolo sulla sua scheda del giocatore. Ogni pezzo aggiuntivo specificato sulla carta viene preso dalla riserva e conservato sulla scheda del giocatore.

Equipaggiamento

Un oggetto può essere solo usato dall'eroe o dagli eroi indicati sulla carta; comunque alcuni oggetti possono essere usati da qualunque eroe. Gli oggetti non possono essere dati o scambiati

con un altro eroe una volta che questi sono stati acquistati ed assegnati. A meno che non indicato diversamente nel testo sulla carta, l'effetto di un oggetto si applica solo all'eroe che lo utilizza. Alcuni oggetti hanno delle condizioni descritte sulla carta, come quando possono essere usate (quale fase) e quanto frequentemente (una volta per stanza, una volta e poi scartate*, solo come azione speciale, ecc.). Non ci sono restrizioni sul numero di oggetti che un eroe può portare. L'effetto di un oggetto cessa di funzionare quando l'eroe è incapacitato. Un alleato non può usare oggetti.

- *Un oggetto, una volta usato e scartato, viene eliminato dal gioco permanentemente.*

Il guaritore

Il guaritore offre riposo e sollievo agli eroi e fornisce loro dei servizi in cambio di pagamenti. Come con il Mercante, i giocatori possono scambiarsi oro per poter fare delle offerte al Guaritore per i suoi servizi.

Tocco rigenerante: Costo: 300 oro. Viene recuperato un punto salute. Muovete il segnalino della salute sulla scheda del giocatore.

Resurrezione: Costo: 1000 oro. Un eroe morto viene riportato in vita con 2 punti salute. L'eroe torna in vita con tutto il suo oro rimanente e gli oggetti, inoltre può acquistare ulteriori Tocchi Rigeneranti.

Importante: Più servizi possono essere acquistati dal Guaritore, ma la salute di un eroe non può mai superare il suo livello iniziale massimo.

La Battaglia Finale: Il Signore della Catacomba

Se gli eroi sopravvivono all'ultima stanza, allora affronteranno l'obiettivo della loro ricerca: uno dei Signori della Catacomba nella sua tana. Ognuno ha un set completo di azioni speciali aggiuntive e regole particolari sulla propria scheda.

Ci sono quattro Signori della Catacomba:

1. Stregone: maestro dell'illusione, può essere visto, ma non ferito.
2. Dragone: può generare spiriti del fuoco e sputare fuoco nel mezzo della battaglia.
3. Gorgone: detiene il potere di trasformare un eroe in pietra.
4. Lich: evoca orde di non morti che supportano il proprio maestro.

Il Signore della Catacomba inizia con alcuni mostri aggiuntivi nella stanza dello scontro. Questi sono mostrati sulla scheda del Signore della Catacomba e vengono denominati **servitori**. Alcuni Signori della Catacomba possono evocare servitori aggiuntivi durante la fase del combattimento. Il Custode controlla il Signore della Catacomba come ogni altro mostro.

Le azioni speciali del Signore della Catacomba

In aggiunta al loro attacco da mischia base, tutti i Signori della Catacomba, come gli eroi, possono effettuare una o più **azioni speciali** che sono descritte sulla loro scheda. Il Custode può scegliere di effettuare un attacco da mischia o una (e solo una) azione speciale quando controlla il Signore della Catacomba durante il suo turno nella Fase di Combattimento. Ad esempio, un'azione speciale del Dragone può essere di rimanere nella sua attuale posizione ed evocare due spiriti del fuoco. Dato che questa è l'azione speciale scelta dal giocatore per il Dragone, il Custode non potrà effettuare l'attacco da mischia o qualunque altra azione speciale.

Condizioni di Vittoria

Ogni Signore della Catacomba ha una tabella di punti salute che gli eroi devono ridurre a 0. Se gli eroi riducono i punti salute del Signore della Catacomba a 0 ed almeno un eroe rimane in vita, allora il gruppo degli eroi vince la partita. *Non è necessario sconfiggere tutti i servitori del*

Signore della Catacomba. Se tutti gli eroi sono stati eliminati o sono incapacitati in un qualunque momento durante il corso della partita, il Custode sarà vittorioso.

Punti importanti

1. Ogni regola speciale descritta su una scheda del giocatore o su una carta, ha la precedenza sulle regole base descritte in questo manuale.
2. I componenti e le carte rappresentano il limite possibile nel gioco delle risorse. Ad esempio, se non ci sono più Carte Oro, allora gli eroi non otterranno oro durante la Fase di Risoluzione. Oppure, se nella riserva non è presente un certo tipo di mostro, allora il Custode non potrà usare quel mostro.
3. Nel caso in cui un qualunque ostacolo venga spostato dalla sua posizione, deve essere immediatamente rimesso al suo posto.
4. Il Custode è l'arbitro ultimo se sorge una qualunque disputa durante il corso del gioco.
5. Il gioco è strutturato in modo tale che può essere facilmente personalizzabile con regole addizionali e configurazioni della catacomba più avvincenti.
6. Visitate il sito CatacombsGame.com per ulteriori configurazioni della catacomba, varianti di gioco, domande frequenti ed errate.

Riassunto delle regole

1. Fase Esplorazione

Girate la prossima carta stanza coperta.

Se é la carta del Signore della Catacomba inizia la Battaglia Finale (vedere pag.13).

Altrimenti, procedere con la Fase di Preparazione.

2. Fase di Preparazione

Prendere la plancia di gioco indicata dalla carta stanza e piazzate gli ostacoli nei fori. I giocatori piazzano i propri eroi nella zona di partenza degli eroi. Il Custode piazza i mostri indicati dalla carta stanza nella zona iniziale del mostri.

3. Fase combattimento

Inizia un nuovo Round

Turno degli eroi – I giocatori effettuano un’azione per gli eroi che controllano in qualunque ordine, compresi gli alleati.

Turno del Custode – Il Custode effettua le azioni per tutti i mostri sulla plancia di gioco.

Qualunque pezzo del gioco che si trova nello stato di incapacitato ottenuto nel round precedente, ritorna nel suo stato normale.

Fine del Round

Gli eroi sono tutti morti o incapacitati?

Si: Il Custode vince la partita.

No: Ci sono ancora dei mostri presenti sulla plancia di Gioco?

Si: Un nuvo Round inizia con la Fase di Combattimento.

No: La Fase di Combattimento termina ed inizia la Fase di Risoluzione.

4. La Fase di Risoluzione

I giocatori ricevono l’oro per i mostri che hanno eliminato e rimettono i dischi di quest’ultimi nella riserva. Inizia una nuova Fase Esplorazione.



Attacco corpo a corpo: muovi il tuo eroe, mostro, alleato o Signore della Catacomba.



Attacco a distanza: effettuate un attacco con un disco giallo.



Attacco Palla di Fuoco: effettuate un attacco con un disco arancione.



Colpi critici: Attacchi corpo a corpo o attacchi a distanza che provocano un danno extra.



Attacco stordente: Attacchi corpo a corpo o attacchi a distanza che provocano al bersagli lo stato di incapacitato.



Attacco corpo a corpo a catena: muovete il vostro eroe, alleato, mostro o Signore della Catacomba un numero di volte indicato.



Attacco a dsitanza a catena: muovete il disco relativo all'attacco a distanza un numero di volte indicato.

Nota: La presente traduzione non sostituisca in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come 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.



**La Tana
dei Goblin**

<http://www.goblins.net>

Traduzione: Madazam