



Varianti di gioco. V1.0 giugno 2011 by sortilege

REGOLE IN SOLITARIO

STANDARD

Livello Normale. Regole standard tranne le seguenti:

- 1) **Non riempire la Hall all'inizio del gioco**, quindi il primo turno rimane vuota.
- 2) Se alla fine del turno NON ci sono buchi nella Hall, **i Mostri avanzano!** Rivela un nuovo mostro dal Dungeon nel rango 3 e spingi gli altri avanti in modo che il mostro di rango 1 finisca fuori dalla Hall e va a faccia in giù nella **Pila dei Mostri Usciti, (PMU)**. *Nota1: la PMU non è il Rango 0 del Guardiano. Nota2: comunque, non ci devono mai essere buchi nella Hall alla fine del turno.*
- 3) Durante il gioco, può formarsi un buco nella Hall. **Se vinci contro un Mostro**, mettilo nei tuoi scarti e riempi la Hall normalmente. I mostri *non* avanzano questo turno, e per ricordartelo, gira di 90° il mostro di rango 1. **Se perdi:** sposta subito il mostro vittorioso nella PMU, riempi la Hall e non fare avanzare i mostri in questo turno.
- 4) **Punteggio:** vinci se il tuo totale PV supera il totale PV nella PMU, contando anche gli Horde / Swarm normalmente, sia per te sia per i mostri nella PMU.
- 5) **Non puoi giocare con le carte che spostano i Mostri nella Hall:** Scaccia Mostri, Bastone del Mago, Spadone, Martello Benedetto, Elf Sorcerer, Tholis, Verdan. Puoi scegliere di non giocare con: Lorigg, Redblade, Gohlen, Runespawn, Toryn, Sidhe, Esattore, Morte Strisciante, Rissa in Taverna. Puoi giocare con le carte Trap, adattandole.

Livello Warrior: gioca solo con la metà delle carte Eroe per livello e con metà carte Villaggio per tipo.

- I Mostri sconfitti con solo 1 XP avanzano lo stesso

Livello Nightmare: i Mostri avanzano in ogni turno in cui tu *non* combatti contro uno di loro.

ALONE IN THE DARK (Da Solo, Al Buio)

Preparazione: Pesca 6 carte random Eroe e 12 carte random Villaggio. Non mettere nel Villaggio le carte base: Torcia, Milizia, Pugnale e Razioni di Cibo. **Metti in gioco una sola carta Eroe per livello e una sola carta Villaggio per tipo.**

Gioco: come il gioco solitario STANDARD e inoltre:

- 1) Non puoi comprare un Eroe di liv superiore, puoi ottenerlo solo spendendo XP.
- 2) Se una tua carta Eroe/Villaggio viene distrutta, rimettila invece nel Villaggio.

Vittoria: come il gioco solitario STANDARD e inoltre devi avere almeno 4 Eroi al liv max.

GIOCHI COOPERATIVI

STANDARD

Usa le regole solitario STANDARD: i Mostri possono avanzare dopo ogni turno di ogni giocatore.

- **se viene sconfitto un Mostro sotto i 4 PV**, il giocatore che lo ha sconfitto ottiene di visitare subito il Villaggio e i mostri non avanzano.
- **se viene sconfitto un Mostro da almeno 4 PV**, tutti i giocatori *possono* visitare subito il Villaggio con le carte che hanno in quel momento (i mostri non avanzano) e poi il gioco continua normalmente.

UNITED WE STAND: (Stiamo Uniti) - Veloce

Preparazione del Dungeon: 2- 3 giocatori si usano 4 carte random Mostri, 4- 5 gioc. si prendono 5 carte random Mostri. Aggiungere un Guardiano (anche se

già uno è stato preso con le carte random). Riempire la Hall e posare 3 segn. XP in cima al mazzo Dungeon.

Gioco: come da regole normali. Dopo i primi 3 round, i Mostri possono avanzare: quando finisce ogni *round* rimuovete 1 segn. XP e quando l'ultimo segn. XP è stato rimosso, sapete che i mostri possono avanzare.

Se un giocatore non va nel Dungeon, il mostro di rango 1 si arrabbia: se non è già "tappato", "tappalo" (giralo di 90°). Se invece è già "tappato" fai avanzare i tre mostri nella Hall di un rango e il mostro di rango 1 va impilato a faccia in giù in una apposita **pila dei Mostri Usciti (PMU)**. Quindi riempiete la Hall. Se un Guardiano entra nella Hall da quel momento i mostri entrano già arrabbiati (tappati). Un mostro che è arrabbiato rimane tale anche se viene spostato.

Regole Speciali:

- ✓ **Gli XP dati dai mostri** sono messi in una **riserva comune**, al centro. I giocatori che vanno al villaggio possono spendere gli XP dalla riserva comune.
- ✓ **Se un giocatore Riposa**, può distruggere una carta e può quindi passare una carta a ciascun altro giocatore. Ognuno dei giocatori che riceve la carta può guardarla e può scartare una carta dalla propria mano nella pila degli scarti del giocatore che riposa, quindi aggiunge la carta ricevuta alla propria mano di carte. I giocatori non possono parlare di carte specifiche ma possono dire al giocatore che riposa se pensano di andare al Villaggio o al Dungeon nel loro turno successivo.
- ✓ Quando un giocatore visita il Villaggio, dopo aver fatto gli acquisti, può mettere in un'apposita **pila dei Trofei** uno o più Mostri che ha in mano. Ogni mostro esposto come Trofeo aggiunge 1 segn. XP alla riserva comune. Alla fine del gioco i mostri nella pila Trofeo contano ai fini del totale XP dei giocatori.

✓ **Se una magia o una abilità conteggia i punti XP** del giocatore, questi sono calcolati dividendo il numero dei segn. XP nella riserva comune per il numero dei giocatori, arrotondato per difetto.

✓ Se un effetto dice di mettere un Mostro in fondo al mazzo Dungeon, aggiungerlo invece alla PMU.

✓ **Fine del gioco:** Il gioco termina quando la Thunderstone arriva a al Rango 1. Se il totale dei segn. XP rimasti nella riserva comune + XP indicati nelle carte Mostro dei mazzi dei giocatori + XP indicati nelle carte Mostro della pila dei Trofei comune SUPERA i punti PV indicati nella PMU i giocatori vincono.

Legati alla Fratellanza: (+ difficile). Iniziate il gioco con solo 2 segnalini XP sul mazzo Dungeon.

Prova di Unità: iniziate con solo 1 segn XP sul mazzo Dungeon e i mostri non possono essere esposti come trofeo nel Villaggio.

CAMPAGNE

CAMPAGNA EPICA

Carte: carte base; **5 Mostri; 2 Thunderstone,** 1 Guardiano; 4 Eroi; 8 carte Villaggio

Preparazione:

- Mischiate tutte le 50 carte Mostro assieme poi dividetele in 5 pile da 10 carte ciascuna.
- Mischiate 2 di queste pile assieme con una delle Thunderstone e queste 21 formano il mazzo iniziale.
- Mischiate l'altra Thunderstone nella terza pila e mettete queste 11 carte in cima al mazzo.
- Mischiate il Guardiano nella quarta pila e mettete queste 11 carte in cima al mazzo.
- Infine mettete l'ultima pila in cima al mazzo e riempite la Hall.

Gioco: si gioca con le regole normali. Quando la prima

Thunderstone arriva al Rango1 può essere presa dal giocatore solo se questi ha sconfitto il Mostro al rango 1 in quel turno di gioco, altrimenti va distrutta. Quindi riempite la Hall come al solito ma il gioco continua.

Il gioco termina solo quando la seconda Thunderstone arriva al Rango 1.

L'ODISSEA

Applicate le regole standard con le eccezioni seguenti.

1. Scegliete 2 TS, una per ciascun Dungeon/partita.

2. Preparate il gioco normalmente ma mettete solo **2 carte Milizia** (anziché 6) in ogni mazzetto iniziale.

Dungeon 1: gioco normale. Alla fine ognuno prende un GP (Game Point) per ogni giocatore che ha battuto o pareggiato. Il primo riceve 1 GP bonus in più.

Dungeon 2: gioco normale ma con 4 nuovi Eroi e con la seconda TS nel mazzo Dungeon. Inoltre il vincitore del primo Dungeon aggiunge 1 Eroe (che non dà PV, preso dal suo mazzo precedente) e la vecchia TS al suo mazzetto iniziale mentre ogni altro giocatore aggiunge 2 Eroi a piacere (stesse limitazioni) al proprio mazzetto iniziale. Al termine si assegnano i GP come fatto con il primo Dungeon.

Vince chi ha totalizzato più GP, in caso di parità vince chi ha più TS, in caso di parità vince chi ha più PV (dal secondo Dungeon)

DUNGEON CRAWL:

Primo Dungeon: giocate una partita con le regole standard, utilizzando una Thunderstone a caso.

Secondo Dungeon: giocate di seguito un'altra partita normale, utilizzando una seconda Thunderstone scelta a caso. Tutte le carte dei giocatori sono rimesse a posto prima di iniziare e si gioca con un nuovo mazzo Dungeon. Il giocatore che ha totalizzato più punti nella partita precedente inizia il gioco con 13 carte

anziché 12: aggiunge infatti la prima Thunderstone al suo mazzetto iniziale.

Se al termine della seconda partita il vincitore della seconda partita è lo stesso della prima, lui è il vincitore della campagna, altrimenti il giocatore che ha la prima Thunderstone la perde.

Fine della Campagna: il gioco termina quando un giocatore vince due partite di seguito, collezionando così entrambe le Thunderstone.

TRACKDOWN

Come la campagna Dungeon Crawl, ma con una variante. Mischiate e mettete da parte le carte Dungeon rimaste nel mazzo dopo ciascuna partita. Nel formare il mazzo Dungeon successivo, utilizzate un diverso gruppo di mostri e mettete le carte Dungeon - messe da parte prima - in mezzo tra le 20 nuove superiori e le 11 contenenti la Thunderstone.

ALTRE

MOSTRI VAGANTI

Preparazione: mettete 4 classi di Mostri anziché 3.

Gioco: alla fine di ogni turno, se il giocatore non è andato nel Dungeon, metti un segnalino (o usa un dado...) sul Mostro di Rango 1.

Se all'inizio di un turno un mostro ha un numero di segnalini pari al numero di giocatori, il giocatore di turno *deve* andare nel Dungeon e attaccare *quel* mostro oppure mette il Mostro davanti a sé come penalità finale (non finisce nel suo mazzo) e in questo caso riempie la Hall e toglie i segnalini. Se il mostro con i segnalini non è nel rango 1 non vengono aggiunti segnalini sul mostro di rango 1. Se il mostro di rango 1 è attaccato o spostato i segnalini sono comunque rimossi. Alla fine del gioco, ogni giocatore sottrae 1 PV per ogni mostro penalità che ha ricevuto.