

DORK TOWER™

Regolamento di Dork Tower.

Traduttore: Matteo Pierattini [matteo.pierattini@virgilio.it]

Impaginatore: Lorenzo Nerozzi [lorenzoner@tiscali.it]

Le Carte

Ci sono due tipi di carte nel gioco. Tieni mucchi di scarto separati per ogni tipo e rimescolali se un mazzo finisce. Se il testo della carta non è d'accordo con le regole, segui la carta!

Carte oggetto: ci sono 36 carte oggetto, ognuna con due facce – un oggetto magico (costoso) sulla parte viola, un pezzo di equipaggiamento ordinario (meno costoso) sulla parte bianca. (l'anello della protezione è sulla parte bianca. È considerato equipaggiamento standard. Dopotutto è un mondo di fantasia). Questo mazzo è mescolato e posizionato con la faccia rivolta verso l'alto, quindi gli oggetti magici sono nascosti. Quando giocate un oggetto, mettetelo sul vostro personaggio nel posto appropriato (vedi scheda personaggio), con la faccia scelta rivolta in su. Gli oggetti possono essere usati varie volte finché o li perdi o li vendi. Li puoi vincere battendo un nemico o li puoi comprare in città.

Carte pergamena: queste 20 carte rappresentano pergamene incantate. Come gli oggetti, possono essere vinti in combattimento o comprate. Sono carte a un colpo solo, si scartano dopo usate. Le pergamene funzionano nell'ordine in cui sono giocate. Non puoi riprendere una pergamena dopo che qualcun'altro ne gioca un'altra. Non puoi tenere in mano più di tre pergamene quando non è il tuo turno.

I Gettoni

Gettoni incontro: sono piazzati sul tabellone quando hai un incontro. La maggior parte sono mostri, e se non li uccidi immediatamente, non si muovono finché non

sono uccisi. Il retro del gettone mostra le ricompense che ricevi quando batti il mostro. Tutti i mostri ti danno esperienza (PX) quando li uccidi e molti hanno un tesoro. Vedi mostri da battaglia più sotto.

Gettoni d'oro: oro, oro, bellissimo oro. Guadagnalo uccidendo mostri, vendendo oggetti o (come ultima risorsa) lavorando. Spendilo per comprare cose utili!

Gettoni esperienza: li guadagni quando uccidi i mostri. Possono essere spesi in modi differenti: vedi la scheda di riferimento.

Gettoni missione: questi due gettoni spiegano dove un personaggio può andare per completare una missione.

Il Tabellone

Il tabellone ha 8 sezioni maggiori: sei regni e due aree selvagge. Le divisioni più piccole sono chiamate "spazi". Ci sono molti tipi di spazi, vedi più sotto.

Vincere il Gioco

Il giocatore che sconfigge il mago malvagio Z'Mindrik è il vincitore! Puoi attaccare la torre del mago in ogni momento (ma è una buona idea prepararsi per la grande battaglia esplorando il mondo e uccidendo prima cattivi più deboli). Questo ti porterà potenti tesori, così come esperienza nell'arte di *fracassare cose con la testa*. Inoltre, se attacchi Z'Mindrik e perdi, sei abbrustolito, quindi sii sicuro di essere pronto.

Preparazione

Assembla la torre 3-D (non è ingegneria aerospaziale). Mettila nel mezzo del

tabellone in modo che la porta sia allineata con l'area selvaggia tra i regni di Ravensteel e Thunderhawk. I mazzi delle carte oggetto e pergamena devono essere separati, mescolati e messi da una parte. Le pergamene sono a faccia in giù. Le carte oggetto hanno oggetti da entrambe le parti; la parte "equipaggiamento" deve essere verso l'alto, così la parte "oggetti magici" è nascosta. I gettoni esperienze e d'oro devono essere messi in un'area banca così tutti possono prenderli quando li guadagnano. I gettoni incontro sono posti in una ciotola... o solo nella scatola del gioco. Ogni giocatore inizia con 60 gettoni d'oro e una pergamena. Tirare due dadi per determinare chi inizia. Chi ha tirato i dadi più alti inizia (deve ritirare), sceglie un personaggio e prende il segnalino e la scheda. Così fanno gli altri in senso orario. Ogni giocatore inizia in un regno diverso. Metti il personaggio in una città del regno più vicino a te. Ora metti le prime due missioni. Ogni missione va in una delle zone selvagge, sulla casella. Il gioco può cominciare!



Personaggi

Ogni personaggio ha un segnalino circolare che mostra la sua posizione sulla mappa e una scheda personaggio a due facce, che parte con la parte col livello basso verso l'alto. La tua scheda mostra:

- **Nome, forza e movimento.**
- **Abilità speciali e limitazioni.** Alcune di queste sono eccezioni alle regole generali – per esempio alcuni personaggi possono attraversare liberamente montagne o laghi.
- **Quattro nicchie sugli angoli del foglio per le carte oggetto.** Rappresentano gli oggetti che puoi portare e usare. Ogni tipo di oggetto (come arma, armatura o anello) è scritto in fondo alla carta. Ogni nicchia può essere occupata da una sola carta. Alcune possono essere usate solo per un singolo oggetto, altre danno una scelta di due tipi. Alcune sono limitate. Per esempio se una dice "armatura (Max +4)" quel personaggio non può usare armature che danno più di +4 nei combattimenti regolari. Bonus speciali, come "+8 contro i draghi" sono ganzi!
- **Lo spazio "zaino".** Dove metti gli oggetti che non puoi usare perché non hai nicchie per loro o quelle giuste sono piene.

Assicurati che l'oggetto ha la faccia giusta rivolto verso l'alto. Non puoi avere più di due oggetti nello zaino. Durante il tuo turno puoi estrarre gli oggetti dallo zaino finché vanno nella nicchia appropriata. Non puoi mettere pergamene nel tuo zaino.

Salire di livello

Quando hai 10 punti esperienza, puoi scegliere di salire di livello. Scarta tutti i 10 gettoni esperienza e gira la scheda del personaggio per rivelare la versione alto livello dell'eroe con abilità migliori.

Giocare il gioco

Si comincia col primo giocatore a scegliere un personaggio. I turni procedono in senso orario. Al tuo turno fai:

- Muoviti del tuo movimento, non devi muoverti di tutto lo spazio che puoi, ma non puoi conservare l'avanzo per dopo.
- Pescare gettoni incontro per lo spazio in cui finisci il tuo movimento (vedi in seguito) e risolvi l'incontro.
- Svolgi gli affari in città (vedi in seguito), se sei in una città.
- Commercia o vendi oggetti, se vuoi, a un altro personaggio nella tua casella.
- Se hai troppi oggetti o pergamene, scartali finché non raggiungi il limite (2 oggetti nello zaino e 3 pergamene per tutti eccetto Laeoretha).
- Ruota la torre un passo in senso orario. Questo segna la fine del tuo turno e avverte il prossimo giocatore che il suo turno è iniziato.

Muoversi sul tabellone

Ogni personaggio ha un valore di movimento. Questo è il numero di passi che l'eroe può fare ogni turno. Nota che puoi spendere un punto esperienza per muoverti di una casella in più (vedi la scheda per l'uso dei punti esperienza). Alcune caselle sono separate da laghi (blu) o montagne (marrone – porpora). Questi bordi sono più difficili da attraversare! Vedi Laghi e Montagne più sotto. Non puoi muoverti attraverso una casella già occupata da un mostro. Quando entri in una casella con un mostro – o un gruppo di essi – devi finire il turno lì e combattere (eccetto per Lumpin Lightfingers, che può usare la sua abilità

speciale per evitare il nemico – vedi la sua scheda personaggio). Se non vuoi muoverti nel tuo turno non sei obbligato a farlo, ma se non sei in una città devi combattere sia che ti muovi oppure no.

Missioni

La terra di Aurora è piena di imprese eroiche che aspettano un eroe per completarle. In ogni momento ci saranno due gettoni missione sul tabellone. Qualsiasi personaggio può completare una missione entrando in una casella con un gettone missione e uccidendo tutti i mostri presenti. Quando entri in una casella con un gettone missione, il tuo movimento finisce. Se ci sono alcuni mostri lì, combattili normalmente. Altrimenti pesca il numero di gettoni incontro per quella casella. Se vinci guadagni una pergamena e 5 PX in più rispetto alla ricompensa standard per aver ucciso i mostri. Se perdi, non ottieni ricompensa. Lascia i gettoni mostro dove sono. In entrambi i modi, la missione è finita. Tira immediatamente sulla tabella Locazione Missioni (sulla mappa) per vedere dove va il gettone missione e piazzalo lì.

Controllo per gli incontri

Se lo spazio è una città, non avrai un incontro a meno che non ci sia una missione – passa agli Affari in città più sotto. Se c'è già un mostro devo combatterlo – passa a Mostri da battaglia più sotto. Altrimenti devi pescare gettoni per il tuo incontro. Il numero di gettoni dipende dal tipo di casella e se è giorno o notte. Vedi la scheda Incontri sulla mappa. Guarda i gettoni che hai pescato. Risolvi prima tutti i gettoni NON-mostri, in qualsiasi ordine tu voglia. Questi potrebbero farti pescare oggetti o pergamene, o richiederti di pescare più gettoni. Continua a risolvere i gettoni NON-mostro finché li hai finiti. Ora hai un mostro, o un gruppo di essi, da battere.

Mostri da battaglia

Se un gettone incontro è un mostro (o se c'è già un mostro nella casella dove vai) devi sconfiggere il mostro per rimanere nella casella.

1. Parti con la forza del tuo personaggio. Aggiungi i bonus di tutti gli oggetti che stai

portando (escluso quelli nello zaino). Nota che se ottieni un bonus contro un certo tipo di nemico, lo ottieni solo una volta, non importa quanti mostri tu stia affrontando.

2. Aggiungi gli effetti di qualsiasi pergamena tu decida di usare ora.

3. Ora somma la forza di tutti i mostri. La forza di ogni mostro è scritta sul gettone.

4. Aggiungi gli effetti di tutte le pergamene che ora gli altri giocatori giocano contro di te.

5. Confronta i totali e guarda la *Tabella Combattimento* sulla mappa. Se sono uguali, userai la riga 0 della tabella. Se il tuo totale è più grande di 1 o 2 userai la riga +1 o +2 e così via.

6. Tira due dadi. Per vincere devi tirare il numero della tabella o più.

Prima di tirare, puoi usare punti esperienza per aiutarti... spendere 4 PX cambierà un dado in un 6 automatico. **Nota:** qualche pergamena può aiutarti DOPO che hai tirato – se hai una di queste, sii pronto a usarla ora!

ESEMPIO: Topdeck, di basso livello, ha forza 7. Ha un pugnale (bonus +1) e una cotta di maglia (bonus +3). Il suo totale è 11. Sta combattendo due mostri: una Mummia (forza 8 e un Orco Sciamano (forza 4). Il totale del nemico è 12. Topdeck è a -1! Deve tirare sulla riga “-1 o -2”. Questo significa che ha bisogno di un 8 o più per vincere.

Alcune pergamene ti faranno rimuovere alcuni mostri prima di combattere gli altri. Oltre a questo non c'è “vittoria parziale”. O uccidi tutti i mostri (e prendi tutte le ricompense), o uccidi nessuno.

Vittoria!

Se fai il tiro necessario vinci la battaglia e prendi le ricompense. Gira ogni gettone mostro per vedere cosa prendi:

- Prendi sempre degli PX. Prendi gli PX che hai guadagnato.

- La maggior parte dei gettoni mostro ha una tabella sul retro; tira un dado per vedere che tesoro prendi. Se il risultato è “Oro” prendi l'ammontare indicato. Se il risultato è “Pergamena”, pescane una e tienila in mano. Se il risultato è equipaggiamento o un oggetto magico pesca una carta. Non devi pagare per questi, sono tuoi.

Sconfitta!



Se fallisci il tiro, il mostro ti batte. Ora devi ri-tirare, scappare o morire.

- **Ritirare**: alcune pergamene ti danno il potere di ripetere il tiro e un giusto momento per usarle è dopo un tiro fallito.

- **Scappare**: muoviti in uno spazio adiacente senza mostri. Non puoi scappare attraverso fiumi o laghi a meno che tu non lo faccia abitualmente. Non ti puoi ritirare da un dungeon o dalla battaglia finale con Z'Mindrik. Una fuga decisa con cura può avvicinarti al tuo obiettivo. (il tuo turno finisce quando ti ritiri, quindi non puoi pescare gettoni mostro, fare affari, compiere missioni, ecc. nello spazio dove vai!).

- **Morire**: se noi hai posto per scappare e non puoi ri-tirare, muori (quindi scegli con attenzione i tuoi attacchi!). Torna alla città di origine, scarta le carte di tutti i tipi e l'oro, mantieni gli PX. Al tuo prossimo turno i cittadini della città saranno dispiaciuti per l'eroe decaduto, pagheranno per resuscitarti e ti daranno 50 d'oro. Se sei di alto livello quando muori, rimani di alto livello quando torni.

Gruppo di mostri!

Se scappi o muori, il mostro o il gruppo di mostri rimane sul tabellone. Tutti i personaggi eccetto Lumpin devono fermarsi e combattere se entrano in questo spazio. Non pescare nuovi gettoni se entri in uno spazio già occupato da mostri. Quando vuole ogni giocatore può vedere entrambe le facce dei gettoni. Dovrebbe essere ovvio che la via per la vittoria è combattere con quanti più mostri puoi battere piuttosto che perdere tempo con facili combattimenti, ma giudicare quanti mostri puoi battere è difficile perché anche pescare un solo gettone può portare a molti mostri.

Partire in una casella con un mostro

È possibile che tu parta in uno spazio che contiene mostri. Puoi decidere di stare e combatterli o di muoverti, perché i mostri non ti proibiscono di andare via.

Affari in città

Se finisci in una città puoi Commerciale o Lavorare, ma non entrambi.

- **Commerciale**: pesca le prime due carte dal mazzo degli oggetti, fai vedere entrambe le facce agli altri giocatori. Ogni faccia rappresenta un oggetto diverso. Se vuoi pescare più carte puoi farlo, pagando un punto esperienza per carta. Puoi acquistare solo un oggetto da ogni carta. Per farlo pagala in oro e ,mettila sulla scheda con la

faccia dell'oggetto in alto. Ora possiedi questo oggetto. (se

scegli di non comprare nessun oggetto, scarta la carta). Puoi anche

comprare una e solo una pergamena. Costano 50 GP

l'una e devi pagare prima di pescare. Puoi anche vendere

oggetti e pergamene la loro prezzo di mercato (le

carte oggetto mostrano il prezzo, le pergamene valgono tutte 50 GP).

Prendi l'oro

immediatamente e scarta gli oggetti venduti.

- **Lavorare**: puoi scegliere di lavorare invece di spendere. Un personaggio di basso livello

guadagna 60 GP, uno di alto 120. Questo occupa tutto il tuo turno.

Suggerimento: se devi

assentarti un minuto, muoviti in una città e dici

che il personaggio sta lì a lavorare finché non torni.

Quando torni vai a fare spese!

Commercio con un altro personaggio

Quando finisci in una casella con un altro personaggio o

più di uno, puoi comprare o vendere oggetti o

pergamene. Questo accade



prima di combattere. Nota che gli altri personaggi non sono coinvolti nel combattimento, devi combattere le tue battaglie. Non puoi mai vendere o comprare PX!

Scartare pergamene e oggetti

Se stai per finire il turno e hai più di tre pergamene il mano, giocale o scartale fino a che non ne hai 3. Se hai più di due oggetti nello zaino, scartane finché non ne hai 2.

Girare la torre

La tua ultima mossa nel turno è girare la torre di un passo in senso orario. Questo muove la porta della torre e il giorno e la notte e dice al giocatore dopo che sta a lui.

Caselle sulla mappa

Le caselle sulla mappa sono divisa da linee nere. Alcune sono più marcate e definiscono i confini dei regni. I regni di Aurora sono convenientemente a forma di cuneo, entrando perfettamente nella mappa circolare. (ci sono solo sei regni, ma ci sono otto cunei. Gli altri due sono zone selvagge. Alcune carte si riferiscono al regno in cui sei, se sei in una zona selvaggia si riferiscono a quella zona). Caselle che sono in contatto solo per un angolo non sono adiacenti. Ci sono molti tipi di caselle e due tipi speciali di confini. Alcuni hanno una runa che è utilizzata per determinare i luoghi delle missioni.

Città

Le caselle città sono verde chiaro con un castello d'oro. Ogni giocatore parte da una città differente. Non si pescano gettoni mostro in una città, quindi le missioni lì sono abbastanza semplici!



Campi

I campi sono verdi come le città, ma senza castello. Quando ti fermi in un campo, pesca un gettone di giorno e due di notte.

Foreste



Le foreste sono verde scuro, con disegni di alberi. Quando ti fermi in una foresta, pesca due gettoni di giorno, tre di notte.

Terre d'ombra

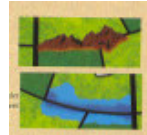
La torre è così malvagia che evoca la sua ombra in tutte le direzioni! È sempre notte nelle otto caselle nere intorno alla torre, senza riguardo a dove guarda. Quando ti fermi in una terra d'ombra peschi sempre due gettoni. Queste caselle sono l'unico modo per entrare nella torre.

Dungeon

Le caselle dei Dungeon sono marroni, con un teschio. Quando finisci il tuo movimento in un Dungeon, pesca tre gettoni incontro di giorno, quattro di notte. I combattimenti nei Dungeon sono pericolosi, se perdi non ti puoi ritirare, MUORI. D'altra parte, se vinci pesca un oggetto magico in più.



Laghi e Montagne



Non sono caselle..sono confini speciali. Non puoi attraversare un lago o una montagna a meno che:

- Il tuo eroe ha un'abilità speciale, un incantesimo o un oggetto magico (che lo permettano NdT).

-Spendi 2 PX.

- Cominci accanto al bordo e spendi tutto il movimento per attraversare.

La torre

Nel centro del tabellone c'è la torre del mago malvagio. Quattro pareti sono grigio chiaro con un simbolo del Sole (per il giorno), e le altre quattro sono più scure con un simbolo della Luna (per la notte). Alla fine di ciascun turno, la torre viene girata di un posto in senso orario e il giorno avanza. Caselle allineate con la parte più chiara sono nel giorno, le altre nella notte.

Entrare nella torre

La torre ha una sola porta che è dalla parte della notte. Il solo modo per entrare è andare nella casella d'ombra accanto alla porta. Non devi entrare solo perché sei di fronte alla porta. Per entrare devi dichiarare il tuo intento di fare ciò (non conta come movimento). Sali immediatamente in cima alla torre per combattere Z' Mndrik!

Combattere il mago

Quando arrivi in cima alla torre, puoi combattere il mago. Z'Mindrik è un avversario duro:

- Non ha forza di per sé. Combatte evocando mostri. Pesca cinque gettoni. Ignora qualsiasi risultato amichevole come Mercante o Incantatore e pesca di nuovo. Tombe e tane contano, facendoti combattere più mostri.

NB: Se i tuoi rivali hanno pergamene che influenzano i tiri dei dadi, danno bonus ai mostri eccetera, li possono usare per aiutare Z'Mindrik..e probabilmente lo faranno, dal momento che se lo batti, te vinci e loro perdono.

Se batti Z'Mindrik hai vinto, hai salvato Aurora! Se perdi e hai una pergamena appropriata puoi cambiare o ritirare il dado. Tuttavia non puoi ritirarti! Se perdi e non puoi salvarti con una pergamena, Z'mindrik ti uccide orribilmente. Al tuo prossimo turno sarai resuscitato nella tua città di partenza. Scarta tutti i mostri di Z'Mindrik. Il prossimo giocatore che lo attacca dovrà pescare nuovi mostri.