

DungeonQuest - Riassunto Regolamento by 3ME977

PREPARAZIONE: pag 6

DESCRIZIONE DELLE STANZE: pag 34-35

TURNO DI GIOCO: il Primo Giocatore muove il Segnalino Sole uno spazio avanti e tira 1 dado; se il risultato è compreso nell'intervallo descritto sul tracciato, il gioco termina immediatamente. Nel primo Turno di Gioco il Segnalino Sole non viene mosso.

[VARIANTE - PARTENZA IN RITARDO: si tira 1 dado all'inizio della partita e il Segnalino Sole si sposta in avanti un numero di spazi pari al risultato ottenuto]

Successivamente il giocatore sceglie tra:

- 1) **MUOVERE:** muovere in una Stanza adiacente, in verticale o orizzontale. Non si può entrare in una Stanza dove è presente già un altro Eroe, tranne nel caso della Stanza del Tesoro o nel caso si usi la *Variante Combattimento Eroe Contro Eroe*.
Dopo il movimento bisogna Incontrare lo spazio dove si è arrivati:
 - a) Se c'è già una Stanza si Incontra quella Stanza.
 - b) Se c'è un Segnalino Mostro, si deve prima Incontrare il Mostro, e se lo si uccide, si Incontra la Stanza.
 - c) Se lo spazio è Inesplorato, bisogna pescare una Stanza e piazzarla scoperta nello spazio, in modo che la freccia d'ingresso sia adiacente alla Stanza da dove proviene l'Eroe. Poi si Incontra la Stanza.
 - **PORTE:** pescare una Carta Porta e leggere il testo, anche nel caso di 2 Porte adiacenti. In caso di fallimento, nel prossimo turno si può ritentare o uscire dalla Stanza.
 - **CANCELLI:** per passare bisogna superare una prova di Forza, anche nel caso di 2 Cancelli adiacenti. In caso di fallimento, nel prossimo turno si può ritentare o uscire dalla Stanza.
- 2) **PERLUSTRARE:** pescare una Carta Ricerca. E' possibile solo nelle Stanze con il SIMBOLO RICERCA, e per un massimo di 2 turni consecutivi. Non si Incontra la Stanza se si sceglie di Perlustrare.

INCONTRI CON I MOSTRI

- 1) **DETERMINARE IL GIOCATORE MOSTRO:** di solito quello alla sinistra del Giocatore Attivo.
- 2) **PESCARRE IL SEGNALINO MOSTRO:** il Giocatore Mostro pesca a caso (dalla riserva o se serve dal tabellone) un Segnalino Mostro corrispondente e lo piazza coperto davanti a sé.
- 3) **FUGGIRE O ATTACCARE:** l'Eroe decide se Fuggire o Attaccare.
 - a) **FUGGIRE:** l'Eroe e il Mostro pescano una carta del proprio mazzo di Carte Potere e le rivelano.
 - Se il valore di Fuga dell'Eroe è inferiore a quello del Mostro, l'Eroe deve subire il relativo danno e poi combattere con il Mostro.
 - Se il valore di Fuga dell'Eroe è uguale o superiore, il Mostro piazza il suo Segnalino nella Stanza e rimarrà lì finché non viene sconfitto. La carta del Mostro, se c'è, viene scartata e tutte le Carte Potere vanno riposte nei rispettivi mazzi. L'Eroe ritorna nella Stanza da dove era entrato ma dovrà Incontrarla nel suo prossimo turno (senza muoversi).
 - b) **ATTACCARE:** avviene un Combattimento.

STANZA DEL TESORO

L'Eroe pesca una Carta Drago che poi non riporrà nel mazzo. Nei turni successivi può decidere se uscire o pescare un'altra carta.

Se pesca una carta "Furia del Drago", l'Eroe (e qualsiasi Eroe nella Stanza) scarta tutte le sue Carte Tesoro e tira 2 dadi, subendo un numero di Ferite pari al risultato ottenuto. Se è ancora vivo, deve **Ritirarsi:** si sposta in una Stanza adiacente (non può attraversare Porte o Cancelli) pescando una Stanza se lo spazio è Inesplorato, ma dovrà Incontrarla nel suo turno successivo (senza muoversi).

Le Carte Drago scartate vengono rimescolate solo quando non ci sono più Eroi nella Stanza alla fine del turno di un giocatore.

USCIRE DAL DUNGEON E CONDIZIONI DI VITTORIA

E' possibile uscire in qualsiasi Torre ma bisogna almeno avere una qualsiasi Carta Bottino.

[VARIANTE - IL POTERE DELLE TORRI: le 4 Torri sono comunicanti, e se ci si sposta da una Torre ad un'altra, poi bisogna subito spostarsi in uno spazio adiacente]

Tra i giocatori sopravvissuti, quello che ha maggior valore totale di Oro è il vincitore. Se c'è parità tra più giocatori, vince chi ha la Carta Bottino con il maggiore valore di Oro, e se c'è ancora parità, vince chi ha più Carte Bottino.

[VARIANTE - SENZA CORAGGIO NON VI E' GLORIA: gli Eroi non possono uscire se non hanno almeno una Carta Bottino che abbia un valore in Oro]

CATACOMBE

Se un Eroe trova un Ingresso per le Catacombe (i segnalini sono limitati) e decide di entrare, toglie la miniatura dal tabellone e la rimpiazza con il suo Segnalino Viaggio, scegliendo un orientamento che non potrà più cambiare. In ogni turno un Eroe può solo pescare una Carta Catacombe, che poi dovrà conservare vicino alla sua scheda. Se l'Eroe trova un'uscita, deve contare tutte le Carte Catacombe accumulate, e avanzare nella direzione scelta all'inizio uno spazio per ogni carta. Poi l'Eroe decide se spostarsi a destra o sinistra e tira 1 dado, avanza a seconda del risultato uscito e poi riemerge (non può mai oltrepassare i muri esterni). Quando riemerge l'Eroe rimette la sua miniatura nel punto in cui si ritrova e toglie il Segnalino Viaggio dal tabellone, poi rimescola le Carte Catacombe nel rispettivo mazzo. Se riemerge in una Voragine o Ponte, può scegliere in che lato fermarsi. Se Incontra un Mostro dovrà per forza attaccarlo nel suo prossimo turno. Se riemerge in una Stanza già presente, dovrà Incontrarla nel turno successivo, se invece riemerge in uno Spazio Inesplorato, pesca una Stanza e la piazza come vuole, e la Incontra nel turno successivo. Può sempre riemergere in Stanze dove ci sono altri Eroi.

ROUND DI COMBATTIMENTO

- 1) PESCARE LE CARTE COMBATTIMENTO:** l'Eroe e il Mostro pescano una propria *Carta Potere* e altre 4 *Carte Combattimento* dal mazzo comune.
- 2) RIVELARE LE CARTE COMBATTIMENTO:** ogni partecipante sceglie una carta e la piazza coperta di fronte a sé, poi vengono entrambe rivelate. Se ci sono *Carte Potere* in gioco, si risolvono per prima, partendo dall'Eroe.
- 3) RISOLVERE IL CONTRATTACCO:** il Contrattacco è possibile solo se il valore di attacco di un giocatore è pari o inferiore a quello del suo avversario e la sua carta giocata ha un simbolo Contrattacco corrispondente al tipo d'attacco del suo avversario. Per svolgere un Contrattacco, il giocatore gioca dalla sua mano una alla volta carte che abbiano il simbolo Contrattacco corrispondente fino a che non supera complessivamente il valore di attacco del suo avversario.
- 4) ASSEGNARE I DANNI:** le carte del giocatore che ha il valore di attacco più alto vengono piazzate nella PILA DANNI dell'avversario (ogni carta vale 1 danno); le carte del giocatore sconfitto vanno nella PILA COMBATTIMENTO. Se nessun giocatore viene ucciso si effettua un altro Round.

COLPO MORTALE: viene inflitto se il vincitore di un Round gioca una carta corrispondente al tipo di attacco di una qualsiasi carta presente nella PILA COMBATTIMENTO. In questo caso il vincitore prende tutte le carte con lo stesso simbolo dalla PILA COMBATTIMENTO e le piazza nella PILA DANNI dell'avversario. Tutto questo avviene prima che il giocatore sconfitto piazzasse le sue carte nella PILA COMBATTIMENTO.

STALLO: si verifica nel caso di stesso valore di attacco. E' comunque possibile effettuare un Contrattacco, in caso negativo il Round termina e tutte le carte vanno nella PILA COMBATTIMENTO.

FINE DEL COMBATTIMENTO: termina quando l'Eroe o il Mostro vengono uccisi. La carta del Mostro viene scartata nel relativo mazzo, tutte le *Carte Potere* tornano nei relativi mazzi, mentre le *Carte Combattimento* vengono rimescolate nel *Mazzo Combattimento*.

VITTORIA DELL'EROE: il *Segnalino Mostro* va rimescolato nella Riserva.

[**VARIANTE - TESORI MOSTRUOSI:** l'Eroe tira 1 dado, se il risultato è inferiore al valore Vitalità del Mostro, l'Eroe può pescare la prima carta del mazzo Tesori e riceverla come ricompensa]

VITTORIA DEL MOSTRO: il *Segnalino Mostro* resta nella Stanza e recupera tutta la Vitalità.

[**VARIANTE - COMBATTIMENTO EROE CONTRO EROE:** le regole sono le stesse ma il Combattimento termina alla fine di un qualsiasi Round in cui un Eroe ha collezionato 4 o più carte nella sua PILA DANNI. Il vincitore può prendere una *Carta Bottino* dallo sconfitto, che deve Ritirarsi in una Stanza adiacente. L'attaccante decide l'ordine di risoluzione degli effetti se serve]

PROVE DI CARATTERISTICA

L'Eroe tira 2 dadi e somma il risultato, se è inferiore o uguale alla caratteristica testata, supera la prova. Se la prova non viene superata l'Eroe guadagna un *Segnalino Determinazione* che verrà utilizzato come punto extra nel suo prossimo tentativo. Quando avrà superato l'incontro, tutti i *Segnalini Determinazione* vengono scartati.

[**VARIANTE - ACCUMULARE DETERMINAZIONE:** se avanzano dei Segnalini, non vengono scartati, ma conservati per le prove successive]

MORTE DEGLI EROI

Se un Eroe viene ucciso, la sua miniatura viene rimossa dal tabellone e tutte le carte e segnalini riposti nei rispettivi mazzi e riserve.

[**VARIANTE: LA MORTE PUO' ATTENDERE:** l'Eroe tira 1 dado e scarta nelle corrispondenti pile degli scarti lo stesso numero di *Carte Bottino* in suo possesso (a sua scelta). Poi l'Eroe scarta metà delle ferite subite, arrotondando per eccesso, e il suo turno termina. Se l'Eroe resta intrappolato può riemergere in un qualsiasi spazio adiacente, usando le stesse regole delle Catacombe]

ALTRE REGOLE

CARTE RUNA: quelle giocate vengono rimosse dal gioco.

[**VARIANTE - POTENZA MAGICA:** ad inizio partita è possibile pescarne più di una]

CARTE BOTTINO: le carte guadagnate vanno tenute scoperte.

[**VARIANTE - MISTERO:** in questo caso vengono tenute coperte, ma il numero delle carte deve essere noto]

REGOLA SPECIALE STANZA CON UN PONTE: se un Eroe arriva in una *Stanza con un Ponte* con un movimento speciale, può decidere il lato in cui piazzarsi ma deve subito cercare di attraversare il Ponte e poi continuare il suo movimento.

ALTRE VARIANTI

GIOCO IN SOLITARIO: pag 24

SERVITORI DI KALLADRA: pag 25

VIVERE PER COMBATTERE UN ALTRO GIORNO: pag 25

VARIANTI DI COMBATTIMENTO: pag 26-27-28-29