



NOTA.

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

traduzione amatoriale fatta da asmo77 (goblins.net / boardgamegeek)

COMPONENTI

- | | |
|----------------------------------|---|
| 29 Miniature 2D | 8 Carte Eroe |
| 1 Segnalino Esplorazione | 4 SegnaPunti Vita degli Eroi |
| 1 Segnalino Minaccia | 12 Carte Equipaggiamento Iniziale |
| 1 Libro delle Quest | 18 Carte Oggetto Speciale |
| 1 Guida per la Personalizzazione | 11 Carte Nemico |
| 2 Tracciati Countdown | 1 SegnaPunti Vita del Boss |
| 8 Segnalini Eroe Countdown | 12 Segnalini Danno |
| 1 Regolamento (questo!) | 4 Dadi Rossi |
| 4 Carte Riassuntive | 7 Dadi Bianchi |
| 17 Tessere Dungeon (1-17) | 8 Segnalini Ragno |
| 18 Carte Storia Dungeon (A-R) | 4 Segnalini doppiafaccia Veleno / Quest |
| 33 Carte Tesoro | 1 Segnalino Seconda Opportunità |
| 12 Carte Scigno del Tesoro | |



SETUP

- 1) Scegliete una Quest e seguite il posizionamento iniziale descritto sul Libro delle Quest.
- 2) Mescolate le Carte Dungeon Base numerate dal 2 al 13 per una partita NORMALE (o aggiungete anche le carte dal 14 al 17 per una partita LUNGA).
Dividete queste carte in 4 mazzetti uguali a faccia in giù.
- 3) Pescate casualmente 4 Carte Storia Dungeon (dalla lettera A alla R) e mettetene una su ogni mazzetto in un preciso ordine per formare il Grande Mazzo del Dungeon (l'ordine sarà spiegato nel dettaglio nel Libro delle Quest).
- 4) Piazzate il Segnalino Esplorazione in cima al Grande Mazzo del Dungeon.
- 5) Scegliete i 4 Eroi da giocare: potete anche mischiare gli Eroi del gioco base con quelli che avete creato voi, ma per le prime partite consigliamo di usare quelli del gioco base.
- 6) Dividete gli Eroi tra i giocatori al tavolo come meglio preferite. I più piccoli di solito giocano 1 Eroe, mentre i Grandi possono anche averne più di uno.
- 7) Ogni giocatore prende tutto l'occorrente per il proprio Eroe: Miniatura 2D, SegnaPunti Vita, Carte Equipaggiamento Iniziale e Segnalini.
È tutto è segnato sulla Carta Eroe, non vi preoccupate!
- 8) Prendete le Carte Nemico descritte nella Quest scelta e mettete a portata di mano le loro Miniature 2D. Separate le carte e mettetele con la Faccia Verde (STANDARD) in sù.
- 9) Posizionate il Tracciato accanto al Grande Mazzo del Dungeon.
Dovrebbe mostrare i Livelli 1 e 2, a meno che la vostra Quest non dica altro.
- 10) Piazzate ciascun Segnalino Eroe Countdown accanto al Tracciato.
Mettete il Segnalino Minaccia sul Livello 2 (se la vostra Quest dice altro, seguite le istruzioni della Quest).
- 11) Mescolate le Carte Tesoro e formate un Mazzetto Tesoro a faccia in giù.
- 12) Mescolate le Carte Oggetto Speciale e formate un Mazzetto Speciale a faccia in giù accanto al Mazzetto Tesoro.
- 13) Mettete la Tessera Dungeon 1 come Ingresso al Dungeon al centro del tavolo.
- 14) Posizionate le 4 Miniature 2D degli Eroi in caselle diverse sulla Tessera Ingresso.
- 15) Mettete tutto il resto affianco all'Area di Gioco per prenderlo quando necessario: non si usa sempre tutto!
- 16) Siete finalmente pronti per giocare a CoraQuest!

Iniziate leggendo l'Introduzione relativa alla Quest scelta.
Buon gioco!



FLUSSO DI GIOCO

Ogni Quest ha un determinato numero di Turni (scritti nel Libro delle Quest).
Ogni Turno si divide in 3 Fasi che seguono questo ordine:

FASE 1 - EROI

Azioni Libere e Azioni Complete

FASE 2 - NEMICI

Movimento e Attacco

FASE 3 - COUNTDOWN

Operazioni di Fine Turno

Fase 1 - Eroi

Ogni Eroe compie tutte le sue Azioni prima di passare il Turno al successivo Eroe, ma potete mettervi d'accordo su chi inizia per primo.

Ci sono 2 tipi di Azione: **Libera** e **Completa**.

Ogni Eroe può fare tutte le Azioni Libere che vuole, ma solo 2 Azioni Complete.

Azioni LIBERE

ESPLORARE

se l'Eroe si trova al bordo di una Tessera Dungeon, può aggiungere la Tessera in cima al Gran Mazzo del Dungeon.

Sposta il Segnalino Esplorazione dal Gran Mazzo e mettilo di fronte a te ogni volta che la prima Tessera Dungeon viene aggiunta ogni Turno.

Ogni nuova Tessera Dungeon aggiunta deve essere posizionata di fronte all'Eroe che sta esplorando, ma può essere ruotata in modo che il pavimento sia continuo tra le caselle.

Se ci sono simboli dei Nemici, piazzate le loro Miniature 2D sopra ognuno di essi: si attiveranno nella prossima Fase Nemici!

Se non ci sono abbastanza Miniature Nemico del tipo che serve, piazzate quelle disponibili sui simboli come preferite.

Se la Tessera Dungeon aggiunta è una delle 4 Tessere Storia indicate da una lettera, andate subito a leggere il passaggio corrispondente sul Libro delle Quest e seguite le istruzioni speciali scritte.

Se la Tessera Dungeon aggiunta ha il simbolo di un tesoro, aggiungete un Segnalino Scigno su ogni simbolo corrispondente.

USARE CARTE OGGETTO

Se l'Eroe possiede Carte Oggetto, potete usarle come Azioni Libere (a meno che la carta non dica il contrario).

Ogni Eroe può portare tutte le Carte Oggetto che desidera, ma può usare solo 1 Arma e 1 Armatura alla volta.

Potete cambiarle in qualsiasi momento.



Azioni COMPLETE

MUOVERSI

Ogni Eroe può muoversi ortogonalmente e diagonalmente di un numero di caselle pari al proprio MOVIMENTO scritto sulla propria carta più i bonus/malus degli oggetti, abilità o magie.

Ogni Eroe può spostarsi in ogni direzione e attraversare caselle occupate da un altro Eroe, l'importante è che finisca su una casella libera alla fine del movimento.

Non è possibile attraversare i Nemici o attraverso i Muri, non si può neanche andare su una Tessera Dungeon non ancora rivelata.

CERCARE

Se un Eroe è adiacente ad una casella con uno Scigno del Tesoro, potere CERCARE.

Pescate la prima carta del Mazzo Tesoro e mettetela in faccia in sù accanto alla Carta dell'Eroe.

Rimuovete poi il segnalino Tesoro: potete cercare 1 sola volta per ogni scigno!

Non è possibile CERCARE se è presente un Nemico sulla casella col segnalino Tesoro.

SCAMBIARE OGGETTI

Puoi scambiare un qualsiasi numero di oggetti con un altro Eroe che si trova adiacente.

Gli scambi possono anche essere ineguali: un Eroe può dare tanti oggetti e non riceverne in cambio.

PRONTO SOCCORSO

Puoi usare questa Azione aiutare un Eroe STORDITO (vedi STATUS più avanti) a riprendersi.

ATTACCARE

1. Scegli il bersaglio: devi avere una Linea di Vista libera e devi essere all'interno del Raggio della tua arma.

(La Linea di Vista è una linea immaginaria che parte dagli angoli della casella dove ti trovi fino ad uno degli angoli della casella occupata dal Nemico.

Se c'è di mezzo qualcosa che non permette di toccare uno degli angoli del nemico (come un Muro, un altro Eroe o un altro Nemico) allora non hai Linea di Vista)

Il Raggio dell'Arma è indicato sulla parte destra della carta Oggetto, conta le caselle tra l'Eroe ed il Nemico (compresa quella del Nemico) per capire se puoi colpirlo o meno.

2. Prendi i Dadi indicati sulla Carta dell'Eroe più quelli mostrati sull'Arma che vuoi usare.

3. Ogni risultato del dado con la faccia SPLAT (asterisco) fa un Danno al Nemico.

Eroi e Boss hanno i SegnaPunti Vita, ogni volta che subiscono un Danno si abbassano: chi arriva a 0 è sconfitto!

Usa i Segnalini Danno per segnare i danni inflitti ai Nemici, quando il numero di segnalini è uguale o maggiore della Vita del Nemico l'hai sconfitto e puoi rimuoverlo dal Dungeon.

Se non ottieni nessuno SPLAT, il tuo Eroe diventa **DETERMINATO**: gira la Carta Eroe dall'altro lato e ottieni 1 Dado Bianco in più ogni volta che attacchi.

(Quando un Eroe DETERMINATO ottiene 1 o più SPLAT torna normale: rigira la sua Carta dall'altro lato.)



Le Azioni possono essere svolte più volte ed in qualsiasi ordine, ma le Azioni **Complete** non possono interrompere le altre, mentre quelle **Libere** sì.

Esempio1

L'Eroe non può MUOVERSI, fermarsi per attaccare e poi continuare il proprio Movimento.

Esempio2

L'Eroe può MUOVERSI, fermarsi per ESPLORARE una nuova Tessera Dungeon e poi continuare il proprio movimento.

Una volta che l'Eroe ha terminato le sue Azioni è **STANCO**: gira la sua Carta Eroe sul fianco per farlo riposare.

Quando tutti gli Eroi sono STANCHI, la Fase Eroi finisce e si passa alla Fase Nemici.

ABILITÀ SPECIALI

Ogni Eroe ha un'Abilità Speciale descritta sulla propria Carta Eroe e solitamente NON è richiesta un'Azione **COMPLETA** per farla, a meno che non sia scritto esplicitamente sulla carta stessa.

Quando usi un'Abilità Speciale piazza il Segnalino Eroe Countdown sul Tracciato a livello 2 (leggi le regole del COUNTDOWN più avanti).

Fintanto che il Segnalino Eroe Countdown si trova sul Tracciato non è possibile usare l'Abilità Speciale.

Fase 2 - Nemici

Durante questa fase, ogni Nemico viene attivato.

Scegliete voi l'ordine di attivazione: ogni Nemico deve fare tutte le proprie Azioni, se possibile.

Tutti i Nemici hanno 2 Azioni Complete: **ATTACCARE** e **MUOVERSI**.

La stessa Azione può essere compiuta più volte.

I Nemici non compiono mai Azioni Libere.

I Nemici attaccano gli Eroi se possibile, altrimenti si muovono per essere in grado di attaccarli.

ATTACCARE

Se il Nemico ha Linea di Vista e l'Eroe si trova entro il raggio della sua Arma, allora attacca.

Se ci sono più Eroi attaccabili, verrà attaccato quello più vicino, se sono equidistanti l'attaccato verrà scelto da voi.

Tirate il dado indicato sulla Carta Nemico, ogni SPLAT è un Danno che viene inflitto all'Eroe bersaglio.

I Nemici non possono diventare DETERMINATI.

Alcuni BOSS possono infliggere anche degli Status quando attaccano.

Se l'Eroe indossa un'Armatura può tentare di difendersi: tirate il dado mostrato sull'Armatura, ogni SPLAT è un Danno parato.

Fate molta attenzione! se la Vita di un Eroe raggiunge lo 0, perderete immediatamente la partita!

MUOVERSI

Se il Nemico non è in grado di attaccare nessun Eroe, si sposterà per cercare di avvicinarsi il più possibile sull'Eroe più vicino e sul quale ha Linea di Vista libera.

I Nemici possono muoversi attraverso le caselle occupate da altri Nemici, ma non attraverso caselle occupate da Eroi.



Fase 3 - COUNTDOWN

- 1) gli Eroi STANCHI recuperano le loro energie (rimettete le loro carte in sù)
 - 2) spostate tutti i Segnalini Countdown al livello inferiore: da livello 2 a livello 1 e da livello 1 alla Carta Eroe.
 - 3) Se il Segnalino Esplorazione si trova davanti ad un giocatore, ritorna in cima al Gran Mazzo del Dungeon.
Se invece è già sul Gran Mazzo del Dungeon o il mazzo è vuoto, mettetelo sul Tracciato sul livello 2: quando il Segnalino Esplorazione esce dal Tracciato, dei Ragni Giganteschi iniziano a spuntare dalle ragnatele presenti nel Dungeon.
Mettete un Segnalino Ragno sulla casella centrale di ogni Tessera Dungeon che contiene almeno una ragnatela, se la casella è già occupata, piazzate il Segnalino Ragno in una casella adiacente libera.
- I Ragni si comportano come i Nemici, muovendosi per attaccare gli Eroi.
Una volta sconfitti tutti i Ragni, riposizionate il Segnalino Esplorazione sul livello 2 del Tracciato.
Ogni Turno finisce con questa fase, anche quando l'ultima Carta Dungeon è stata rivelata.
La minaccia dei Ragni rimane fino alle condizioni di fine partita.
Finita la Fase COUNTDOWN, il Turno finisce e si riparte con una nuova Fase Eroe.

FINE PARTITA

1. Ogni Quest ha diverse condizioni di vittoria e sconfitta, leggete bene le istruzioni sul Libro delle Quest.
2. A seconda del risultato finale, ci sarà del testo da leggere a voce alta alla fine della partita..
3. Ricorda: se un qualsiasi Eroe è sconfitto, tutti perdono.

OPZIONI DI GIOCO

Livello di Difficoltà

CoraQuest è pensato per essere una sfida, ma puoi renderlo più facile o difficile se ti va.

Modalità FACILE

Potete usare la regola della Seconda Opportunità quando un Eroe sta per essere sconfitto.
Se il Segnalino Seconda Opportunità non è stato ancora usato, giratelo sul lato vuoto, rimuovete tutti gli status dalla Plancia dell'Eroe e riportatelo a 4 Punti Vita.
Se il Segnalino Seconda Opportunità è già stato usato, GAME OVER!

Modalità DIFFICILE

Ogni Nemico ha un lato "STANDARD" ed uno "TOSTO", usate il secondo per avere una sfida più difficile!

SIATE CREATIVI!

Create i vostri Eroi e Nemici sull' [app Creator sul sito ufficiale](#) !



EFFETTI DI STATUS

STORDITO (STUNNED)

Girate la miniatura dell'Eroe sul fianco, chi è STORDITO non può compiere Azioni né usare Abilità Speciali, inoltre non conta per determinare gli spostamenti dei Nemici e non ne blocca il Movimento (Eroi e Nemici non possono fermarsi sulla casella di un Eroe STORDITO).

I Nemici ignorano gli Eroi STORDITI e non li attaccano.

Lo STORDITO viene curato solamente quando un altro Eroe su una casella adiacente effettua un'Azione di PRONTO SOCCORSO per aiutarlo.

PUZZOLENTE (STINKY)

Chi diventa PUZZOLENTE ha un odore così cattivo che nessun altro Eroe vuole stargli vicino.

Se un Eroe inizia il Movimento accanto ad un PUZZOLENTE deve per prima cosa spostarsi di una casella lontano, allo stesso modo nessun Eroe può fermarsi accanto ad un PUZZOLENTE.

I Nemici sono abituati alla puzza e non ci fanno caso.

AVVELENATO (POISONED)

Piazzate un Segnalino Veleno sulla Plancia dell'Eroe che viene AVVELENATO.

All'inizio di ogni Fase Eroe l'AVVELENATO perde 1 Punto Vita.

SBALZATO (KNOCKED BACK)

Un Eroe SBALZATO deve spostarsi di 3 caselle all'indietro in linea retta.

Se sbatte contro un altro Eroe o Nemico, fermatelo ed entrambi perdono 1 Punto Vita.

Se sbatte contro un Muro, l'Eroe perde 2 Punti Vita.



FAQ 11-01-22

ESPLORARE

Un Eroe può rivelare una Carta Dungeon da un angolo?

-No, puoi rivelare una Carta Dungeon solo se le 2 Carte Dungeon possono avere un lato in comune.

Se non posso piazzare i Segnalini Nemici sulla casella col simbolo, cosa faccio?

- Piazza i Nemici in una delle caselle adiacenti più vicine, in caso di pareggio tra più caselle decidete voi su quale casella piazzare.

Quando una Carta Storia Dungeon dice di prendere un Oggetto Speciale, l'Eroe deve starci sopra?

-No, può prenderlo anche da fuori.

OGGETTI

Una Pozione Curativa può darti più Punti Vita dei tuoi iniziali?

-No, quelli iniziali sono il massimo che ogni Eroe può avere.

C'è un limite al numero di Oggetti che posso portare?

-No

Gli effetti degli Oggetti che danno Armatura si sommano tra loro?

Posso usare sia l'Armatura di Pelle che lo Scudo assieme per parare?

-No, puoi usare un solo Oggetto alla volta per pararti.

Cosa sono le Monete presenti su alcuni Oggetti?

-Sono usate solo in alcune Quest, quindi non ci fare caso se la Quest che stai facendo non le menziona.

Ma la Miniatura 2D di Bodyguard Cat (Gatto Guardia del Corpo) di Cat Healer (Gatto Curatore) non c'è?

-No, Bodyguard Cat funziona come se fosse un'Arma di Cat Healer e stanno sempre vicini.

MOVIMENTO

Eroi e Nemici possono muoversi diagonalmente tra 2 Muri?

-Sì, possono sempre muoversi ortogonalmente o diagonalmente se la casella dove si spostano non è occupata da un Nemico o un Muro.

Pensalo come un **PASSAGGIO SEGRETO!**



ABILITÀ SPECIALI

Devo scegliere di usare l' Abilità Speciale di Halfling (Mezzuomo) e di Wizard Woman (Maga) prima di lanciare i dadi?

-No, puoi usarle dopo aver tirato i dadi.

Halfling può evitare il danno dalle trappole usando la propria Abilità Speciale?

-No, solamente il danno da attacchi dei Nemici.

Cat Healer può autocurarsi?

- No, può curare solo gli altri Eroi.

Dwarf (Nano) può muoversi ed attaccare in qualsiasi ordine usando la propria Abilità Speciale?

-Sì, può muoversi ed attaccare o attaccare e poi muoversi.

Nella Guida alla Personalizzazione , le Abilità "Ignora altri personaggi per la Linea di Vista" o "Aggiungi 1 Dado Bianco se attacchi un Orco" durano solo per l'attacco o per tutto il turno?

- Per tutto il Turno.

ATTACCARE

Si può ATTACCARE con 2 armi?

-No, puoi usare 1 sola arma per attacco

La Linea di Vista può passare tra 2 Muri o Personaggi adiacenti diagonalmente?

-Sì

NEMICI

I Nemici possono diventare DETERMINATI?

-No, solo gli Eroi.

Perché alcuni Segnalini Ragno hanno lati di colore diverso?

-Il lato grigio è per i Ragni STANDARD, quello ARANCIONE per i Ragni TOSTI.

Quando un Nemico è sconfitto devo rimuovere dal gioco la sua miniatura per tutta la partita?

-No, tienila a portata di mano, potrebbe sempre spuntare un nuovo nemico dello stesso tipo!

COUNTDOWN

Il Segnalino Minaccia si sposta in giù sul Tracciato se non posso Rivelare altre Carte Dungeon?

-Sì, se il Gran Mazzo del Dungeon è vuoto devi spostare il Segnalino Minaccia di uno spazio in ogni Fase COUNTDOWN

