

DUNGEON ROLL

GUIDA SU COME ESPLORARE UN DUNGEON DI CHRIS DARDEN

Il Dungeon è di fronte a te! Coi tuoi vigorosi compagni e qualche asso nella manica, cosa rischierai per cercare gloria e fama?

Componenti

- 7 Dadi Party bianchi
- 7 Dadi neri Dungeon
- 1 Dado Livello a 10 facce
- 36 Gettoni Tesoro
- 24 Gettoni Esperienza
- 8 Carte Eroe
- 4 Carte aiuto giocatore
- 1 Regolamento
- 1 Libro degli Eroi

Setup del gioco

- 1) Rimuovi tutti gli oggetti presenti nella scatola del gioco eccetto i gettoni Tesoro, che rimarranno all'interno, nascosti alla vista dei giocatori.
- 2) Distribuisci a caso una carta Eroe a ogni giocatore. In alternativa, ogni giocatore può scegliere un Eroe a sua scelta. Gli Eroi cominciano il gioco sul lato Novizio.
- 3) Il giocatore che è stato recentemente sottoterra partirà come Avventuriero.
- 4) La persona alla sinistra dell'Avventuriero partirà come Lord del Dungeon.

Creare un Party

- 1) L'Avventuriero tira tutti i 7 sette Dadi Party per formare la sua squadra.
- 2) Se è esausto, l'Avventuriero aggiorna la sua carta Eroe
- 3) Il Lord del Dungeon imposta il dado a 10 facce sul livello "1".
- 4) Il Lord del Dungeon tira 1 Dado Dungeon per popolare il dungeon.

Ogni volta che una faccia di un Drago esce su un Dado Dungeon, mettilo da parte nella Tana del Drago dove rimarrà fin quando l'Avventuriero non sconfiggerà il drago, o l'Esplorazione sarà finita. I dadi che si trovano nella Tana dei Draghi, non possono essere ritirati da Pergamene o da altre abilità!

Esplorando il dungeon – Turno del giocatore

Il turno dell'Avventuriero è diviso in 4 fasi:

1. Fase Mostro – Combatti i mostri!

L'Avventuriero usa i Compagni (Campione, Combattente, Chierico, Mago, Ladro) per distruggere i Mostri (Goblins, Scheletri e Melme).

Solo i Dadi Party attivi possono essere usati, mai i Dadi Party nel Cimitero.

Quando usati, i Dadi Party prima vengono piazzati nel Cimitero e dopo si applicano i loro effetti. I Dadi Dungeon ritornano disponibili nella riserva quando distrutti o scartati.

Se un Avventuriero non riesce ad eliminare tutti i mostri, deve fuggire dal Dungeon! L'esplorazione finisce immediatamente e nessuna esperienza viene guadagnata!

Durante la fase Mostro, l'Avventuriero può fare le seguenti azioni in qualsiasi ordine:

A. Usare una Pergamena per ritirare i dadi.

L'Avventuriero può usare una Pergamena per ritirare un qualsiasi numero di Dadi Dungeon e Dadi Party.

Se esce un Drago sul dado, quel dado non può essere ritirato usando la Pergamena.

I dadi vanno messi nel Cimitero prima di applicarne gli effetti.

B. Attivare un'abilità dell'Eroe.

Ogni carta Eroe ha sia un lato Novizio sia un lato Maestro.
Il lato Novizio è identificabile dalla tavola di legno sullo sfondo del testo.

L'**Abilità Speciale** dell'Eroe può essere usata in qualsiasi momento.

L'**Abilità Unica** può essere usata solo una volta per esplorazione. Quando usata, ruotare la carta di lato a simboleggiare che l'abilità è stata usata.

La piccola icona nell'angolo in basso a destra della carta indica a quale set l'Eroe appartiene.

C. Usare un Compagno per distruggere uno o più mostri.

Alcuni Compagni sono più abili contro certi tipi di mostri. La chiave sta nell'usare questi Compagni con efficienza.

Il **Combattente** distrugge un Scheletro, una Melma o un qualsiasi numero di **Goblin**.

Il Chierico distrugge un Goblin, una Melma o un qualsiasi numero di Scheletri.

Il **Mago** distrugge un Goblin, un Scheletro o un qualsiasi numero di **Melme**.

Il **Ladro** distrugge un Goblin, un Scheletro o una Melma.

Il **Campione** può essere usato per distruggere un qualsiasi numero di Goblin, di Scheletri o di Melme.

2. Fase del Saccheggio

A. Aprire Scrigni

Una Ladro o un Campione può essere usato per aprire un qualsiasi numero di Scrigni nel livello.
Gli altri Compagni possono essere usati per aprirne **uno**.

Per ogni Scrigno aperto l'Avventuriero pesca un segnalino Tesoro dalla scatola.

Nel raro caso in cui non vi siano più gettoni Tesoro nella scatola, al loro posto l'Avventuriero riceve un segnalino Esperienza.

B. Bere Pozioni

Un qualsiasi Dado Party (incluse le Pergamene) possono essere usate per bere un **qualsiasi numero** di Pozioni.

Per ogni Pozione bevuta l'Avventuriero prende 1 Dado Party dal Cimitero e lo aggiunge al suo Party attivo, scegliendone la faccia esposta.

Gli Scrigni e le Pozioni non usati ritornano nella riserva prima di procedere con la fase del Drago.

Scrigni e Pozioni non sono mostri, quindi è bene tirarli anche se non vengono usati.

3. Fase del Drago

Tutti questi combattimenti avranno sicuramente attirato l'attenzione del Drago!

Se ci sono tre o più dadi nella Tana del Drago, il Drago arriva e l'Avventuriero deve dargli battaglia! Altrimenti vai direttamente alla Fase di Raggruppamento.

Usa tre differenti tipi di Compagni per distruggere il Drago. Puoi usare i Tesori che agiscono come un Compagno.

Se un Avventuriero fallisce nel distruggere il Drago, deve fuggire dal Dungeon! L'esplorazione termina immediatamente e nessuna esperienza viene guadagnata.

Dopo aver ucciso il Drago...

Tutti i dadi nella Tana del Drago ritornano disponibili nella riserva.

L'Avventuriero pesca 1 gettone Tesoro dalla scatola.

L'Avventuriero guadagna 1 gettone esperienza dall'uccisione del Drago.

4. Fase di Raggruppamento

Qualsiasi dado Dungeon che rimane nella Tana del Drago non va rimosso. Gli altri dadi Dungeon devono essere già disponibili nella riserva. L'Avventuriero sceglie una di queste tre opzioni:

- a) **Ritirarsi alla Taverna:** L'Avventuriero colleziona gettoni Esperienza in base al numero mostrato sul Dado Livello. L'esplorazione è terminata.
- b) **Entrare nella Leggenda:** Se il Dado Livello è su 10, l'Avventuriero ha ripulito il dungeon e deve Ritirarsi! Colleziona 10 gettoni Esperienza e l'esplorazione termina.
- c) **Cercare Gloria:** L'Avventuriero sfida il livello successivo del dungeon, prende i Dadi Party disponibili per l'uso. Questi dadi non vengono ritirati. I Dadi Party che si trovano nel Cimitero non vengono rimossi. Il Lord del Dungeon aumenta il proprio livello di uno e tira un numero di Dadi Dungeon uguali al numero del Dado Livello per ripopolare il dungeon di mostri da saccheggiare.

Se il Lord del Dungeon dovesse tirare più Dadi Dungeon di quelli disponibili (una causa può essere, per esempio, l'impiego di dadi nella Tana del Drago) utilizzerà soltanto quelli a sua disposizione.

Stai in guardia! Una volta che i Dadi Dungeon sono stati tirati per l'inizio di un nuovo livello, l'Avventuriero deve sconfiggere tutti i mostri (e possibilmente il Drago) o deve fuggire, non

guadagnando nessuna Esperienza in questa esplorazione. Non si può tornare indietro una volta che i dadi Dungeon sono stati tirati!

L'Esplorazione è terminata

Dopo che un Avventuriero si Ritira o Fugge dal dungeon, tutti i dadi Party e Dungeon vengono passati alla sua sinistra. Il Lord del Dungeon diventa il nuovo Avventuriero e il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo Lord del Dungeon. Il nuovo Avventuriero forma il suo Party il nuovo Lord popola il dungeon, come all'inizio del gioco (Vedi Crea un Party).

Fine del gioco

Il gioco finisce dopo che ogni giocatore ha effettuato 3 esplorazioni. Ogni gettone Tesoro non usato ha valore di 1 punto Esperienza (eccetto la Town Portal, che ne vale 2). Sono 2 punti Esperienza per ogni paio di Scaglie di Drago (Dragon Scales) possedute. Il giocatore con la maggiore Esperienza è il vincitore! In caso di pareggio, tra i giocatori che hanno pareggiato vince chi ha il minor numero di gettoni Tesoro. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

Tesoro

Durante il gioco, i giocatori accumuleranno Tesori aprendo Scrigni e distruggendo Draghi. Ogni gettone Tesoro fornisce all'Avventuriero un'abilità monouso che può essere usata in qualsiasi momento durante l'esplorazione.

I gettoni Tesoro usati ritornano nella scatola. I gettoni Tesoro non usati andranno a contribuire al punteggio finale dell'Avventuriero alla fine della partita.

Nota: Se ci fossero dei conflitti con le regole, le abilità dei Tesori hanno la precedenza.

Ring of Invisibility [Anello dell'invisibilità] (4): Riporta tutti i dadi Dungeon dalla Tana del Drago alla riserva attiva. Il drago non sarà considerato sconfitto, non collezioni nessun gettone Esperienza e non peschi un Tesoro.

Dragon Scales [Scaglie di Drago] (6): Alla fine del gioco, aggiungi 2 gettoni Esperienza per ogni paio di Scaglie di Drago possedute.

Potion [Pozione] (3): Riprendi un dado Party dal Cimitero al tuo set attivo di dadi Party e scegli la faccia del dado da esporre.

Dragon Bait [Esca per draghi] (4): Trasforma tutti i mostri in facce raffiguranti il Drago. Muovi questi dadi nella Tana del Drago.

Town Portal [Portale della città] (4): Collezione tanti gettoni Esperienza quanti al numero del dado Livello. L'esplorazione è terminata. Se non usato il Town Portal fornisce 2 gettoni esperienza anziché 1.

Eroi

Gli Eroi sono avatar che rappresentano gli Avventurieri. Ogni carta Eroe inizia il gioco col lato Novizio e lo gira su Maestro quando l'Avventuriero ha collezionato abbastanza gettoni Esperienza per passare di livello come richiesto dalla carta Eroe.

Ogni Eroe ha due tipi di abilità: Speciale e Unica.

L'abilità Speciale può essere usata quante volte si vuole durante ogni esplorazione, ogni qualvolta è utile farlo.

Quando l'abilità Unica viene usata, la carta Eroe viene ruotata su di un lato ad indicare che l'abilità è esaurita. All'inizio di ogni Esplorazione l'Eroe riattiva l'abilità Unica, ormai ripreso dalla fatica.

Questo significa che un giocatore può usare l'abilità Unica un massimo di 3 volta per partita.

Nota: Se ci fossero dei conflitti con le regole, l'abilità dell'Eroe ha la precedenza.

Punteggio

0 – 15 Punti – Mangime per drago

16 – 23 Punti – Eroe del villaggio

24 – 29 Punti – Esploratore anziano

30 – 34 Punti – Campione

35+ Punti – Eroe di tutti i tempi

Successi

Dragon Slayer: Distruggi due Draghi in una singola esplorazione.

Dragon Master: Distruggi tre Draghi in una singola esplorazione.

Never Tell me the Odds!: Tira subito tutti i 7 dadi Dungeon e sopravvivi per raccontare la storia.

Last Stand: Entra nel livello con un solo dado Party o nessuno e distruggi il Drago di quel livello.

Ringers: Avere un Party composto da 5 o più Campioni (Vichingo/ Vichingo non morto e Cavaliere/Cacciatore di Draghi non contano!).

We're Gonna Need a Bag of Holding!: Realizza 15 punti coi gettoni Tesoro alla fine del gioco

Dungeon Master: Finisci un'esplorazione con il dado Livello a 10.

Natural 20: Realizza 20 punti senza usare la carta Eroe.

Critical Hit: Ripulisci un intero livello del dungeon senza usare nessun compagno, paladino unico o mago guerriero unico.

Guild Leader: Gioca al gioco con ogni Eroe.

Magic Vortex: Realizza 20 o più punti senza neanche usare un gettone Tesoro.

Dragon Bait: Tira subito 3 facce di Drago.

Turno dell'Avventuriero

1. Fase Mostro

- a) Usa le Pergamene per ritirare un qualsiasi numero di dadi Dungeon e Party
- b) Attiva le abilità Eroe
- c) Usa i Compagni per distruggere i mostri

2. Fase del Saccheggio

- a) Usa i Compagni per aprire Scrigni e pescare un Tesoro per Scrigno
- b) Usa un solo dado Party per bere tutte le Pozioni e resuscitare 1 dado Party per Pozione (scegli la faccia del dado)

3. Fase del Drago (3+ facce Drago nella Tana del Drago)

Tre tipi di Compagni devono essere usati per distruggere il Drago.
Dopo aver eliminato il Drago collezione 1 tesoro e 1 esperienza.

4. Fase di Raggruppamento

- a) Ritirati in Taverna e passa i dadi Party
- b) Se il dado segna Livello è su 10, devi Ritirti
- c) Cerca Gloria nel prossimo livello del dungeon