



# VLAADA CHVATIL DUNGEON LORDS

Loro si incontrano alla taverna. Si scolano un paio di birre. Prima che la notte sia finita, il forte guerriero, l'astuto mago, il devoto chierico e il furtivo ladro formano un gruppo inseparabile di avventurieri, pronto a sbarazzarsi del mondo del male. E non vorreste saperlo? Si trova giusto per caso un po' di malvagità a breve distanza da qui.

Un re malvagio ha riempito una vicina collina con tunnel, trappole, tesori e troll.

E così il mattino successivo (o il pomeriggio successivo se sono state scolate troppe birre) gli eroi si preparano a combattere per la Giustizia, a conquistare il duungeon, e a punire il re malvagio (prendendogli tutti i tesori, ovviamente). E' uno scenario classico, e qualsiasi veterano dei dungeon ti dirà che questo è il modo in cui vanno le cose.

Ma cosa si può dire del re oscuro? Qualcuno ha mai pensato a ciò che prova? Quegli avventurieri, che non hanno mai fatto un onesto giorno di lavoro nella loro vita, non possono immaginare quanto sforzo ci voglia per costruire un rispettabile dungeon. Loro non hanno idea di quanto sia difficile costruire un tunnel nel granito, quanto siano costose buone trappole in questi giorni, quanto sia difficile trovare diavolletti qualificati, o quanto cibo necessita per sfamare un troll. E le burocrazia! I dungeon devono rispettare rigide norme di sicurezza, le miniere d'oro sono soggette a strette regolamentazioni, e le tasse vengono versate ogni volta che il Ministero dei Dungeon vuole. E non appena il dungeon viene costruito, alcune bande di pseudo-benefattori arrivano e fanno a pezzi tutto quanto. La vita non è facile per un re del dungeon.

Il supporto per questo gioco arriva dal Fondo per l'Educazione del Ministro dei Dungeon. Noi speriamo di respingere i comuni pregiudizi nei riguardi dei dungeon e dei loro costruttori, con la crescente consapevolezza della distruzione causata dagli avventurieri all'ecosistema del sottosuolo. Per gli aspiranti re del dungeon, questo testo è un'introduzione al soggetto di costruzione del dungeon, con enfasi sugli obblighi morali come la giusta cura dei mostri e il puntuale pagamento delle tasse. Finalmente, questo gioco fornisce agli avventurieri un'opportunità di esaminare la questione se sia più divertente costruire un dungeon o distruggerlo.



Oh, sei già qui? Um... avanti, entra! Mi chiamo [redatto per rispettare il regolamento pubblicitario]. Per oltre 300 anni, sono stato al servizio del grande [redatto per rispettare il regolamento pubblicitario]. Il ministro dei Dungeon mi ha chiesto di aggiungere a questo testo note e commenti dettati dalla mia centenaria esperienza. Obbedire è un mio onore. Però, se non dovessero finire di censurarmi, potrebbero prendere la loro matita e [redatto per rispettare il regolamento sulle oscenità].



Hey, come va? Il mio nome è Il Demone senza Nome, dai Piani Infiniti dell'Eterna Dannazione, ma i miei amici mi chiamano Quel Dannato Demone. Sono qui per aiutarti con questo regolamento. Ero un istruttore presso il famoso Campo di Sopravvivenza di Razamoth per la Costruzione di Dungeon.



Se non ricordo male, al Campo di Razamoth, l'unico sopravvissuto fu uno studente che prese il morbillo e fu ritenuto essere "troppo contagioso per essere mangiato".



Hey, quello era un campo duro. Lasciami solo dire di sapere ciò che serve agli aspiranti re dei dungeon. Per esempio, scommetto che tu stai leggendo queste regole per poterle spiegare poi ai tuoi amici, giusto? Bene, ti darò delle dritte su come poterlo fare.



Forse questo è un buon momento per un avvertimento. La vita di un re dei dungeon non è facile, e non tutti sono tagliati per farlo. Problemi possono uscire fuori ovunque durante la costruzione, e una volta che gli avventurieri appaiono...



Sì, regnare nei dungeon non è come una passeggiata nel parco. Se stai cercando un divertimento semplice, da deboli di cuore, forse dovresti andare a calciare i cuccioli o roba simile. Ma se non ti spaventa calcolare le onde dell'oscurità e del caos, se pensi di avere nel sangue il comando del dungeon, lo devi capire in fretta: continua a leggere.



Dovremmo spiegare le regole in dettaglio, con esempi e note.



Ma non è così complicato come sembra. Puoi trovare un completo riepilogo delle regole alla fine di questo libro.

# Sommario

*Dungeon Lords è un gioco da 2 a 4 giocatori. Tu ricopri il ruolo di un giovane aspirante (di solo 15-20 decadi di età), che sta tentando di ottenere la licenza di re del dungeon. Il Ministro dei Dungeon ti ha dato un periodo di prova durante il quale tenterai di costruire un dungeon di alta qualità, proteggendolo dagli avventurieri. Alla fine dei due anni, il tuo dungeon verrà visitato dagli ufficiali del Ministro, i quali ti daranno punti per i tuoi successi tattici e ingegneristici.*

## Visione del gioco

*Il gioco alterna Costruzione e Combattimento. Ciascuna fase di gioco è illustrata sul Tabellone Progresso, il quale ha un lato per la Costruzione e l'altro per il Combattimento.*

### Costruzione



Il gioco comincia con la Costruzione, la quale dura 4 round (inverno, primavera, estate e autunno). Ogni round è composto da numerose fasi, le quali sono indicate dalle caselle sul Tabellone Progresso. La Pedina Progresso avanza lungo queste caselle, indicando la fase e il round corrente.

Durante la Costruzione, i giocatori espandono e sviluppano i propri dungeon, assumono diavoletti, reclutano mostri, comprano trappole e pagano le tasse. I re dei dungeon con la peggiore reputazione attraggono gli eroi più potenti, mentre quelli più deboli mirano ai dungeon meno sinistri. Un re del dungeon che è particolarmente malvagio può attrarre un paladino, l'avventuriero più forte di tutti. Dopo 4 round di Costruzione, devi difendere il dungeon.

### Combattimento



Anche il Combattimento dura 4 round. Durante ciascun round, gli avventurieri tentano di conquistare uno spazio del dungeon del giocatore. Egli usa le trappole e i mostri acquisiti durante la fase di Costruzione per eliminare gli avventurieri il più velocemente possibile, prima che loro avanzino troppo all'interno del dungeon.

### Secondo Anno

Dopo il Primo Anno di Combattimento, il gioco entra nel Secondo Anno, il quale ha Costruzione e Combattimento.



Gli avventurieri nel Secondo Anno sono molto più forti, probabilmente grazie ad alcuni misteriosi rituali chiamati aumento di livello.

### Fare Punti

Dopo il Combattimento del Secondo Anno, i giocatori fanno punti. Quello che ne ha il maggior numero vince la partita.



E tu lo chiami un sommario? Questo lo è: Costruisci, Combatti, Costruisci, Combatti, Fai punti. Questo è tutto.



## Addestramento al Combattimento

*Dopo la Costruzione, tre avventurieri arrivano nel tuo dungeon per affrontare i tuoi mostri in combattimento. Sebbene sia fuori uso, tratteremo prima il Combattimento, così saprai che cosa si fa durante la Costruzione.*



Quando spieghi questo gioco agli amici, non saltare l'Addestramento al Combattimento. Avete bisogno di un gran numero di esempi sul Combattimento per poter capire ciò che vi aspetta.

Se i tuoi amici non riescono a capire questa parte, o pensano che non sia divertente, allora probabilmente questo gioco non fa per loro. Potresti mangiarli (o fare tutto ciò che si farebbe a persone come loro).

Malgrado i concetti popolari non corretti, gli spettri non sono tecnicamente mostri. Per poter evitare la discriminazione e la perdita di stima in sé stessi a causa dell'uso della parola "mostri" nei riguardi degli spettri, in accordo con il Ministero dei Dungeon, si dovrà utilizzare la frase "mostri (e spettri)" per riferirsi collettivamente ai mostri e agli spettri.

### Tessera Mostro (o Spettro)



#### ◀ Costo

Lo stipendio del mostro (o spettro), deve essere pagato al momento del reclutamento e durante il gioco di paga. (Questo non è rilevante nei confronti dell'Addestramento al Combattimento).

#### ◀ Abilità

Che cosa può fare il mostro (o spettro) in combattimento.



Il retro della tessera mostro (o spettro) indica se può essere reclutato nel Primo Anno (argento) o nel Secondo (oro). Durante l'Addestramento al Combattimento, prenderemo in considerazione solo quelli del Primo Anno.

## Tessera Avventuriero

### Il Glifo ➤

Due avventurieri con lo stesso glifo sono di potenza uguale. Gli avventurieri con glifi più complessi sono più potenti. Il livello di potenza è anche indicato dal colore dello sfondo - più è chiaro più gli avventurieri sono forti.



### ◀ Punti Ferita

Il quantitativo di danno che un avventuriero può ricevere prima di essere eliminato.

### ◀ Abilità speciali

Queste indicano la professione dell'avventuriero:



Il retro della Tessera Avventuriero indica se appare nel primo (argento) o nel secondo anno (oro). Durante l'addestramento al combattimento, abbiamo visto solo quelli del primo anno.

- I guerrieri vanno davanti
- I ladri disarmano le trappole
- I preti curano
- I maghi lanciano incantesimi

## Carta Trappola

### Nome della Trappola ➤



### ◀ Illustrazione

### Descrizione ➤

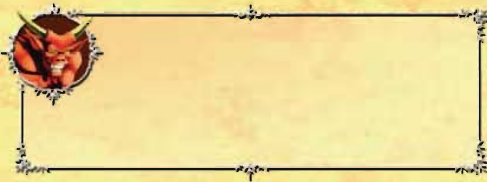
L'effetto della trappola, includendo qualsiasi costo speciale. Alcune hanno forza e costi differenti nel secondo anno. Si ignorano i valori relativi al secondo anno durante l'addestramento al combattimento.



Tutte le Carte Trappola hanno lo stesso retro. C'è solo un mazzo per entrambi gli anni.

# Dungeon d'Addestramento

Utilizzeremo dungeon approvati dal Ministro per l'addestramento al combattimento. Essi sembrano quasi dei veri dungeon e se ne può trovare uno nel retro di ogni Tabellone del Giocatore. Anche se ci sono meno di 4 giocatori, si devono utilizzare tutti i 4 dungeon di allenamento - ognuno dà un differente scenario. Per ogni dungeon d'addestramento, disporre mostri (o spettri), trappole e gli avventurieri rappresentati.



## Entrata con Avventurieri predipinti ↓

Un gruppo è formato da 3 avventurieri al massimo che marcano in uno specifico ordine. Essi lavorano insieme per durare il più possibile nel dungeon. I guerrieri vanno per primi e proteggono il gruppo. I ladri prevencono i danni delle trappole. Se il gruppo viene attaccato, i preti curano dopo la battaglia. La priorità viene data al primo avventuriero. Se viene eliminato, il successivo della coda diventa il primo. Nei quattro scenari d'addestramento, si utilizzeranno tutte le Tessere Avventuriero col dorso argento ad eccezione dei maghi.

### Numero Scenario ➤

Portare a termine gli scenari d'addestramento in ordine. Quelli con i numeri più bassi sono i più semplici.

### Prigione ➤

Questa parte vuota, ma si spera di riempirla con gli avventurieri eliminati.

## Piccoli dungeon con 3 tunnel ↑

Mettere 3 Tessere Tunnel nelle caselle indicate, con il lato più scuro scoperto. Gli avventurieri tenteranno di conquistare queste tessere (girandole dal lato più chiaro). Il tuo successo si misura dal numero (basso) di queste tessere che sono state conquistate.



## Miniature ➤

Le miniature sono essenziali per le funzioni di qualsiasi dungeon. Nel Combattimento aiutano a tener traccia dell'azione.



## Segnalini Danno ➤

I Segnalini Danno vengono usati per tener traccia del danno arrecato agli avventurieri. Quando un avventuriero subisce un danno, mettere tanti segnalini sulla Tessera Avventuriero. Se il numero dei segnalini è uguale o superiore ai Punti Ferita dell'Avventuriero (numero rosso), egli viene eliminato e la sua tessera posta in Prigione.



## ◀ Campo di Battaglia

Questo rappresenta i passi della Battaglia, i quali sono spiegati di seguito. Questo ha anche caselle per poter mettere i mostri e le trappole che si possono usare durante la battaglia.

## ◀ Tesoreria/Dispensa

Di solito non vengono utilizzate molto durante l'addestramento, ma ci sono alcuni scenari che utilizzando Segnalini Cibo (oro) o Oro (oro).

## ◀ Opzioni di Combattimento

Trovare le Carte Trappola e le Tessere Mostro (o Spettri) con le corrispondenti illustrazioni e metterle qui scoperte.

# Combattimento

Il Combattimento dura numerosi round. Durante ogni round, gli avventurieri tentano di conquistare una tessera del tuo dungeon. Prova ad utilizzare i tuoi mostri (e spettri) e le trappole per fare danni sufficienti ad eliminarli.

## Round di combattimento

Il Campo di Battaglia illustra i passaggi della Battaglia. Prendi una pedina e mettila nel primo spazio: Pianificazione. Dopo aver completato ciascuno spazio, avanza la pedina verso lo spazio successivo.

### Pianificazione



Per prima cosa, decidere dove la battaglia verrà effettuata. All'inizio, è semplice: gli avventurieri attaccano sempre la tessera più vicina all'entrata. Prendi un'altra pedina e mettila su quella tessera Tunnel per segnare dove si sta svolgendo la battaglia.



Il passo successivo è decidere quali trappole e mostri (o spettri) utilizzare. In un tunnel, si può utilizzare solo 1 trappola e 1 mostro.

Riponi la Carta Trappola e la Tessera Mostro (o Spettro) sopra lo spazio indicato dal Campo di Battaglia.

Puoi anche scegliere di utilizzare una trappola senza mostro (o spettro), un mostro (o spettro) senza trappola, o niente in tutto.

### Trappole



A questo punto, le tue trappole scattano. La carta spiega che cosa fa la trappola. Solitamente causano danno. Scarta la Carta Trappola dopo averla usata.

Gli esempi seguenti utilizzano ciascuno uno dei gruppi di avventurieri dei dungeon d'addestramento. Dovresti utilizzare questi avventurieri per spiegare il combattimento ai tuoi amici, prendendo in prestito trappole e mostri degli altri dungeon d'addestramento, se necessario.

#### Esempio 1:



Metti 1 Segnalino Danno su ciascun guerriero e 2 sul prete in fondo.

#### Esempio 2:



Metti 3 Segnalini Danno sul primo guerriero. Questo lo uccide. Spostalo nella Prigione e rimetti i Segnalini Danno nella banca.

I ladri hanno l'abilità di ridurre il danno provenienti dalle tue trappole.

Per ogni trappola col simbolo  riducono il danno di 1. Per primo viene ridotto il danno degli avventurieri davanti.

#### Esempio 3:



La Piera Rotolante causa 3 danni, ma il ladro li riduce di 2. Piazza 1 Segnalino Danno sul guerriero.

#### Esempio 4:



Il Muro di Fuoco causa 1 danno al guerriero e 1 danno al prete, ma il ladro può prevenirli tutti. Questo è il limite della sua abilità, egli riceve 2 Segnalini Danno.

L'abilità del ladro di ridurre il danno può essere utilizzata ogni round finché non viene eliminato. Se ci fossero più ladri nel gruppo, le loro abilità sono cumulative. L'abilità funziona solo sul danno. Se la trappola ha altri effetti, il ladro non può prevenirli.

#### Esempio 5:



Tutti i 3 punti danno vengono prevenuti dai ladri. Nessuno riceve alcun Segnalino Danno.

#### Esempio 6:



Entrambi i punti danno vengono prevenuti, ma l'effetto speciale (salta la fase di Conquista) rimane applicabile.

## Mostri (e Spettri)



I mostri (e Spettri) attaccano dopo che sono state attivate le trappole. Se ne hai più di uno, puoi decidere il loro ordine d'attacco.

Alcuni mostri hanno due modi per attaccare, divisi da una linea orizzontale. Devi sceglierne una delle due.



Questi esempi utilizzano l'attacco del mostro sopra la linea orizzontale.

Ci sono 3 tipi di attacco:

## Attacco standard

Il mostro attacca il primo avventuriero e gli causa il quantitativo di danno indicato. Tutto il danno viene applicato al primo avventuriero anche se è maggiore rispetto ai suoi Punti Ferita.

**Esempio:**



Se usi l'attacco standard delle Strega, essa causa 4 danni al primo della fila. Il guerriero è già 2 Segnalini Danno, quindi 4 è molto più che abbastanza per eliminarlo. Il danno in eccesso non viene applicato all'avventuriero seguente.

## Attacca chiunque

Questo è come un Attacco standard fatta eccezione che si può scegliere il nemico.

**Esempio:**



Se scegli l'attacco del Vampiro verso chiunque, causando 3 danni, puoi decidere di eliminare il primo avventuriero, o l'ultimo o di dare a quello in mezzo 3 Segnalini Danno.

## Attacca tutti

Il mostro causa la quantità di danno indicata a ciascun avventuriero.

**Esempio:**



Se usi la Melma per attaccare chiunque a forza 1, ogni avventuriero riceve 1 Segnalino Danno. Questo è sufficiente ad eliminare il guerriero.

Dopo l'attacco, il mostro (o spettro) viene automaticamente tramortito, facendo ritornare la Tessera Mostro (o Spettro) nella sua tana a faccia in giù. Essa non potrà essere utilizzata nei round successivi: ciò non significa che verrà persa per tutta la partita. Essa torna ancora a faccia in su dopo l'ultimo round di Combattimento.



I Mostri (e Spettri) non possono mai vincere. Questa è la legge del dungeon. Non c'è un motivo preciso, ma solo quello di agire e morire... o al limite di essere tramortiti.

Come servizio finale per il loro Re del dungeon, i mostri tramortiti cadono a faccia in giù così possono essere facilmente distinguibili dagli altri attivi.

## Fase di Cura



Ora entra in gioco il prete. Se qualsiasi avventuriero viene attaccato, i preti cureranno il gruppo. Se nessun mostro (o spettro) danneggia il gruppo durante il round, i preti non possono curare, anche se il danno proviene da trappole o da round precedenti.



I preti odiano il proprio ruolo nel gruppo degli avventurieri e non vanno d'accordo con gli altri. Comunque, sono abbastanza amici con gli avvocati. Loro prendono il Codice dell'Avventuriero alla lettera, soprattutto quando dice: "I preti devono curare il gruppo dopo la battaglia, al meglio delle loro possibilità".

Visto? "Dopo la battaglia". Nessuna battaglia, nessuna cura.

Ogni prete rimuove un Segnalino Danno per ogni simbolo che si trova su un qualsiasi avventuriero del gruppo. A questo punto, non importa se il danno proveniva da mostri (o spettri) o trappole. Loro semplicemente curano il maggior numero possibile, incominciando dall'avventuriero davanti alla fila. Un prete può curare se stesso, se tutti quelli davanti a lui non hanno danni.

Gli avventurieri che sono stati eliminati rimangono eliminati. I preti non possono curare i personaggi eliminati.

**Esempio 1:**



Il troll attacca a fa 3 danni al guerriero. Il prete cura 1 danno durante la fase di Cura, così il guerriero rimane con 2 Segnalini Danno.

**Esempio 2:**



Il vampiro attacca il ladro e lo elimina. Durante la fase di Cura non succede niente, perchè nessuno dei rimanenti avventurieri ha subito danno.

**Esempio 3:**



Il gruppo è già ferito quando attacca il goblin. Esso causa 2 danni al primo prete. Durante la fase di Cura, i preti curano 4 danni. Ciò rimuove entrambi i Segnalini Danno dal primo prete, il Segnalino dal ladro, e 1 Segnalino dall'ultimo prete. In questo caso, sarebbe stato meglio non mandare all'attacco il goblin.

## Fatica e Fase di Conquista



Ora gli avventurieri provano a conquistare la tessera indicata.



Ma non è così semplice. Devono affrontare oscurità, ratti, leve umide e piedi in fallo. Alle volte discutono su quale strada prendere, su chi dovrebbe tenere la lanterna, o se il termine giusto sia "passaggio laterale" o "intersezione a T". Attraversare un dungeon può essere alquanto estenuante.

Prima che il gruppo possa conquistare la tessera, esso accumula fatica. Questo viene indicato dai due Segnalini Danno illustrati per questa fase.

Entrambi i Segnalini Danno vanno all'avventuriero all'inizio della fila (perchè è sotto lo stess più grande). Diversamente da tutti gli altri tipi di danno nel gioco, il danno da fatica viene distribuito 1 punto alla volta. Quindi, se il primo avventuriero viene ucciso dalla fatica, quello successivo nella fila riceverà il danno da fatica rimasto e così via.

Se tutti gli avventurieri vengono eliminati dopo aver accumulato fatica (o prima) allora il Combattimento è finito e tutti gli avventurieri non conquistano quella tessera.

Comunque, se ci fosse rimasto anche un solo avventuriero dopo aver assegnato la fatica, la tessera è conquistata. Girala su se stessa così da rivelare il suo lato illuminato. La successiva battaglia verrà combattuta per la conquista della successiva tessera.

## Round successivi

Dopo la Fase di Conquista, il round è finito. Quello successivo inizia e ha le stesse regole. Non dimenticare che le trappole usate vengono scartate e i mostri utilizzati vengono girati a faccia in giù, quindi non potranno più aiutarti nei prossimi round. Il Combattimento prosegue finchè tutti gli avventurieri non vengono eliminati o finchè tutte le tessere dungeon non sono conquistate.

# Scenari di Addestramento

A questo punto possiamo vedere gli scenari dei dungeon d'addestramento preparati.



Lascia che i tuoi amici leggano le Carte Trappola e le capacità dei mostri. Poi chiedi a loro di dimostrare come gestirebbero ciascuno degli scenari dati.

Sii sicuro che muovano

## Mostri utilizzati

Ci sono mostri (e spettri) utilizzati negli scenari d'addestramento:



### Troll

Il Troll ha un attacco standard di 3. Se paghi un Cibo, può attaccare di 4.



### Goblin

Il Goblin ha un attacco standard di 2. Se elimina il primo avventuriero, riesce ad attaccare il successivo a forza 1.



### Strega

La Strega ha un attacco standard di 4 o due attacchi a forza 1 verso chiunque. Questi 2 attacchi possono essere fatti sullo stesso avventuriero o su due diversi.



### Spettro

Lo Spettro può attaccare chiunque a forza 2 ad eccezione del primo avventuriero. Lo Spettro non è un mostro, quindi non rientra nei limiti sul numero di mostri. In un tunnel puoi mandare un mostro e quanti spettri desideri.



### Vampiro

Il Vampiro può attaccare chiunque a meno che non sia un prete. Può attaccare a forza 3 o fare un colpisci-e-fuggi da 2. Nel secondo caso, non viene tramortito e ritorna nella tana a faccia in su, pronto per essere utilizzato di nuovo nei round successivi.



### Melma

La Melma può attaccare tutti con forza 1 o leccare attorno alle caviglie degli avventurieri per trattenerli in loco. Quest'ultimo effetto non è un attacco, quindi non

permette di fare la Fase di Cura. Questo ha l'effetto speciale di non permettere agli avventurieri di conquistare la tessera (e di non accumulare fatica) per questo round. Se utilizzi l'attacco della Melma o il suo effetto, essa viene in seguito tramortita.

## Soluzioni



Dovresti provare nuove soluzioni per creare i tuoi scenari d'addestramento personali. Leggi questa parte per vedere se sei capitato bene.

Ogni scenario si svolge in modo che gli avventurieri conquistino solo una tessera. Se i tuoi amici non trovano la soluzione ottimale, non è che importi un granché. L'obiettivo è quello di capire le meccaniche del Combattimento.

## 1° Scenario



La soluzione più semplice è quella di utilizzare la Pietra Rotolante e un troll nel round 1, pagando al troll 1 Cibo per poter utilizzare il suo attacco più

forte. Ciò elimina entrambi i guerrieri. Il prete non ha nessuno da curare, e prende 2 danni durante la fase di Conquista. La trappola viene scartata e il troll viene girato a faccia in giù, il quale ci lascia con il goblin. Esso può facilmente eliminare il prete il turno successivo. Oppure possiamo lasciare da solo il prete. Senza attaccare, egli non cura e quindi verrebbe eliminato dalla fatica prima che riesca a conquistare la tessera successiva.

Una soluzione più efficiente potrebbe essere quella di utilizzare l'azione standard del troll dopo che la trappola abbia eliminato il primo guerriero. Questo non è sufficiente per uccidere il secondo guerriero, e il prete gli cura un punto danno, ma il guerriero viene eliminato dalla fatica. Per eliminare il prete nel turno successivo, attaccarlo con il goblin, causando 2 danni. Anche se il prete si cusa di 1, egli viene eliminato dalla fatica prima che possa conquistare la seconda tessera. Il risultato è lo stesso fatta eccezione nell'aver risparmiato 1 Segnalino Cibo.

## 2° Scenario



Sembra che la trappola possa eliminare il primo avventuriero, invece i ladri riducono il danno a 1. ("Hey, mettilo giù! Potrebbe essere avvelenato... Non

sei stato già colpito, vero?") Invece, risparmia la trappola per il turno dopo e manda solo la strega e lo spettro. La strega potrebbe eliminare il primo eroe, ma manderemo per primo lo spettro. Vogliamo che lo spettro attacchi il ladro che sta in mezzo e non sarebbe possibile se esso fosse in prima posizione.

Poi, il guerriero viene ucciso dalla strega, e il ladro ferito cade a causa della fatica. Siamo rimasti con l'ultimo ladro per il round 2. Ora prepariamo il Pasto Avvelenato. Anche se sa che non dovrebbe, il ladro gli dà un piccolo morso

(1 danno). Egli viene eliminato dalla fatica prima che riesca a conquistare la seconda tessera.

## 3° Scenario



La soluzione più semplice è quella di utilizzare la Pietra Rotolante e un troll nel round 1, pagando al troll 1 Cibo per poter utilizzare il suo attacco più

forte. Ciò elimina entrambi i guerrieri. Il prete non ha nessuno da curare, e prende 2 danni durante la fase di Conquista. La trappola viene scartata e il troll viene girato a faccia in giù, il quale ci lascia con il goblin. Esso può facilmente eliminare il prete il turno successivo. Oppure possiamo lasciare da solo il prete. Senza attaccare, egli non cura e quindi verrebbe eliminato dalla fatica prima che riesca a conquistare la tessera successiva.

Una soluzione più efficiente potrebbe essere quella di utilizzare l'azione standard del troll dopo che la trappola abbia eliminato il primo guerriero. Questo non è sufficiente per uccidere il secondo guerriero, e il prete gli cura un punto danno, ma il guerriero viene eliminato dalla fatica. Per eliminare il prete nel turno successivo, attaccarlo con il goblin, causando 2 danni. Anche se il prete si cusa di 1, egli viene eliminato dalla fatica prima che possa conquistare la seconda tessera. Il risultato è lo stesso fatta eccezione nell'aver risparmiato 1 Segnalino Cibo.

## 4° Scenario



Sii paziente. Teniamo indietro la melma e giochiamo soltanto il Muro di Fuoco. Il ladro debole può ridurre solo il danno al primo prete. Il ladro

prende 1 danno e il prete dietro 2 danni. I preti non curano nessuno perché nessuno ha attaccato. Il gruppo conquista la prima tessera dopo che il primo prete ha accumulato 2 danni per la fatica.

Nel secondo round, giochiamo il Dardo di Anti-Magia e la melma. A causa del ladro, il dardo non ferisce il prete che abbiamo scelto come obiettivo, ma il suo effetto speciale (salta la Fase di Cura) funziona ancora. La melma attacca e fa 1 danno a tutti. Questo elimina il primo prete. Il ladro e il prete perdono ciascuno 1 punto ferita. Il prete non può curare a causa del dardo. Durante la Fase di Conquista, il primo punto di fatica elimina il ladro e il secondo punto elimina il prete prima di poter conquistare la seconda tessera.

## Combattere nelle stanze

Finora, abbiamo descritto solo il combattimento nei tunnel. Ma alcune tessere dungeon possono essere stanze. Ci sono due differenze;

- \* Puoi mandare fino a 2 mostri in battaglia (assieme a qualsiasi numero di spettri). Quando è il momento per loro di attaccare, dovrai scegliere l'ordine con cui farlo.
- \* Puoi usare 1 trappola, come nel tunnel, ma in una stanza devi pagare 1 Oro.



Installare una trappola nel tunnel è semplice. Gli avventurieri non possono andare da nessun'altra parte. Invece in una stanza, devi cercare di piazzarla nel posto giusto, magari aggiungendo un po' d'oro.



Questo è un esempio per te: in un tunnel c'è una porta trappola e un mostro con una clava che aspetta dall'altra parte. In una stanza c'è un piccolo scrigno sotto un peso sospeso di 5 tonnellate. Ci sono anche 2 mostri.

Inoltre puoi avere quanti spettri vuoi perchè possono rimanere all'interno dei muri.

Qualsiasi altra cosa funziona come se fosse in un tunnel. Se una tessera Stanza viene conquistata, girala affinché il retro sia sopra.

## Scenario d'addestramento



Disponi ancora il primo scenario d'addestramento. Che cosa sarebbe successo se si avesse combattuto in una stanza? Prendi una tessera Stanza e mettila a faccia in su nel quadrato dopo l'entrata. Probabilmente capisci che se tu usassi una trappola e due mostri, potresti vincere nel primo round, ma ti costerebbe 1 Cibo (per l'attacco più potente del troll) e 1 Oro (per far abboccare alla trappola).

# Regole

Le regole si basano su una partita di 4 giocatori. Una partita con 3 giocatori ha strategie simili. Una partita a 2 contiene differenze in più e la strategia è un po' più difficile. Vi consigliamo di giocare la prima partita in 3 o 4.



Le regole per 2 o 3 giocatori verranno denotate in questo modo. Il disegno nell'angolo indica se la regola viene applicata per 2 o 3. Per 4 giocatori, ignorare questo testo.

## Prima partita

Le regole per la prima partita sono alquanto semplificate. Più avanti nel libro si possono trovare le regole totali.



Sì, lo so che cosa stai pensando: "Hey, io sono un giocatore ferrato, possono maneggiare tranquillamente le regole totali". Questo gioco è stato costruito per i giocatori ferrati, e vogliamo farvi partire con le regole più semplici. Devi imparare a infastidire prima di poter tormentare, bimbo.



Il mio collega ha indubbiamente ragione. Anche nella partita semplificata, ci sono molti fattori da tenere d'occhio, e saltarne anche uno di questi potrebbe portare a conseguenze serie dalle quali non si potrebbe più tornare indietro. Per un principiante, la partita semplificata è difficile a sufficienza.

Il Ministro dei Dungeon ammonisce che giocare una partita totale fra principianti porta all'immortalità nella forma di tasse non pagate dovuta alla mancanza di fonti.

## Disposizione

Disporre il tabellone, i segnalini, le sagome, le tessere e le carte come illustrato.



### Tabellone Terre lontane

Può essere messa a lato da qualche parte. Contiene le carte che non sono in uso al momento.

### Tabellone Dungeon

Ogni giocatore ne ha uno suo.



### Tabellone Avanzamento

Questo deve rimanere dove tutti lo possono vedere, ma si necessita che solo un giocatore possa raggiungerlo.



### Tabellone Dungeon rimanenti

In una partita da 2 o 3 giocatori, si devono prendere i Tabelloni Dungeon rimanenti girandoli di modo che si veda questa figura.



### Tabellone centrale

Tutti devono essere in grado di raggiungerlo. Deve essere piazzato al centro del tavolo.



### Segnalino Giocatore Iniziale

Prima della prima partita, mettere l'adesivo della faccia felice sul cilindro giallo per creare il segnalino Giocatore Iniziale. Il giocatore più carino riceve il segnalino Giocatore Iniziale (oppure si sceglie a caso).

# Tabellone centrale

## ↓ Carte Combattimento per il 1° Anno

Mischiare le 9 Carte Combattimento con la spada d'argento. Sceglierne 4 a caso e metterle coperte sulla casella Città del tabellone. Rimettere le rimanenti 5 carte nella scatola senza guardarle.



La città è la migliore conoscenza per l'Accademia degli avventurieri, dove grassocci umani dai capelli grigi tengono lezioni su come esplorare un dungeon. Poiché la maggior parte di queste lezioni consistono in quanto fossero meglio le cose una volta, quando erano avventurieri, è possibile riassumere il curriculum di un intero anno in 4 piccole carte.



Scorta dei segnalini Cibo ↓

Scorta delle tessere Tunnel ↓

Scorta dei segnalini Oro ↓



## ← Paladini

Entrambi i paladini vanno messi nel loro spazio scoperti, quello più scuro col glifo d'argento in cima. Quello più chiaro con il glifo d'oro non verrà utilizzato finché non inizia il 2° Anno.



Mentre gli altri avventurieri si incontrano e bevono insieme nelle taverne, il paladino monta la sua tenda fuori dalla città con fare attento (in altre parole, beve da solo). Se lui dovesse mai sentire una grande malvagità, indosserebbe la sua armatura sacra e andrebbe a grandi passi verso la battaglia (se sentisse solo una piccola malvagità, rimarrebbe seduto a pulire la sua armatura).

## ← Cattivometro

I segnalini Malvagità di tutti i giocatori iniziano negli spazi indicati.



In una partita con 2 giocatori, un segnalino Malvagità di uno dei colori non-giocanti deve essere piazzato qui lo stesso. (Non importa il colore)

Se una carta o una regola ti dice "guadagna 1 Malvagità", devi muovere il segnalino Malvagità sul Cattivometro di uno spazio in alto, verso la faccia cattiva ☹️. Se invece ti è stato detto "perdi 1 Malvagità", devi muovere il segnalino Malvagità sul Cattivometro di uno spazio in basso verso la faccia felice 😊. Il Cattivometro misura la fama degli aspiranti re del dungeon. Portando a termine azioni cattive, il Cattivometro si muoverà verso l'alto. Gesti e propaganda pacifica causano invece il movimento verso il basso. Gli avventurieri più forti attaccano i giocatori con il valore più alto sul Cattivometro. Date un'attenzione speciale allo spazio con il simbolo del paladino. Se la tua reputazione diventa alta, sarebbe meglio che tu sia preparato all'incontro con il paladino.



Ora, io capisco che molti di voi desiderano diventare re del dungeon puramente per il divertimento di essere cattivi. E questo è una odevole causa. In ogni caso, vi devo mettere in guardia dicendo che una cattiva reputazione è solo per divertimento se avete mostri e trappole per aumentarla.

↑  
**Scorta delle sagome Diavoletto**

Contiene anche 3 segnalini Troll. I troll sono gli unici mostri a cui piace uscire con i diavoletti.

↑  
**Mazzo delle carte Trappola**

Mischia tutte le carte Trappola e piazzale coperte sul tabellone.

↑ **La taverna del sottosuolo**

Spazio per le tessere Mostro (o Spettro) disponibili.

↑ **Negoziò delle tessere Stanza**

Spazio per le tessere Stanza disponibili.

Nota: segnalini, tessere Tunnel e segnalini Diavoletti non sono limitati nel numero. Se una qualsiasi scorta dovesse finire, rappresentare il componente con un sostituto adatto.



## Tabellone Avanzamento



### Pedina Avanzamento

Questo può stare fuori dal tabellone. Quando il gioco comincia, piazzarlo sulla prima casella.



### Eventi

Le 3 tessere Evento vengono mischiate e piazzate coperte sopra le caselle dei round di Primavera, Estate e Autunno indicate.

### ← Caselle per avventurieri

Gli avventurieri arrivano in primavera, estate e autunno. Le tessere Avventuriero vengono piazzate qui in una fase. e poi, alcune fasi dopo, queste vengono assegnate al dungeon del giocatore. All'inizio della partita, queste caselle sono vuote.

### ← Round e Passaggi

La fase di Costruzione ha 4 round: inverno, primavera, estate e autunno. Ogni round ha numerose fasi rappresentate dalle caselle del tabellone (un paio di fasi vengono saltate durante il primo round, quindi l'inverno è più corto). La pedina Avanzamento viene mosso dopo ogni fase per tenere traccia della fase e del round corrente.

## Tabellone Terre Lontane

I componenti che non sono stati ancora usati, così come quelli che sono stati rimossi dal gioco, vengono piazzati sul Tabellone Terre lontane.

### ↕ Pile degli Scarti

Le carte e le tessere che lasciano il gioco non tornano. Posizionarli sulle pile degli scarti indicate. Le tessere dovrebbero essere scartate scoperte, e le carte Trappola coperte.



### ← Scorta dei segnalini Danno



Qualcuno di noi li chiama "Banca del sangue". I piccoli cubetti rappresentano la forza vitale che scorre nelle vene degli avventurieri. Noi li mettiamo qui affinché non vadano a finire sulle tessere del tabellone.

### ← Carte Combattimento per il 2°Anno

Mischiare le carte Combattimento per il 2°Anno e sceglierne 4 a caso piazzandole coperte sul Tabellone Terre lontane. Rimettere le rimanenti senza guardarle.

### ↑ Pile dei Mostri ↑

Separare le tessere Mostro (o Spettro) in due gruppi in relazione al disegno del dorso. Mischiare fra loro ciascun gruppo. Posizionare le tessere col dorso oro sopra lo spazio indicato, impilando quelle col dorso argento sopra di esse.

### ↑ Pile delle Stanze

Separare le tessere Stanza in due gruppi in relazione al disegno del dorso. Mischiare fra loro ciascun gruppo. Posizionare le tessere col dorso oro sopra lo spazio indicato, impilando quelle col dorso argento sopra di esse.

### ↑ Pile degli Avventurieri

Separare le tessere Avventuriero in due gruppi in relazione al disegno del dorso. Mischiare fra loro ciascun gruppo. Posizionare ciascuna pila sopra gli spazi indicati.

## Tabellone Giocatore

Ogni giocatore sceglie un colore. Di quel colore, ognuno deve avere un tabellone Dungeon, 3 Pedine, un segnalino Malvagità (cubo), 8 carte Ordini e 2 carte Riepilogo che illustrano il punteggio.

Piazza il tuo segnalino Malvagità sulla casella di partenza del Cattivometro (vedi tabellone Centrale, pagina precedente). Gli altri componenti vengono piazzati in relazione a questa illustrazione.

### Aree del tuo dungeon Aperte al pubblico:

### Aree del tuo dungeon Chiuse al pubblico:

#### Entrata ↓

Qui è dove gli avventurieri si raduneranno durante il corso dell'anno. Nessuno oserà avventurarsi all'interno da solo, ma nel momento in cui ce ne saranno 3, devi chiamare i tuoi mostri alle armi. Sì, c'è una quarta casella, piuttosto larga. Per ora, speriamo solo che rimanga vuota.

#### ↓ Campo di battaglia

Lo hai già visto durante l'Addestramento al Combattimento. Ci sono alcuni nuovi simboli, ma li spiegheremo più avanti.

#### ↓ Carte Riepilogo



#### ← Tana dei mostri

Qui è dove raccogli i mostri (e spettri) per poter proteggere il tuo dungeon (anche per evitare di lasciarti da solo).

#### ↗ Ordini inaccessibili

#### ↓ Carte Ordini



#### ← Caselle per 3 Ordini

Il tuo posto di lavoro: ordinato, pulito e adeguatamente illuminato. Da qui, emetti gli ordini che permettono al tuo dungeon di crescere in prosperità.



#### Sito di costruzione ↑ con 3 tessere Tunnel

Ah il sito di costruzione. Poche centinaia di metri cubi di montagna nei quali scavare tunnel e costruire. Cosa si può dire? Dentro ad ogni re del dungeon, c'è sempre un bambino pronto ad uscire fuori. In alcuni casi, letteralmente.

#### ↑ Deposito Trappole

Sia che tu le costruisca o che tu le compri, sii sicuro che le tue trappole siano mantenute bene. Non c'è niente di più imbarazzante che avere una lancia-dardi automatica che produce un cigolio arrugginito.

#### Ufficio con 3 pedine →

Le tue leali pedine, al tuo servizio. Senza di esse non si potrebbe fare niente.



#### ← Ufficio Lettere morte

Qui è dove si tengono gli avvisi delle tasse in ritardo. Speriamo che tu non ne abbia mai bisogno.

### Dispensa con 3 segnalini Cibo ➔



Sia che sia pane, formaggio, funghi o carne, i cittadini del dungeon mangiano sempre verde.



### ← Tesoreria con 3 segnalini Oro



Qui è dove tieni il tuo oro. Il modo consueto di ottenerlo è quello di estrarlo dai tuoi tunnel, ma ci sono anche altri modi. Alcuni di essi sono ugualmente legali.

### Tana con 3 segnalini Diavoletto ➔



Questo è il luogo in cui i tuoi diavoletti dormiranno quando non lavorano. I demonologi classificano i diavoletti inferiori ai demoni, ma il loro unico potere soprannaturale è quello di "amare" il lavoro.

### ← Prigione



Qui è dove si tengono gli avventurieri sconfitti. Qui si languono lentamente, tormentati dal destino che li aspetta. Alla fine della partita, come esempio per tutti quelli che vorrebbero osare sconfiggere nel tuo dungeon, prendi punti in base al loro numero.



## Tabellone Dungeon rimanenti



In accordo con i regolamenti del Ministero dei Dungeon, i tentativi per prendere la licenza da re del dungeon devono essere sempre portati a termine in un gruppo da 4. Se si fossero meno candidati, il Ministero emette permessi temporanei ai re del dungeon per poter costruire nelle regioni limitrofe. Questi mandano i loro tirapiedi nelle nostre città, i quali fanno alzare i prezzi. Poi quando pensi che questi intrusi non pagano neanche le tasse... [Scritto per brevità - M.D.]

Avrete bisogno del Tabellone dungeon, delle carte Azione e le pedine Tirapiedi di tutti i 4 colori, anche se si gioca una partita da 2 o 3.



In una partita da 3, scegliere il giocatore che gestisce il tabellone Dungeon rimasto.



In una partita da 2, ogni giocatore gestisce un tabellone Dungeon rimasto.



### ← Pedine Tirapiedi



### ↑ Mazzo delle carte Ordini

Il mazzo contiene le rimanenti 5 carte.

### ← Ordini inaccessibili

Mischiare le carte Ordini del giocatore non giocante e distribuirne a caso tre scoperte.

### ← Caselle per gli ordini

## Avanzi

Dopo aver distribuito tutto, sul tavolo non dovrebbero rimanere:



le 5 carte Combattimento relative al 1° Anno e al 2° Anno. Da rimettere nella scatola.



le carte Riepilogo per ogni colore non-giocante.



il segnalino Malvagità, se è una partita da 2 o da 3. (in una partita da 2, il segnalino di un giocatore non-giocante viene piazzato sul Cattivometro).



le 9 carte Evento Speciale che non devono essere utilizzate nella prima partita.

# Primo anno



Posizionare il segnalino Progresso sulla prima casella del tabellone Progresso.

Dopo ogni fase, il segnalino Progresso avanzerà nella casella successiva. L'anno è suddiviso in 4 round: inverno, primavera, estate e autunno. Ognuno ha le stesse fasi, fatta eccezione per l'inverno che non ne ha eventi né fase degli Avventurieri.



Prendi qualcuno di intelligente che si prenda la responsabilità di muovere il segnalino Progresso e di velocizzare il gioco.

## Fase del nuovo round



Questo è un piccolo sforzo che distingue i gentiluomini. Il mio maestro quando si sveglia vuole trovare un nuovo paio di scaldavozzoli stirati accanto al suo letto e una tazza di lava calda che lo aspetta a colazione. La posta del mattino è divisa in 4 pile: cataloghi delle stanze del dungeon, curriculum vitae dei mostri che cercano lavoro, avvisi dal Ministero dei Dungeon e l'edizione del giorno dei tempi avventurosi, un tabloid pseudo-benefattore che frequentemente pubblica interviste su avventurieri che pensano di saccheggiare la nostra area.

Prendere 3 tessere dall'alto della pila dei mostri presente sul tabellone delle Terre Distanti e piazzarle scoperte nella Taverna del tabellone Centrale. In modo simile, pescare 2 tessere dalla pila delle Stanze e piazzarle nel Negozio delle Offerte delle Stanze. Qualsiasi mostro o stanza devono essere piazzati nella pila degli scarti relativa.



Durante i primi 3 round, puoi anche ricevere una previsione di sventura - uno sguardo all'evento e agli avventurieri del round successivo. (Durante l'autunno, non ci sono previsioni perchè è l'ultima stagione dell'anno.)

## Eventi del turno successivo



Rivelare la tessera Evento per il round successivo. Questo evento non accade immediatamente. Esso rappresenta ciò che succederà alla fine del round successivo. Questo ti dà due round per prepararti. Gli eventi vengono descritti più avanti nella Fase Evento.

## Avventurieri del turno successivo



Pescare 4 tessere Avventuriero e piazzarle in ordine sulle 4 caselle che indicano gli avventurieri del round successivo. Quindi,

cambiare la loro disposizione in modo che i più deboli (i più scuri, con il glifo semplice) rimangano sulla sinistra mentre gli avventurieri più potenti (i più chiari, con il glifo più complesso) sulla destra. Le tessere con lo stesso glifo e colore devono rimanere in ordine.



In una partita da 2 o 3 giocatori, si pescano solo 3 avventurieri.

Se tutti gli avventurieri hanno lo stesso glifo, piazzare l'ultimo pescato in fondo alla pila e pescarne uno nuovo. Continuare a fare ciò finché non se ne pesca uno con un glifo differente. Quindi riordinare gli avventurieri.

## Fase degli Ordini



In mezzo al tabellone Centrale ci sono 8 spazi in cui puoi piazzare le tue pedine. Ogni spazio ha 3 caselle che rappresentano i modi differenti di portare avanti i compiti che ordini.



Il vero Re del dungeon non improvvisa, così egli mantiene l'immagine di una minaccia senza nome, una figura gigantesca con gli occhi simili a carboni ardenti che brillano dall'interno dell'oscurità. Non potrebbe mai permettere ai cittadini di pensare a lui come il ragazzo della porta accanto. Quindi, i suoi perversi e oscuri capricci vengono realizzati attraverso i suoi tirapiedi. A volte, siamo mandati a visitare gli accampamenti umani durante le oscure e tempestose notti. C'è un modo per scegliere il momento giusto di bussare. L'apertura della porta deve coincidere con il lampo del fulmine



## Selezionare gli ordini

Si inizia il round con 6 Carte Ordini nella propria mano (2 ordini inaccessibili rimangono scoperti sul Tabellone Dungeon). Tutti i giocatori decidono simultaneamente. Scegliere 3 ordini piazzandoli scoperti negli spazi appropriati del proprio Tabellone Dungeon. Il primo ordine che si completa è il primo sulla sinistra.



## Rivelare gli ordini

Quando tutti hanno piazzato i 3 ordini, ognuno rivela la propria 1ª carta (quella più a sinistra). Iniziando dal dal giocatore iniziale, ogni giocatore trova lo spazio relativo sul Tabellone che corrisponde all'ordine rivelato e piazza una delle sue miniature nel primo spazio libero (quello con il numero più basso). Si gioca a turni, quindi se qualcuno che gioca prima di te sceglie lo stesso posto del tuo, la tua miniatura andrà posizionata nel secondo spazio.



Poi tutti rivelano il proprio secondo ordine. Di nuovo, giocando a turni, si piazza la seconda miniatura nel primo spazio disponibile corrispondente all'azione scelta (alcuni spazi possono essere occupati, o a causa dei primi ordini giocati precedentemente o a causa dei secondi ordini giocati da chi si trova prima di te). Finalmente, tutti rivelano la propria terza carta e piazza la relativa miniatura allo stesso modo.



E' possibile che quando arriva il tuo turno di piazzare la miniatura tutti i 3 spazi siano occupati. In quel caso, si piazza la miniatura sulla Carta Ordine. Ciò indica che non è possibile portare a termine l'ordine.



**Esempio:**

Il disegno rappresenta la situazione dopo che tutte le carte sono state rivelate. Tutti i 4 giocatori hanno scelto la Miniera d'Oro, e la miniatura verde rimane piazzata sulla Carta Ordine perchè tutti gli spazi sono stati occupati prima del suo turno.



**Eseguire gli ordini**

Le azioni sono sempre portate a termine nello stesso ordine. Si parte dall'azione Trovare Cibo nell'angolo in alto a sinistra e si prosegue verso destra lungo la riga. Poi proseguire allo stesso modo nella seconda riga, ancora da sinistra a destra.

In ogni area, le miniature eseguono i propri ordini partendo da quello che si trova sullo spazio più corto. (Nell'ordine in cui sono arrivati - I, II, III - ma quando si comprano stanze o si arruolano mostri, si deve andare in ordine contrario, come spiegato più avanti). Quando è il turno della tua miniatura, porti a termine l'azione indicata e la rimetti sul tuo Tabellone Dungeon. Alternativamente, puoi decidere di non effettuare l'azione e muovere la miniatura sulla Carta Ordine per indicare che l'ordine non è stato portato a termine.

Ogni spazio illustra ciò che ricevi da quell'azione. Se non c'è alcuna freccia ➡, lo puoi ricevere gratis. Comunque, di solito, l'azione ha un costo indicato dal simbolo a sinistra rispetto alla freccia. Se paghi quel costo, ricevi ciò a cui la freccia punta.

Se il costo è oro 🟡 o cibo 🍖, lo si paga alla Banca prendendo il numero indicato di Gettoni Oro o Cibo dal proprio Tabellone Dungeon. Se non vuoi o non puoi pagare, puoi non usufruire dell'azione. In questo caso, muovi la tua miniatura sulla Carta Ordine per indicare che l'azione non è stata portata a termine.

Si deve pagare il costo intero o niente. Non si può pagare una parte del costo per ottenere una parte di ricompensa. Non si può pagare due volte il costo per utilizzare due volte l'azione.

Se un giocatore non utilizza un'azione, lo spazio rimane inutilizzato. Le altre miniature non si muovono e rimangono dove sono.

A volte, il costo di un'azione viene pagato attraverso la propria reputazione 😬. Ciò significa che si deve muovere il proprio gettone sul Cattivometro di uno spazio avanti verso la faccia cattiva (a meno che tu non sia già al massimo) 😬. Due facce cattive significano uno spostamento di due spazi.

**Descrizione delle Azioni**

**Trovare Cibo**



Il villaggio è la principale risorsa di cibo nel gioco. Per questo si può pagare o con oro o con reputazione, dipende in quale casella ci si trova.

**Aumentare la Reputazione**



Per ogni faccia sorridente 😊 puoi muovere verso il basso il tuo gettone sul Cattivometro di uno spazio (se non si è già al minimo). Se c'è anche l'opportunità di spiare 👁, tu puoi guardare una carta qualsiasi delle 4 di Combattimento (di solito, sarebbe meglio guardare alla carta in cima, a meno che tu non l'abbia spiata nei turni precedenti). Verificare di non cambiare l'ordine delle carte.



## Scavare Tunnel



Quest'azione ti permette di scavare il numero indicato di tunnel. Ognuno richiede un diavoletto. Non sei costretto a scavarli tutti e, se ne fai di meno, utilizzi meno diavoletti. Se la tua miniatura si trova nel 3° spazio, devi utilizzare un diavoletto come capo, anche se scavi solo un tunnel. Piazza un Diavoletto nell'entrata del dungeon per indicare la sua supervisione (se decidi di non scavare tunnel, non devi utilizzare il capo).

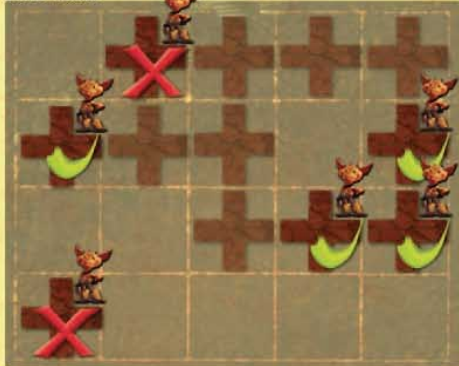


Se scegli di non scavare tunnel, sposta la miniatura sulla Carta Ordine Scavare Tunnel per indicare che l'ordine non è stato portato a termine.

Ogni tunnel viene scavato come segue: pesca una Tessera Tunnel dalla banca e piazzala (lato oscuro visibile) adiacente ad una Tessera Tunnel o Stanza piazzata precedentemente. Metti un Diavoletto nell'angolo in alto a destra della nuova tessera per indicare che sta lavorando in quel tunnel.



I nuovi tunnel possono essere piazzati adiacenti l'uno all'altro o possono connettere tunnel o stanze costruiti prima. Per ragioni di sicurezza, il Ministro dei Dungeon non ti permette di costruire un quadrato 2x2 con i tunnel. Ciò significa che qualsiasi blocco 2x2 sul Sito di Costruzione deve avere almeno un quadrato vuoto.



## Estrarre Oro



Estrarre l'oro è analogo a scavare i tunnel. Ciò ti permette di utilizzare 2, 3 o 4 diavoletti. Se si occupa l'ultima casella, bisogna posizionare un diavoletto come capo all'entrata del dungeon. Come con lo scavo dei tunnel, si può scegliere di utilizzare meno diavoletti (ciò è utile se si è a corto di diavoletti o di tunnel non conquistati).

I diavoletti estraggono l'oro solo nei tunnel non conquistati (Tessere Tunnel con il lato oscuro visibile). Non si può estrarre oro nelle stanze. Per estrarre oro, piazzare una Miniatura Diavoletto al centro della tessera e pescare 1 Oro dalla banca.



Due diavoletti non possono estrarre oro nella stessa Tessera Tunnel, ma uno può estrarre in un tunnel che è stato scavato nel round corrente. In questo caso, si avrà un diavoletto nell'angolo in alto a destra (quello che ha scavato il tunnel) e un altro al centro (quello che estrae l'oro).

I diavoletti che sono stati utilizzati per gli scavi non possono essere riutilizzati per l'estrazione. Ognuno può portare a termine solo un lavoro a turno.

## Reclutare Diavoletti



Per reclutare diavoletti, bisogna pagare il costo indicato in cibo (ed eventualmente in oro) e prendere il numero indicato di Miniature Diavoletto dalla banca. I nuovi diavoletti non sono disponibili per scavare o estrarre per il turno corrente perchè quelle azioni sono state già trattate, ma possono aiutare durante la Fase di Produzione, che vedremo più avanti.

## Comprare Trappole



Per comprare trappole, pagare il numero indicato d'oro (niente se la miniatura è sulla casella II) e pescare il numero indicato di Carte Trappola. Puoi tenere le tue Carte Trappola coperte sul Tabellone Dungeon, ma puoi guardarle ogni volta che vuoi.

## Assoldare Mostri (o Spettri)



A differenza delle azioni precedenti, in queste chi arriva per ultimo porta a termine l'azione prima. Cominciando dalla miniatura nella casella III si procede con la II arrivando alla I.

Per assoldare un mostro (o spettro) si sceglie una delle Tessere Mostro (o Spettro) disponibili e si paga il costo indicato nell'angolo della tessera. Piazzare il proprio nuovo mostro (o spettro) scoperto nella Tana dei Mostri del proprio Tabellone Dungeon.

Ogni giocatore può assoldare un mostro (o spettro). Colui che ha la miniatura nella casella III deve pagare un cibo extra ma può scegliere qualsiasi mostro (e spettro) dai 3 disponibili. Chi arriva successivamente sceglie un mostro (e spettro) fra i rimanenti.

Se non si riesce a pagare il costo indicato sulla Tessera del Mostro (o Spettro) (o il costo extra della casella III) si può saltare l'azione.



Quando assoldi un troll, prendi un Gettone Troll dalla banca al Rifugio dei Diavoletti. Se perdi successivamente il troll, rimetti il gettone nella banca.



### Costruire Stanze



Come con il reclutamento di mostri, i giocatori comprano stanze nell'ordine inverso, incominciando con la miniatura dello spazio III. Ogni giocatore può comprare solo 1 stanza, e solo 2 sono disponibili. Il giocatore dello spazio I non deve pagare niente, ma se i giocatori delle caselle II e III comprano le stanze (per 1 Oro) allora non rimarrà nulla da poter prendere (in questo caso, il giocatore muove la sua Miniatura dalla casella I alla Carta Ordine Costruire Stanza, indicando che l'ordine non è stato eseguito).

Quando prendi una stanza, rimpiazzila una delle tue Tessere Tunnel non conquistate con la Tessera Stanza. La stanza deve essere piazzata seguendo le seguenti limitazioni:

- Una stanza di Primo Anno deve essere piazzata nella zona giusta del dungeon. Alcune stanze devono essere vicino alla superficie, altre in profondità, alcune devono stare al centro, altre in periferia. La zona è illustrata sulla Tessera Stanza. I quadrati chiari rappresentano quelli in cui è permesso costruire.
- 2 stanze non possono essere adiacenti (ma è accettabile per 2 stanze condividere un angolo o essere connesse da una Tessera Tunnel).



Se non si ha disponibile nessuna Tessera Tunnel non conquistata che soddisfa i requisiti, quella stanza non può essere comprata.

Un tunnel può essere cambiato in una stanza anche se è stato scavato in precedenza nello stesso round. Loro non può essere estratto in una stanza, ma un tunnel può essere cambiato in una stanza anche se l'oro è stato estratto in precedenza nello stesso round (Si sposta solo un diavoletto dalla Tessera Tunnel a un angolo della nuova Tessera Stanza per indicare che il lavoro è stato portato a termine).

Le stanze portano punti alla fine del gioco e danno ai tuoi diavoletti e troll un posto dove dormire, come spiegato

sotto. Inoltre, combattere nelle stanze è notevolmente diverso.

Nuovi tunnel possono essere connessi alle stanze come se la stanza fosse un altro tunnel (e non è permesso riempire blocchi 2x2 con Tessere Tunnel e Stanza).

### Dopo aver Eseguito Ordini

La Fase Ordini finisce quando le azioni di tutte le 8 caselle sono state analizzate. Le miniature che hanno portato a termine ordini ritornano nei propri Tabelloni Dungeon. Le altre rimangono sulle Carte Ordine non eseguite.



### La Fase Ordini con 3 giocatori

Prima di scegliere gli ordini, bisogna selezionare quelli del giocatore non in gioco. Ci dovrebbero essere 3 ordini inaccessibili sul suo Tabellone Dungeon. Mescolare le rimanenti 5 carte e sceglierne 3 a caso da mettere scoperte nelle relative caselle. Prendere i 3 ordini inaccessibili mettendoli in fondo al mazzo. Si dovrebbe terminare con 3 nuove Carte Ordini casuali sul tabellone e 5 carte nel mazzo.

Prendere le 3 miniature e piazzarle nella casella III delle azioni indicate dai nuovi ordini. Le nuove Carte Ordini devono essere spostate nelle caselle degli ordini inaccessibili.

Quindi, ognuno sceglie e rivela ordini come descritto in precedenza. Le caselle occupate dalle miniature del giocatore non in gioco non sono disponibili, quindi il primo giocatore prenderà la casella I e il secondo la III. Se tutti i 3 giocatori scelgono un ordine che è stato pescato dal giocatore non in gioco, allora uno di quelli deve rimanere fuori.

Portare a termine le azioni come descritto in precedenza. Quando arriva il turno del giocatore non in gioco, semplicemente si deve rimettere la sua miniatura sul suo Tabellone Dungeon.



### La Fase Ordini con 2 giocatori

Prima di scegliere gli ordini, bisogna selezionare quelli dei giocatori non in gioco. Ci dovrebbero essere 3 ordini inaccessibili su ogni Tabellone Dungeon. Per il giocatore non in gioco preso in considerazione, mescolare le sue rimanenti 5 Carte Ordini e rivelarne 2 a caso.

Prendere 2 miniature del suo colore e piazzarle nella casella II delle azioni scelte. Se entrambi i giocatori non in gioco scelgono la stessa Carta Ordine, una va nella casella II e l'altra nella III. Ogni giocatore rimarrà con 3 Carte Ordine in mano. Quando si scelgono i propri ordini, si deve scegliere anche un terzo ordine per il proprio giocatore non in gioco e piazzarlo coperto accanto ai due già scelti per il round corrente.

Una volta che entrambi i giocatori hanno scelto gli ordini per loro stessi e i 3° ordini per quelli non giocanti, rivelare gli ultimi ordini dei giocatori non in gioco mettendo le rimanenti miniature nella casella I delle azioni indicate. Se entrambi i giocatori scelgono lo stesso ordine, posizionare una miniatura nella casella I e l'altra nella II di quell'azione.



III

II II

I I I

Dopo che gli ordini sono stati rivelati, raccogliere i 3 ordini inaccessibili dei giocatori non in gioco e posizionarli nel mazzo insieme ai 2 che non sono stati usati. Ciò ne fa rimanere 3 sul tabellone, i quali si devono spostare negli spazi relativi agli ordini inaccessibili. Le caselle occupate dalle miniature dei giocatori non in gioco non sono disponibili. Le miniature dei giocatori vanno nella prima casella non occupata, se c'è.



## Fase di Produzione e Recupero Ordini



In questa fase, si possono utilizzare le proprie stanze di produzione (anche quella che è stata costruita nel round corrente). Si rimettono nel mazzo le 3 Carte Ordini. Per velocizzare il gioco, tutti i giocatori possono fare ciò simultaneamente, ma se qualcuno vuole decidere basandosi sulle azioni degli altri giocatori, allora si segue l'ordine di gioco, partendo dal primo giocatore.

### Produzione

Le stanze che producono qualcosa indicano quanti diavoletti servono e che cosa produrranno. Se si hanno sufficienti diavoletti nella propria tana, si possono spostare dentro la stanza prendendo il prodotto indicato dalla banca (i diavoletti che estraggono oro o che scavano tunnel o che supervisionano non sono disponibili per la produzione in questo round). Le stanze sono descritte in dettaglio nell'ultima pagina del regolamento.

Un Gettone Troll può prendere il posto di un diavoletto durante la produzione. Comunque i troll possono aiutare solo nelle stanze, e non possono essere utilizzati per scavare o estrarre.

Si possono utilizzare più stanze per produzioni multiple se si hanno a disposizione. Comunque, nel Primo Anno, è possibile utilizzare ciascuna stanza solo 1 volta per round.



### Recupero Ordini

Questa è anche la fase durante la quale si riprendono alcune Carte Ordini.






- Riprendere le 2 Carte Ordini inaccessibili.
- Riprendere la Carta Ordini che si è posizionata nella prima casella e spostare le altre 2 nelle caselle degli ordini inaccessibili, come indicato dalle frecce sul Tabellone Dungeon.



Comunque, se si ha un ordine non portato a termine (come indicato dalla miniatura sulla Carta Ordini), si può rimettere la carta nel mazzo invece di quella in prima posizione. In ogni caso, tu puoi rimettere nel mazzo solo 1 delle 3 carte che hai scelto per questo round. Le altre 2 diventano inaccessibili.

Esempio:



In questa posizione, si deve riprendere i 2 ordini inaccessibili:  e . Si può riprendere anche  (perché è in prima posizione) o  (perché la miniatura indica che non è stata portata a termine). L'altra carta e quella con  si muovono in alto nelle caselle degli ordini inaccessibili.



## Fase Evento



Nessun evento succede nel primo round (inverno) ma gli altri 3 round hanno una Fase Evento. Gli eventi vengono rivelati all'inizio del round prima che accadano, quindi i giocatori hanno 2 round per prepararsi. Dopo la risoluzione dell'evento, rimuovere la Tessera Evento dal Tabellone Progresso.

L'evento viene applicato a tutti i giocatori. Se i giocatori devono prendere una decisione (quante tasse pagare, se liberare i mostri), si decide in ordine iniziando dal giocatore iniziale.

Ogni anno ha le stesse 3 Tessere Evento:

### Giorno di Paga



Nel Giorno di Paga, ogni giocatore deve pagare lo stipendio ai suoi mostri (o spetttri). Questo costo è scritto nell'angolo della Tessera Mostro (o Spettro).



Se non c'è la possibilità o non si vuole pagare i mostri (o spetttri) che si hanno, essi lasceranno il dungeon. Muovete la Tessera Mostro (o Spettro) nel Tabellone Terre Distanti. Quando un mostro (o spettro) ti lascia in questo modo, guadagni 1 Male. Muovi la tua pedina di uno spazio in alto sul Cattivometro.



Esempio:



In questa situazione, devi pagare 2 **Cibo** e muovere la tua pedina di 3 spazi in alto sul Cattivometro. Ma se non lo fai, diventerai così cattivo da far arrivare il paladino.

Tu non vuoi permettere al paladino di arrivare da te. Potresti pagare 2 **Cibo** e 2 **Reputazione**, ma guadagnare 1 **Male** lasciando andare la Strega. L'unico modo per poter evitare di oltrepassare il limite è quello di abbandonare il Vampiro. Pagh 2 **Cibo** e 1 **Reputazione**, guadagnando 1 **Male** per aver lasciato il Vampiro. Chiaramente, se non ti spaventa il paladino, puoi pagare per tutti i 3 mostri.

### Tasse



Ogni giocatore deve pagare una tassa basata sulla grandezza del proprio dungeon. Per ogni 2 tessere dungeon (tunnel e stanze) si paga 1 Oro (Round up: 3 Tunnel costano 2 Oro).



Per ogni Oro che decidi di non pagare, il Ministero dei Dungeon ti dà un machio nero. Attualmente, è rosso - le tasse dovute venivano scritte con il sangue. Prendi un Segnalino Danno e piazzalo nell'Ufficio delle Lettere Morte (a destra dell'Ufficio delle Miniature). Alla fine del gioco, ogni Segnalino Danno ti costerà 3 Punti.





Tu scegli quanto pagare. Anche se non ne hai abbastanza, non sei costretto a pagare tutte le tasse.

Quando prendi la tua prima Tessera Avventuriero (in primavera) posizionala nella casella più vicina all'entrata del tuo dungeon. La seconda Tessera Avventuriero va nello spazio successivo, e la terza nella casella rimanente, quindi quegli avventurieri entrano nel dungeon nell'ordine in cui sono arrivati.

Il Guerriero è l'eccezione di questa regola. Quando prendi un nuovo guerriero, egli si spinge tutti gli altri di uno spazio indietro fino a raggiungere la testa (un nuovo guerriero eventualmente spinge indietro un altro guerriero arrivato il turno prima).



## Eventi Speciali



Questa Tessera Evento non ha effetto nella prima partita. Le Carte Evento Speciali vengono usate solo nelle partite avanzate.

## Fase Avventurieri



Come le Tessere Evento, quelle Avventuriero per la primavera, estate e autunno vengono rivelate all'inizio del round precedente. In questa fase, gli avventurieri vengono assegnati ai dungeon dei giocatori.

Ogni giocatore prenderà un avventuriero. Si assegnano gli avventurieri in ordine iniziando con quello a sinistra (con il glifo semplice). Questo va dal Re del Dungeon più buono, quello che ha il Cattivometro più basso. Risolvere i pareggi seguendo l'ordine di gioco: tra i giocatori in pareggio, il giocatore iniziale è il più buono, il giocatore alla sua sinistra è il secondo e così via. La faccia sorridente sul Gettone del Giocatore Iniziale aiuta a ricordare ciò. L'avventuriero successivo va al 2° Re del Dungeon più buono e così via. Quello più a destra (il più pericoloso) andrà al giocatore con il Cattivometro più alto.

## Assegnare Avventurieri a 2 Giocatori

In una partita con 2 giocatori, ci sono 3 Tessere Avventuriero e 3 Segnalini sul Cattivometro.

Prima di assegnare gli avventurieri, muovere il Segnalino del giocatore non in gioco verso il Male sul Cattivometro. Assegnare gli avventurieri come se fosse una partita con 3 giocatori (in caso di parità, il giocatore non in gioco è il più buono). L'avventuriero assegnato al giocatore non in gioco deve essere piazzato sul Tabellone delle Terre Distanti.

## Fine del Round



Ogni volta, alla fine del primo gruppo di 3 round, il Segnalino Giocatore Iniziale viene dato al giocatore a sinistra. Alla fine dell'ultimo round (autunno) il segnalino non si muove. Invece il combattimento incomincia.

In qualsiasi caso, in questo momento tutti i Diavoletti ritornano nella propria tana. Essi saranno pronti a lavorare per il round successivo (e assolutamente non vogliono prendere parte al combattimento).

## Paladino



Ogni anno ha un solo paladino. Nel primo anno, si utilizza il paladino più debole, quello con lo sfondo più scuro e il glifo d'argento.

Se il tuo segnalino raggiunge o supera la casella del paladino sul Cattivometro, il paladino si prepara ad attaccare il tuo dungeon. Prendi la Tessera Paladino dal Tabellone Centrale e piazzalo nella casella grande vicino all'entrata del dungeon. Il paladino rimane sempre in testa al gruppo. Qualsiasi nuovo guerriero si metterà davanti a chiunque tranne che al paladino.



Se tu superi il limite, attrai immediatamente il paladino. Per esempio, se cadi sulla casella del paladino perchè hai minacciato i paesani, non puoi evitarlo aumentando la tua reputazione nella città, anche se l'azione Aumentare Reputazione si risolve dopo quella Ricevere Cibo. una volta che si è mosso il paladino, non c'è modo di farlo ritornare indietro. Comunque, esistono diversi modi di farlo andare in un altro dungeon.



Il paladino si muove presso un altro dungeon se si soddisfano queste 2 condizioni:

- se il Segnalino del giocatore bersaglio è sopra od oltre la casella del paladino sul Cattivometro.
- se il Segnalino del giocatore bersaglio è più in alto rispetto a quello del giocatore che al momento ha il paladino (deve essere più in alto, essere nella stessa casella significa non essere cattivo abbastanza).

Tenete a mente che tutto succede in ordine nel gioco (per esempio, anche se in pratica tutti risolvono una Carta Evento nello stesso momento, teoricamente i giocatori prendono le loro decisioni in ordine, iniziando dal giocatore iniziale). Quindi non è possibile per due giocatori muovere il Cattivometro nello stesso momento. Comunque, esiste ancora un caso ambiguo:



In questo esempio, 2 giocatori sono diventati simultaneamente i più cattivi. Nella Fase Avventurieri, abbiamo spiegato che quello più vicino al giocatore più buono è più buono. Il paladino andrà dall'altro giocatore.

Tradotto da:



Per:



# Combattimento

## Fase di Progettazione



### Scegliere una Tessera Dungeon

Utilizzare una Miniatura per indicare quale tessera dungeon verrà attaccata.

Si deve scegliere tra le tessere non conquistate che sono più vicine all'entrata. Nel round 1, questo significa che devi scegliere la tessera davanti all'entrata. Nei round successivi, dopo che questa tessera è stata conquistata, ci possono essere numerose tessere non conquistate tutte vicine. In questo caso, devi scegliere tra queste.

Quando scegli una tessera, non ha importanza quale è stata conquistata il round precedente. Gli avventurieri non proseguono nella stessa direzione, attaccano sempre la tessera più vicina all'entrata.

### Esempio:



Nel round 1, il giocatore deve scegliere la tessera sull'entrata. Gli avventurieri la conquistano. Nel round 2, il giocatore può scegliere di scontrarsi nel tunnel a destra o nella stanza. Supponiamo che scelga la stanza e

utilizza l'abilità dello Slime per prevenire la conquista. La stanza non è stata conquistata e nel round 3, si hanno le stesse 2 scelte. Questa volta sceglie il tunnel e gli avventurieri lo conquistano. Nel round 4, deve scegliere la stanza perchè è la più vicina all'entrata.

In aggiunta alla scelta della tessera, c'è bisogno di determinare quali trappole e mostri (e spettri) si utilizzeranno in battaglia. Tutti possono prendere le decisioni simultaneamente, ma se un giocatore vuole decidere in base alle azioni degli altri giocatori, allora si segue l'ordine di gioco, partendo dal giocatore iniziale (quello che ha iniziato l'ultimo round di Costruzione). Le trappole vengono giocate coperte. I mostri (e spettri) scoperti. Non si è costretti a giocare una trappola o un mostro se non si desidera farlo.

Alcune trappole hanno un costo (diavoletti, cibo od oro). Si deve pagarle quando la trappola viene rivelata.

## Combattimento nei Tunnel

Per la battaglia in un tunnel, si può utilizzare solo 1 trappola e 1 mostro. Si possono usare quanti spettri si vuole.



## Combattimento nelle Stanze

Per la battaglia in una stanza, si può usare solo 1 trappola e ciò ti costerà 1 Oro. Metti il Gettone d'Oro sulla Carta Trappola per non dimenticarti. Si possono usare fino a 2 mostri e tanti spettri quanti si vuole.



## Fase della Scoperta delle Carte Combattimento



Una volta che tutti i giocatori hanno scelto le proprie trappole e mostri (e spettri), rivelare la Carta Combattimento. I giocatori che hanno usato le spie per guardare la carta hanno un vantaggio: gli altri giocatori devono pianificare senza conoscere quale carta sia.

La Carta Combattimento non viene risolta in questo momento, viene solo rivelata.

## Fase della Battaglia



La Battaglia è l'ultima fase del round. I giocatori combattono in ordine, partendo dal giocatore iniziale.





Alla fine dell'ultimo round di Costruzione, il Tabellone Progresso dovrebbe essere vuoto. Ogni dungeon ha 3 avventurieri (non contando il paladino). In Combattimento, gli avventurieri provano a conquistare i dungeon.

Ogni avventuriero ha un certo numero di Punti Vita (il numero rosso). Durante la battaglia, gli avventurieri acquistano Segnalini Danno (i cubi rossi). Quando il numero di questi segnalini sulla Tessera Avventuriero è uguale o superiore ai punti vita dell'avventuriero, la Tessera viene mossa immediatamente nella Prigione del Dungeon.



## Setup

Ruotare il Tabellone Progresso in modo tale che sia visibile il lato Combattimento. Prendere le 4 Carte Combattimento dal Tabellone Centrale e piazzarle coperte nelle caselle indicate sul Tabellone Progresso. Mantenere il loro esatto ordine. La carta in alto deve andare nella casella con 1 , e la carta in basso in quello con 4 .

Il Tabellone Progresso raffigura i 4 round di Combattimento. Ogni round ha 3 fasi: Progettazione, Scoperta delle Carte Combattimento e la Battaglia. Posizionare il Segnalino Progresso nel primo spazio.





L'ordine è importante: durante la battaglia, la tua posizione sul Cattivometro può cambiare. Ciò potrebbe far prendere al paladino la decisione di cambiare dungeon (come spiegato prima nella sezione paladino). Il paladino si muoverà immediatamente (insieme ai Segnalini Danno che sono su di se) quindi è possibile che possa combattere in più dungeon nello stesso round. Una volta che il paladino viene eliminato, egli non si muoverà più, ignorando il Cattivometro.



Una battaglia si divide in numerosi passi, i quali sono illustrati sul Tabellone del Dungeon. Quando è il tuo turno, piazza la tua seconda Miniatura sull'illustrazione del primo passo, e muovila lungo il percorso quando ogni passo è stato risolto.

## Trappole



Si incomincia la battaglia rivelando la propria Carta Trappola, se è stata giocata. Se la Carta Trappola ha un costo, per utilizzarla si deve pagarla. Se la battaglia è in una stanza, si deve pagare 1 Oro per poter utilizzare la trappola. Non è legale scegliere una trappola che non si può pagare.

Le trappole di solito feriscono gli avventurieri. Il danno viene ridotto di 1 per ogni simbolo presente sulla tessera paladino o ladro che si trova nel gruppo. La priorità della riduzione danno viene data agli avventurieri davanti. Per esempio, vedere il capitolo sull'Addestramento al Combattimento.

Le trappole possono anche avere effetti maggiori, i quali non possono essere evitati.

Una volta che la trappola è usata, si deve scartare sul Tabellone delle Terre Distanti.

## Incantesimi Veloci



Questo passo viene risolto solo se ci sono le seguenti condizioni:

- La Carta Combattimento per questo round ha l'icona Incantesimo Veloce .
- Il gruppo ha abbastanza punti magia.

Il numero dei punti magia richiesti sono sopra la Carta Combattimento sul Tabellone Progresso. L'incantesimo del round 1 costa solo 1 punto. Quello del round 2 costa 2 e così via.

Se il numero di simboli presenti sul paladino a i maghi del gruppo è uguale o maggiore a questo numero, il gruppo ha punti magia a sufficienza.

L'effetto dell'incantesimo veloce è scritto sulla carta. Di solito influisce per tutta la battaglia. Se l'incantesimo parla di "ritirare" un mostro significa che devi riportare un tuo mostro nella Tana e lasciarlo scoperto, come se non lo avessi mai mandato in battaglia.

Se l'incantesimo non è veloce, se il gruppo non è in grado di lanciare incantesimi o non ha punti magia a sufficienza, allora ignora il testo sulla carta e salta questo passo.

## Mostri (e Spettri)



Ora i tuoi mostri (e spettri) attaccano. Se tu ne hai mandati più di uno, puoi scegliere l'ordine d'attacco.

La Tessera del Mostro (o spettro) illustra l'attacco. Se ci sono 2 attacchi divisi da una linea orizzontale, devi scegliere quale utilizzare.

Se mandi un mostro (o spettro), esso deve attaccare se possibile. Di conseguenza, viene eliminato dalla battaglia per il resto dell'anno. Piazza la Tessera Mostro (o spettro) nella Tana dei Mostri a faccia in giù.

Il capitolo Addestramento al Combattimento ha molti esempi di attacco e poteri speciali.

Ecco qua un riassunto:

- Attacco Standard: il primo avventuriero riceve il quantitativo di danno indicato.
- Attacca Chiunque: si sceglie un avventuriero che riceve il quantitativo di danno indicato.
- Attacca Tutti: ogni avventuriero riceve il quantitativo di danno indicato.
- Il mostro non può attaccare i preti
- Lo spettro non può attaccare il primo avventuriero
- Dopo aver attaccato, il mostro ritorna nella tana a faccia in su. Non è eliminato.
- Il gruppo non conquista (e non accumula fatica) in questo turno.
- I preti non curano più in questo turno.
- Non un mostro
- Prendi un Gettone Troll (non è rilevante ai fini del Combattimento)

## Incantesimi Lenti



Questo passo viene risolto solo se ci sono le seguenti condizioni:

- La Carta Combattimento per questo round ha l'icona Incantesimo Lento .
- Il gruppo ha abbastanza punti magia.

L'incantesimo ha gli effetti scritti sulla carta. Di solito danneggia il tuo dungeon.



## Cura



Questo passo viene risolto solo se ci sono le seguenti condizioni:

- Il gruppo ha almeno 1 prete o paladino (con il simbolo .
- Almeno un mostro (o spettro) attacca (l'abilità speciale dello Slime non è considerato attacco).

Nella fase di Cura, si rimuove 1 Segnalino Danno per ogni simbolo nel gruppo. Togliere i danni dagli avventurieri partendo dal fronte.

Gli avventurieri che prendono il danno massimo vengono eliminati immediatamente. Non è possibile riprenderli dalla Prigione durante la fase di Cura.

## Conquista



Prima di conquistare una tessera, il gruppo accumula fatica. La fatica è il danno causato dallo sforzo della conquista. Il quantitativo di danno è specificato sulla Carta Combattimento. Il danno è dato al primo avventuriero, ma un punto alla volta.

Se il primo avventuriero è eliminato, il rimanente danno verrà applicato al successivo. E così via.

Ogni volta che gli avventurieri conquistano una delle tue tessere, perdi 1 Male (fai scendere il segnalino di 1 spazio sul Cattivometro).

Dopo che tutti i giocatori hanno finito di combattere, girare i mostri (e spettri) ancora a faccia in giù - non vogliono perdersi il prossimo Giorno di Paga.

Se ci fosse almeno un avventuriero rimasto dopo aver assegnato il danno da fatica, la tessera è conquistata. La si gira dal lato chiaro.

Una tessera dungeon conquistata è inutilizzabile. Una stanza conquistata perde le sue funzioni. Un tunnel conquistato non può essere cambiato in una stanza, e non si può estrarre l'oro in quella posizione.

Comunque, rimane una tessera del tuo dungeon. nuovi tunnel adiacenti possono essere scavati, e le regole come "non creare quadrati 2x2" e "non mettere 2 stanze una accanto all'altra" rimangono.

E si continuano a pagare le tasse sulle tessere conquistate.

## Fine del Combattimento

Ci sono 3 modi per terminare il combattimento in un dungeon:

- Tutti gli avventurieri vengono eliminati. Ciò fa terminare immediatamente il combattimento. Si saltano tutti i rimanenti passaggi della battaglia, e non combatterà nei round rimanenti. Si aspetta che gli altri giocatori finiscano.
- Sono stati combattuti 4 round. Ogni avventuriero rimasto lascia il dungeon e va nel Tabellone delle Terre Lontane.
- Non rimane nessuna tessera non conquistata. Se non si ha nessuna tessera non conquistata, non c'è niente da combattere. Ogni volta in cui si dovrebbe pescare una tessera, si deve invece liberare un prigioniero (muovi una Tessera Avventuriero dalla tua Prigione al Tabellone delle Terre Distanti. Puoi tenere il paladino per ultimo).

Per il paladino è possibile muoversi in un dungeon dove tutti gli avventurieri sono stati eliminati. Se ciò accade, allora il combattimento in quel dungeon riprende all'inizio del round successivo (se il paladino arriva nel round 4, allora il suo arrivo non farà ripartire il combattimento).

## Note sulle Trappole Selezionate



### Dardo Avvelenato

I due danni aggiuntivi vengono assegnati anche se il danno iniziale viene prevenuto da un ladro ("Sto bene!" è solo un graffio.)



### Dardo Anti-Magia

Se il bersaglio è un mago, anche il paladino non può lanciare incantesimi. Se il bersaglio è un prete, anche il paladino non può guarire il gruppo. Se il bersaglio è il paladino, non si hanno effetti speciali.

# Secondo Anno

Dopo il combattimento, inizia il Secondo Anno. I giocatori continuano con gli stessi dungeon. Le stanze e i tunnel conquistati non possono essere ristabiliti in alcun modo. Per ciascuno le Carte Ordini Inaccessibili saranno le due posizionate alla fine dell'autunno del Primo Anno.

Rimettere le 4 Carte Combattimento usate nella scatola. Prendere le 4 Carte Combattimento col dorso dorato dal Tabellone delle Terre Distanti e posizzionarle nello spazio città del Tabellone Centrale.

Se il paladino per il primo anno è ancora nella sua tenda, muoverlo nel Tabellone delle Terre Lontane. Nel Secondo Anno, si deve utilizzare solo il paladino più forte (con il glifo d'oro). Si pescheranno nuovi avventurieri, mostri e tessera stanza dalla pila dal dorso dorato.



In 2 giocatori, si deve anche spostare il segnalino del giocatore non in gioco di 2 spazi in basso sul Cattivometro, verso la faccia felice. Questo simula la conquista nel dungeon del giocatore non in gioco.

- In una partita con 3 giocatori, il segnalino Giocatore Iniziale deve essere dato al giocatore che era quello iniziale durante la primavera del Primo Anno (quindi si muove solo di 1 posizione sulla sinistra).
- In una partita con 2 giocatori, il segnalino Giocatore Iniziale deve essere tenuto dal giocatore che ha cominciato l'autunno del Primo Anno.

(Alla fine dell'inverno, primavera ed estate il Segnalino Giocatore Iniziale si muoverà di un giocatore verso sinistra, come succede nel Primo Anno).

Ora controllare il Cattivometro. Se qualche giocatore è o supera la casella limite del paladino, il paladino si muove verso il dungeon di quel giocatore (in caso di parità, non dimenticare che il nuovo Giocatore Iniziale è il più buono).

## Stanze e Mostri nel Secondo Anno

Le stanze del Secondo Anno non producono tutto. comunque, le stanze del Primo Anno diventano più produttive. Se si hanno diavoletti a sufficienza, si possono far produrre le stanze del Primo Anno 2 volte (per es. usare 3 diavoletti per produrre 1 cibo o 6 diavoletti per 2 cibo).



Le stanze del Secondo Anno danno o vantaggi quando vi si combatte, o danno punti alla fine del gioco.

## Scegliere il nuovo Giocatore Iniziale

Il segnalino Giocatore Iniziale dovrebbe rimanere al giocatore che ha iniziato l'autunno nel Primo Anno. Ora è giunto il momento di cederlo.

- In una partita con 4 giocatori, il segnalino Giocatore Iniziale deve essere dato al giocatore di fronte a quello che ha cominciato il Primo Anno (quindi si muove di 3 posizioni a sinistra).

## Costruire nel Secondo Anno

Il Secondo Anno è simile al Primo, ma le stanze fanno cose differenti. Gli avventurieri sono più potenti, ma anche i mostri e si ha più scelta nel comprare le trappole.



Il retro della copertina di questo libro dà una descrizione di tutte le stanze e mostri. Alcuni mostri del Secondo Anno hanno costi spropositati.



## Comprare Trappole nel Secondo Anno



Comprare trappole funziona diversamente nel Secondo Anno. Si pesca una Carta Trappola in più (2 carte nelle caselle I e II e 3 carte nella casella III). Dopo aver guardato tutte le proprie Carte Trappola, se ne scarta una tenendola coperta. Lo scarto può essere una di quelle appena pescate oppure una precedente. Queste regola si applica solo all'azione Comprare Trappole, non ad una stanza che produce trappole.

## Combattimento nel Secondo Anno

Il combattimento è lo stesso in entrambi gli anni. Le tessere che sono state conquistate nel Primo Anno rimangono conquistate. Gli avventurieri continuano ad attaccare le tessere più vicine all'entrata.



## Punteggio



Il segnapunti si trova nel lato Combattimento del Tabellone Progresso. Ogni giocatore piazza la propria terza Miniatura nella casella contrassegnata dallo 0.



Prendere la Carta Riepilogo e, leggendo voce per voce, muovere le miniature lungo il segnapunti di un certo numero di caselle:

- 2 punti per ciascuna stanza non conquistata nel proprio dungeon.
- 1 punto per ogni mostro nella propria Tana (essi devono essere tutti a faccia in su dopo il combattimento). Nessun punto per gli spettri.
- 2 punti per ogni avventuriero nella propria Prigione, ad eccezione per i paladini che valgono 5 punti.
- Si perdono 2 punti per ogni tessera conquistata (stanza o tunnel).
- Si perdono 3 punti per ogni segno rosso nel proprio Ufficio delle Lettere Morte.
- 1 bonus delle stanze vengono totalizzati ora, ad eccezione per la Hall of Fame che si totalizzano dopo aver rilasciato i titoli.

Da notare che una stanza conquistata costa 4 punti: 2 perchè è stata conquistata e 2 perchè non è non conquistata.

### Titoli

I Titoli sono dati ai giocatori che hanno i valori più alti in certe categorie. Se il titolo è esclusivo, il giocatore riceve 3 punti. Se ci sono 2 o più giocatori, il titolo viene suddiviso e si danno 2 punti ad ognuno.



Con 2 giocatori, i Titoli esclusivi valgono 2 punti e quelli suddivisi solo 1 punto.

### Re delle Cattive Azioni

Questo titolo va al giocatore che ha il segnalino più alto sul Cattivometro. In caso di parità, il titolo va suddiviso (il Segnalino Giocatore Iniziale non ha effetti).



### Re delle Sale

Questo titolo va al giocatore che ha il maggior numero di stanze. Contano anche quelle conquistate.

### Re dei Tunnel

Questo titolo va al giocatore che ha il maggior numero di tunnel. Contano anche quelli conquistati.



### Re dei Mostri

Questo titolo va al giocatore che ha il maggior numero di mostri. Gli Spettri non contano.

### Re dei Diavoletti

Questo titolo va al giocatore che ha il maggior numero di diavoletti. I Segnalini Troll non contano.

### Re dei Ricchi

Il proprio tesoro viene contato dal numero totali di Segnalini Oro e Cibo e dalle Carte Trappola che si ha in mano non giocate. Chi ne ha la maggioranza ottiene il titolo.

### Re delle Battaglie

A differenza degli altri titoli, questo va al giocatore che ha il minor numero di tessere conquistate (tunnel e stanze).

## Vincere la Partita

Il giocatore con il maggior numero di punti vince e diventa Re del Sottosuolo, il più alto rango che un Re del Dungeon può ottenere. Se c'è un pareggio, la vittoria viene suddivisa.

Tutti i giocatori che finiscono la partita con un punteggio sopra lo zero passano il test e prendono la propria licenza di Re del Dungeon.

Se si finisce con 0 o meno punti, non c'è da preoccuparsi: otterrai la tua licenza la prossima volta.



# Partita Completa

## Scegliere gli Ordini Inaccessibili Iniziali

Durante la prima partita, gli ordini inaccessibili per il primo round del Primo Anno sono stati scelti a caso. Nella partita completa, si ha un po' più di controllo.

Dopo aver scelto il giocatore iniziale, ma prima che vengano rivelate le prime Tessere Mostro, Stanza, Avventuriero ed Evento, mischiare le Carte Ordine e pescarne 3 a caso. Da queste sceglierne 2, le quali diventeranno gli ordini inaccessibili. Una volta che tutti i giocatori hanno fatto le loro scelte, gli ordini inaccessibili vengono rivelati e la partita comincia come descritto in precedenza.

Gli ordini inaccessibili per i successivi round vengono scelti alla solita maniera.

Quando una Tessera Evento Speciale viene rivelata, prendere la Carta Evento speciale per quell'anno dal Tabellone delle Terre Lontane e piazzarla scoperta sul Tabellone Progresso.

Quando arriva il momento di affrontare l'Evento Speciale, procedere in accordo con il testo della carta.




## Reclutare come Primo Ordine





La Carta Reclutare Mostro (o Spettro) ha un simbolo speciale per ricordare questa regola: se si gioca la carta come primo ordine, costa 1 Oro. Bisogna pagarla nel momento in cui viene rivelata la carta, prima di muovere la propria Miniatura nella Taverna. Se non si ha oro, si gioca questa carta come primo ordine, la Miniatura viene piazzata direttamente su

questa carta invece che su una che si trova su una casella azione (cioè lascia lo spazio aperto utilizzabile da un altro giocatore).

## Pagare un Costo vs. Guadagnare Malvagità

I costi di  si possono pagare con la reputazione, muovendo il Cattivometro verso l'alto. Se si è raggiunto il punto più alto, non si paga il costo. E' analogo a terminare l'Oro o il Cibo.

Ci sono 3 situazioni nelle quali spostare verso l'alto il Cattivometro è un costo:

- Ricevere cibo sulle caselle azione  e .
- Assoldare certi mostri (e spettri).
- Pagando gli stipendi ai propri mostri (e spettri) o durante il Giorno di Paga o in risposta all'incantesimo Suggestione.

In tutte le altre situazioni (altri incantesimi, eventi speciali, rilasciare mostri (o spettri) durante il Giorno di Paga) non si paga un costo, ma si guadagna Malvagità. Se si guadagna (o si perde) Malvagità la quale ti farebbe uscire fuori dal Cattivometro, semplicemente rimane sull'ultima casella disponibile.



## Eventi Speciali

Durante il setup, mischiare le blu Carte Evento Speciali. Pescarne 2 a caso e piazzarle coperte nel Tabellone delle Terre Distanti: una sotto il mazzo delle Carte Comabttimento del Secondo Anno e l'altra in cima. Mettere il resto delle Carte Evento Speciale nella scatola senza guardarle.



## Esempio:



E' il Giorno di Paga. Il giocatore in questa situazione può pagare solo 2 spazi reputazione, quindi deve liberare la strega o il vampiro. Egli decide di tenere il vampiro e paga muovendo di 2 spazi in alto il suo Cattivometro. Guadagna anche 1 Malvagità per aver lasciato andare la strega, ma il suo Segnalino Malvagità è già in cima, quindi non può essere spostato più in alto.

G

ZMAN  
games

CGE  
Czech Games Edition

# Riepilogo Regole



## Setup

- Scegliere il Giocatore Iniziale e iniziare la partita secondo l'immagine a pagina 7.
- Scegliere a caso 2 Carte Eventi Speciali i quali rimangono sconosciuti per il momento.
- Mischiare le proprie Carte Ordini e pescarne 3 a caso. Scegliere 2 per farle diventare come propri Ordini Inaccessibili. Tutti i giocatori li scoprono simultaneamente.

## Costruzioni

### Fase del Nuovo Round

- Pescare 3 nuove Tessere Mostro (o Spettri) e 2 nuove Tessere Stanza.
- Ad eccezione del round 4, si devono fare anche le seguenti cose:
  - Pescare Tessere Avventuriero (4 per quattro giocatori, 3 altrimenti) e distribuirle in relazione alla loro sfortunatura e glifo, dal più debole al più potente (se c'è parità di potenza, rimpiazza l'ultima pescata).
  - Scoprire la Tessera Evento del round successivo. Se è un Evento Speciale, rivelare questa Carta Evento Speciale dell'Anno.

### Fase degli Ordini

- Scegliere gli ordini per ogni non-giocatore (v. pag. 15).
- Ogni giocatore sceglie 3 Carte Ordini.
- I giocatori rivelano i propri ordini e occupano il turno posizionando le loro miniature sulle caselle azione.
  - Un giocatore che sceglie di Arruolare Mostri (o Spettri) nel suo primo ordine deve pagare 1 Oro.
  - Se non c'è nessuna casella libera per piazzare una miniatura, essa va sulla Carta Ordine.
- Le azioni vengono giocate nell'ordine indicato dal Tabellone Centrale, da sinistra a destra, dall'alto in basso.
  - Prendere Cibo, Migliorare la Reputazione, Arruolare Diavoletti o Comprare Trappole: si paga il costo a sinistra della freccia e si guadagna ciò che si trova a destra della freccia. Pagare una parte del costo per ottenere una parte di beneficio non è permesso.
    - Un giocatore che ottiene l'opportunità di spiare può guardare una delle Carte Combattimento.
    - Nel secondo anno, un giocatore che compra trappole riceve una Carta Trappola extra per poi scartarne una dalla mano a sua scelta.
  - Scavare Tunnel o Miniere d'Oro: si impegnano un certo numero di diavoletti. Se ne possono utilizzare anche in numero minore. Sulla casella **fff** c'è la necessità di avere un capo diavoletto, senza badare al numero dei diavoletti utilizzati. I troll non aiutano a scavare o a estrarre.
    - I nuovi tunnel devono essere adiacenti ad un precedente tunnel o stanza. Non è possibile riempire tutte le caselle di un blocco 2x2. Si necessita di 1 diavoletto per ogni nuovo tunnel.
    - Ogni diavoletto può estrarre 1 Oro in un tunnel non conquistato. Due diavoletti non possono estrarre nello stesso tunnel.

- Assoldare Mostri (o Spettri): i giocatori scelgono in ordine inverso - **fff**, **ff**, **f**. Quando si assolda un mostro, si paga il suo costo. (Nella casella **fff** si paga anche 1 Cibo)

- Costruire Stanze: i giocatori scelgono in ordine inverso. Nelle caselle **fff** e **ff**, si paga 1 Oro. Nella **f**, non si paga niente, ma le stanze potrebbero essere terminate.

- La stanza rimpiazza un tunnel non conquistato.
- 2 stanze non possono essere adiacenti l'una all'altra.
- Le stanze del 1° anno devono essere costruite nelle zone appropriate.

- Se non si utilizza un'azione, mettere la miniatura sulla Carta Ordine per indicare che quell'ordine non è stato portato a termine.

## Fase di Produzione e di Recupero Ordini

- Se rimane qualche diavoletto (o Gettone Troll) non utilizzato, si possono utilizzare nelle stanze che producono. Spostare il numero indicato di diavoletti (o troll) nella stanza (pagando il costo aggiuntivo se c'è) per ricevere il prodotto indicato. I diavoletti prodotti da una stanza possono essere utilizzati subito.
  - Nel Primo Anno, ogni stanza può produrre una volta per round. Nel Secondo Anno, due volte.
- Riprendere entrambe le Carte Ordini inaccessibili. Di quelle 3 giocate nel corso del round, o riprendere la prima oppure una qualsiasi con sopra una miniatura. Muovere le altre due carte sopra le caselle Ordini inaccessibili.

## Fase degli Eventi

- Gli eventi influiscono su ciascun giocatore in ordine partendo da quello iniziale.
  - Giorno di Paga: Per ogni mostro (e spettro), o si paga il suo costo oppure lo si lascia andare via e si guadagna 1 Male.
  - Tasse: Per ogni 2 tessere dungeon (conquistate o no) si paga 1 Oro. Round successivo. Si guadagna 1 marchio rosso (-3 punti alla fine della partita) per ogni Oro che non si è pagato.
  - Evento Speciale: Procedere come indicato dal testo della carta.

## Fase degli Avventurieri

- In una partita con 2 giocatori, muovere di uno spazio in alto il Cattivometro del giocatore non giocante.
- L'avventuriero più debole (all'estrema sinistra) va al giocatore che ha il Cattivometro più basso. Si distribuiscono i rimanenti sempre rispettando l'ordine sul Cattivometro. Risolvere i pareggi seguendo l'ordine di gioco. Il giocatore iniziale è quello più buono.
  - I nuovi avventurieri formano una fila dietro a quelli dei round precedenti, ad eccezione dei guerrieri che si muovono di fronte al gruppo.





## Fine del Turno

- Rimettere tutti i diavoletti nella tana.
- Ad eccezione dell'autunno, passare il gettone Primo Giocatore alla propria sinistra.

## Paladino

- Ogni anno ha un solo paladino.
- Il paladino lascia la sua tenda per raggiungere il dungeon del giocatore che ha raggiunto o superato il livello di tolleranza indicato sul Cattivometro.
- Il paladino si muoverà nel dungeon di colui che raggiunge o supera il livello di tolleranza sul Cattivometro e supera la posizione in cui si trova il giocatore che al momento ha il paladino.
  - In caso di pareggio, il giocatore iniziale è il più buono.
  - Se il paladino muove in un altro dungeon durante il Combattimento, egli prende con sé tutti i danni precedenti.

## Combattimento

- Girare il Tabellone Progresso. Distribuire le Carte Combattimento coperte in ordine.
- Il Combattimento ha 4 round. Se i 4 numeri dei Segnalini Danno su un avventuriero raggiunge o supera i suoi punti vita, è eliminato e raggiunge la Prigione. Il combattimento termina quando si eliminano tutti gli avventurieri o dopo aver combattuto 4 round.
- Fase di Progettazione: tutti i giocatori progettano nello stesso momento.
  - Scegliere la tessera non conquistata più vicina all'entrata e marcarla con una miniatura.
    - Per un tunnel, si può giocare 1 trappola e 1 mostro.
    - Per una stanza, si può giocare una trappola (ma costa 1 Oro) e fino a 2 mostri.
    - Si possono giocare un numero di spettri infinito.
    - Non si è costretti a giocare una trappola o un mostro se non si vuole.
  - Se non si hanno tessere non conquistate, scartare un avventuriero imprigionato invece di progettare.
- Fase di Rivelazione delle Carte Combattimento: rivelare le proprie Carte Combattimento per questo round.
- Fase di Battaglia: i giocatori combattono in ordine, iniziando dal quello iniziale.
  - Fase Trappole: Rivelare (e pagare se necessario) la propria Carta Trappola e risolvere il suo effetto. I ladri riducono il danno di 1 per ogni simbolo , proteggendo prima gli avventurieri di fronte. Scartare la Carta Trappola.
  - Fase Incantesimi Veloci: Se la Carta Combattimento ha un incantesimo veloce e il gruppo ha punti magia  sufficienti, allora si risolvono gli effetti magici.
  - Fase Mostri (e Spettri): 1 mostri attaccano nell'ordine scelto. Dopo aver attaccato, ciascun mostro (e spettro) viene tramortito (faccia giù) per il resto dell'anno.
  - Fase Incantesimi Lenti: Se la Carta Combattimento ha un incantesimo lento e il gruppo ha punti magia  sufficienti, allora si risolvono gli effetti magici.
  - Fase Cura: Se almeno un mostro attacca, rimuovere 1 Segnalino Danno dal gruppo per ogni simbolo . Quelli di fronte sono i primi ad essere curati.
  - Fase Conquista:
    - Il gruppo riceve un numero di Segnalini Danno mostrato sulla Carta Combattimento. Questo va al 1° avventuriero. Se viene eliminato, ciascun danno viene applicato al successivo della fila.
    - Se almeno uno degli avventurieri rimane, il gruppo conquista una tessera. Girarla e muovere il proprio Cattivometro di 1 casella in alto.

## Secondo Anno

- Setup: Girare il Tabellone Progresso dalla parte degli edifici. Mettere nuove Carte Combattimento nella Città. Scartare il paladino del 1° anno se è ancora sul Tabellone Centrale.
- In una partita con 2 giocatori, muovere il Cattivometro del giocatore non-giocante di 2 caselle in basso.
- Scegliere il nuovo giocatore iniziale muovendo l'opportuno segnalino di:
  - un giocatore a destra, in una partita con 4 giocatori
  - un giocatore a sinistra, in una partita con 3 giocatori
  - nulla, in una partita con 2 giocatori.
- Alla fine dell'inverno, primavera ed estate, il Segnalino Giocatore Iniziale si sposta a sinistra, come nel 1° anno.

## Punteggio

- Calcolare i punti dei vari aspetti dei singoli dungeon.
- Calcolare i punti dei titoli.
- Quello che ha più punti vince e viene dichiarato Re del Sottosuolo.
- Tutti i giocatori con punteggi positivi ottengono la licenza di Re del Dungeon.

# Appendice

## Mostri (e Spettri)



### Goblin

Non è il mostro più grande nel dungeon, ma se il suo attacco standard di forza 2 elimina il primo avventuriero, si eccita a tal punto da attaccare il successivo con forza 1.



### Slime

Che dungeon sarebbe senza uno Slime? Esso può attaccare dal soffitto (con forza 1 verso tutti) oppure può attaccarsi alle caviglie del gruppo tenendoli fermi.

Se si sceglie la seconda opzione, il gruppo non conquista (o accumula fatica) nel round corrente. Lo Slime rimarrà abbattuto, ma non conta come attacco. I preti non possono curare il gruppo a meno che un altro mostro (o spettro) non attacchi nel round corrente.



### Spettro

La cosa strana di questo mostro è che non è un mostro:

- il limite del numero di mostri possibile in una battaglia non si applica agli spettri.

- un incantesimo o un evento che viene applicato ad un mostro non colpisce lo spettro, a meno che non specificato diversamente.

- gli spettri non contano come mostri nel punteggio

- gli spettri non possono essere utilizzati per pagare il costo per un demone.

Uno spettro non può attaccare il primo avventuriero della fila, ma può raggiungere qualsiasi altro avventuriero con forza 2. Se c'è solo un avventuriero, lo spettro non può attaccare.



### Troll

A questo gigante peloso e bonaccione piace aiutare i diavoletti in giro per il dungeon. Quando si recluta un troll, si prende il relativo gettone il quale può essere usato al posto di un diavoletto in una stanza di produzione. Il troll non aiuta nello scavare

tunnel o estrarre oro e non conta come diavoletto nel calcolo dei punti. Se perdi il tuo Troll, lo devi rimettere nella scatola. Un troll ha un attacco standard di forza 3. Se si paga 1 Cibo, attacca con forza 4. Combatte meglio a stomaco pieno.



### Strega

La Strega è specializzata nella magia del chaos. Lei può lanciare o un incantesimo potente (attacco standard a forza 4) o due più piccoli (2 attacchi a chiunque a forza 1 ciascuno). I 2 attacchi possono essere sullo stesso avventuriero o su due diversi.



### Vampiro

Nulla è più cattivo di un succhia-sangue. Un Vampiro può attaccare qualsiasi avventuriero con forza 3. Oppure può mordere e scappare: attacca a forza 2 e poi torna nella Tana a faccia in su, pronto per essere riutilizzato nelle prossime battaglie.

Un Vampiro non può attaccare i preti (ma non può immaginare il sapore dei paladini). Se il gruppo è formato solo da preti, il Vampiro non può attaccare.



### Golem

Aggiungendo 1 Oro, un Golem costa 1 Carta Trappola. Si deve scartare una trappola quando si assolda un Golem, più un'altra quando arriva il Giorno di Paga. Se non si hanno a disposizione trappole, non si riesce a pagare il costo.

Un Golem semplicemente attacca. E attacca. E attacca. Con un attacco standard di forza 4, ma non viene abbattuto alla fine della battaglia. Esso ritorna nella Tana a faccia in su e può essere utilizzato nei round successivi.




### Drago

Il soffio del drago fa 2 danni ad ogni avventuriero. In aggiunta (a causa dei vestiti infiammabili dei preti) il gruppo salta la fase di Cura per questa battaglia.



### Demone

Un demone salta in mezzo al gruppo causando 7 danni a un avventuriero qualunque. Il gruppo rimane così scioccato che dimenticano di conquistare nel round corrente. Saltare la fase di

conquista e di fatica. In aggiunta a pagamento di , si deve scartare un mostro quando si assolda o si paga un demone. In più, un mostro sacrificato per il demone non necessita di essere pagato durante il Giorno di Paga.



## Stanze di Produzione

Le stanze di produzione sono disponibili solo nel Primo Anno. Esse possono essere utilizzate una volta per round nel Primo Anno e due volte nel Secondo. Ogni stanza necessita di un certo numero di diavoletti, ma vanno bene anche i Gettoni Troll.



### Cooperativa Pollo & Funghi

Queste stanze producono Cibo. Ai polli piace vivere vicino alla superficie, mentre ai funghi il profondo sottosuolo.



### Negozio di Souvenir

Queste stanze producono Oro. Il negozio di souvenir dovrebbe stare vicino alla superficie per attrarre clienti, ma sono azioni non del tutto legali, quindi dovrebbero rimanere nascoste nel sottosuolo.



### Laboratorio

Fabbricare trappole è un lavoro rumoroso, quindi sarebbe meglio farlo a bordo dungeon. Quando si usa questa stanza, si pesca una Carta Trappola. La regola del pescare una Carta Trappola extra quando si comprano trappole nel Secondo Anno non viene applicata alle Carte Trappola provenienti dal Laboratorio.



### Baracca degli Attrezzi

Date ai diavoletti qualche piccone in più e sarete sicuri che incominceranno a scavare, sia che abbiate il permesso o no. Questa stanza permette di scavare 1 tunnel, in accordo con le regole generali.

Questo tunnel viene scavato da 2 diavoletti nella Baracca degli Attrezzi. Non c'è bisogno di piazzare un diavoletto sul tunnel.



### Pressa Tipografica

Se non ti piacciono le novità, stampale da solo. Dislocata nel centro del dungeon, la Pressa Tipografica ti dà l'opportunità di allietare il popolo con storie del genere "Re del locale dungeon salva gatto locale" o "Re del locale dungeon in prima posizione alla Corsa di Sangue".



### Stanza Magica

Consigliata per il centro del dungeon anche questo decorato nascondiglio chiamato "Stanza Magica". Mandateci 2 diavoletti e una cena romantica, e ne verranno fuori 3 come per magia.

Il nuovo diavoletto verrà messo immediatamente nel Nascondiglio, quindi può essere già impegnato nella produzione. In questa stanza si possono utilizzare anche i Gettoni Troll. Cosa si può dire? Gli piacciono molto i diavoletti.

## Stanze di Combattimento

Le stanze di combattimento si trovano solo nel Secondo Anno. Esse influiscono sulle battaglie che si combattono dentro di loro. Non hanno effetto fuori dal combattimento e sulle altre tessere.



### Stanza di Addestramento

Questo è il luogo dove i troll e i goblin imparano le arti marziali. In questa stanza, troll e goblin hanno +1 di danno per ogni attacco: un troll può attaccare con forza 4 (5 con il Cibo) e un goblin con forza 3 e ancora a forza 2 se ha eliminato l'avventuriero che lo precedeva.




### Stanza Oscura

No, questa non è quella dove si sviluppano le fotografie. E' solo una stanza molto buia. All'interno, i vampiri e le streghe hanno +1 al danno per ogni attacco. Un vampiro può attaccare con forza 4 o con forza 3 e poi scappare. Una strega può fare un attacco a forza 5, oppure due attacchi a forza 2 verso chiunque.



### Labirinto

Il labirinto è come un lungo tunnel: si possono mettere 2 trappole e non si deve pagare oro per quelle come solitamente si fa nelle altre stanze. Comunque, si può giocare solo 1 mostro qui.

Si si giocano 2 trappole, si possono usare in qualsiasi ordine. Per ridurre il danno della seconda trappola, il gruppo può usare solo un numero di simboli  rimasti dalla prima trappola.

Il labirinto conta come una stanza nel calcolo del punteggio.



### Stanza dell'Anti-Magia

Non è l'opposto della Stanza Magica. Questa è un luogo dove il gruppo non può lanciare alcun incantesimo. Per la battaglia in questa stanza, saltare il Passi degli Incantesimi Veloci e degli Incantesimi

Lenti.

Le trappole e i mostri (e spettri) funzionano normalmente (Neanche la strega viene fermata dall'anti-magia).

## Stanze di Punti

Sono disponibili solo nel Secondo Anno. Esse danno punti bonus alla fine della partita, ma solo se non vengono conquistate. Questi punti vengono aggiunti ai soliti 2 per ciascuna tessera non conquistata. Non dimenticare di girare a faccia in su i mostri (o spettri) dopo il combattimento nel Secondo Anno.

Questi mostri amano portare punti.



### Caffetteria

Prendi 1 punto per ogni mostro rappresentato (troll, goblin, slime o strega). (Tutti questi mostri mangiano cibo. Anche i draghi, ma la Caffetteria non gli dà punti perché istigano risse per il cibo)



### Cappella

Con organo a canne. Guadagna 2 punti per ogni vampiro e spettro.



### Pandemonio

Archi gotici, piedistalli di marmo, statue grottesche e un portale per un'altra dimensione. Guadagna 2 punti per ogni golem, drago e demone.



### Hall of Fame

Qui è dove si prendono trofei e riconoscimenti. Per ogni titolo esclusivo che conquisti, guadagni in aggiunta 2 punti (o 1 punto in partite da 2-3 giocatori). A differenza delle altre stanze, questi punti si raccolgono quando si consegnano i titoli.