



DICE THRONE ADVENTURES

Traduzione
amatoriale
di Giuliano Gazzoldi

VIDEO TUTORIAL

HATE READING RULES?

We got you covered.
Watch a Video Tutorial:

learndta.dicethrone.com

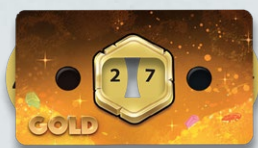


NATE CHATELLIER
MANNY TREMBLEY
GAVAN BROWN

COMPONENTI



70 Tessere Ambiente
22 di livello I/II/III e 4 di livello IV



1 Quadrante Oro



2 Tessere Portale
1 Crimson Sands e 1 Portale Boss



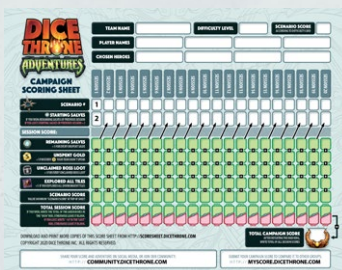
20 Carte Scenario
4 di livello 1, 3, 5 e 7; 1 per Boss



4 Quadranti Nemico: ♥ Salute su un lato, ♣ Punti combattimento sull'altro lato



160 Carte Boss: 40 carte per mazzo



1 foglio Punteggio Campagna



4 Legacy pack



2 carte Difficoltà



10 Dadi Caos



4 Dadi Tesoro



4 Schede Boss: 1 per ogni Boss



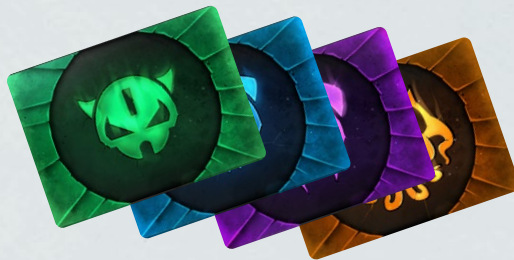
4 plance Boss: 1 per ogni Boss

COMPONENTI



1 tabella Tesoro

Tesori Normali su un lato, Tesori dei Boss dall'altro



52 carte Minion

17 livello I, 17 livello II, 13 livello III e 5 livello IV



16 Standee Eroe e 16 Basi:

Barbarian, Treant, Samurai, Gunslinger, Artificer, Cursed Pirate, Huntress, Monk, Moon Elf, Ninja, Paladin, Pyromancer, Seraph, Shadow Thief, Tactician e Vampire Lord

Se desideri giocare con miniature premium altamente dettagliate, visita dicethrone.com!



140 carte Tesoro: 41 Comune, 30 Raro, 31 Epico e 30 Leggendaro



1 Scheda Negozio



4 carte Sequenza turno

STATUS EFFECTS AND TOKENS

4 Back Strike	4 Barbed Vine	8 Bleed	4 Blind	4 Bounty
4 Burn	8 Chaos	4 Concussion	4 Entangle	5 Evasive
3 Flight	4 Knockdown	4 Parasite	8 Poison	2 Shadows
1 Stun	6 Wither	8 Danni +1/+2 doppia faccia	8 Danni +3/+4 doppia faccia	11 King's Hand
10 Elisir (Pozioni Curative)	2 Life Siphon	4 Dominance	4 Hex	4 Silence
4 Tesori 1/2 double face	4 Tesori 3/4 double face	5 token CP 0/1 double face	3 token CP 3/5 double face	
3 Cristalli Portale	2 Segnalini First Strike			



1 Contenitore Token - Dopo aver defustellato i token (mostrati a sinistra), metterli nel vassoio secondo lo schema sopra



1 Contenitore portacarte

Per istruzioni su come riempirlo, vedi "Portacarte" (pag. 15)



1 contenitore Schede & plance Boss

Questo contenitore arriva già riempito



1 contenitore Quadranti, Dadi & Miniature

Mettere standee e miniature in questo contenitore prima della 1a partita

BENVENUTO EROE!

! EROI E PRECEDENTI CONOSCENZE RICHIESTE!

Per giocare ogni giocatore avrà bisogno di un eroe di qualsiasi stagione di Dice Throne.

In questo manuale si presuppone la conoscenza delle normali regole di Dice Throne, quindi è necessario aver giocato almeno una partita a Dice Throne prima di giocare a Dice Throne Adventures. Non continuare a meno che non sia stato fatto. Vedi <http://rules.dicethrone.com>

INIZIA L'AVVENTURA...

Tu e la tua squadra di eroi agguerriti vi siete riuniti, pronti a partire attraverso le Crimson Sands per trovare e sconfiggere il Re Folle.

Ma attenzione, non siete i primi a fare questa strada.

Molti hanno provato prima. Un esercito di Minion fedeli ed eroi precedentemente sconfitti, che hanno preferito la servitù eterna alla morte, sono pronti a sacrificare la loro vita per porre fine alla tua.

Di certo non sei ancora abbastanza forte per lo scontro finale, quindi dovrai raccogliere Tesori e potenziare le tue abilità lungo la strada.

Quando sarà il momento, sarai pronto a salire sul trono?

PANORAMICA CAMPAGNA

Una campagna è composta da 8 scenari che si alternano tra due diverse modalità di gioco:

- **Esplorazione Portale "Portal Crawl"** (scenari 1, 3, 5, 7)
- **Battaglia contro i Boss "Boss Battle"** (scenari 2, 4, 6, 8)

Se la tua squadra completa con successo uno scenario, riceverai ricompense, punteggio della campagna e avvanzerai allo scenario successivo. Se la tua squadra non riesce a completare uno scenario, ti verrà richiesto di ripeterlo fino a quando non otterrai la vittoria (se non diversamente specificato dalla tua carta Difficoltà).

Una volta sconfitto il Re Folle, la tua squadra ha completato con successo la campagna!

COME USARE IL REGOLAMENTO

Lo scopo di questo regolamento è farti giocare il più rapidamente possibile e spiegare le nuove regole solo quando sono necessarie.

Invece di leggere l'intero manuale prima di giocare, suggeriamo di seguire le istruzioni così come sono scritte e di fare riferimento al manuale per ulteriori informazioni quando incontri qualcosa di nuovo. Ciò significa che puoi giocare mentre impari le regole.

Quando ti chiedi "possiamo farlo?", supponi di poter fare qualsiasi cosa all'interno del set di regole che il regolamento non proibisce esplicitamente.

Questo regolamento è un documento in evoluzione. Per l'ultima edizione delle regole digitali, visitare dtarules.dicethrone.com.

SETUP CAMPAGNA

Quando inizi una nuova campagna, scegli una carta Livello Difficoltà (consigliamo "Normale" per la prima partita) e compila quanto segue sul foglio punteggio della campagna:

- 1 DIFFICULTY LEVEL** 
- 2 TEAM NAME**
- 3 PLAYER NAMES**
- 4 CHOSEN HEROES** Utilizzerete gli stessi Eroi per tutta la campagna.
- 5 SCENARIO SCORE** Indicato sulla carta Difficulty Level scelta.

TEAM NAME	2 WOLF PACK	DIFFICULTY LEVEL	1 NORMAL	SCENARIO SCORE	5 20															
PLAYER NAMES	3 ALEX	SHARMILLA																		
CHOSEN HEROES	GUNSLINGER	BARBARIAN	4																	
SESSION 1	SESSION 2	SESSION 3	SESSION 4	SESSION 5	SESSION 6	SESSION 7	SESSION 8	SESSION 9	SESSION 10	SESSION 11	SESSION 12	SESSION 13	SESSION 14	SESSION 15	SESSION 16	SESSION 17	SESSION 18	SESSION 19	SESSION 20	
1																				
2																				

1 PORTAL CRAWL



HERO SETUP 1/2/3/4 Players

- Health: 35 / 18 / 15 / 10
- Distribute 2 Starting Salves amongst your team.
- Starting gold: 50 / 25 / 20 / 15

CONCLUSION

UPON DEFEAT

1. Shop: 3 1 1
2. Record loss on score sheet, and increase Starting Salves by 3.
3. Repeat this scenario

UPON VICTORY

1. Shop: 3 1 1
2. Record win on score sheet
3. Advance to the next scenario

KING'S HAND TOKENS

- Starting tokens: shown on minions
- Max tokens used per turn: 1
- Successful roll values: 4-6



CONCLUSION

Dettagli su cosa fare in caso di vittoria o sconfitta della tua squadra.

HERO SETUP

Fornisce il valore iniziale dei quadranti Salute dei giocatori e del quadrante Oro della squadra, a seconda che ci siano 1/2/3/4 eroi. Se stai iniziando la tua avventura, indica anche il numero di *Pozioni Curative (Elisir)* da distribuire alla tua squadra.

Ad es. In una partita a 2 giocatori, ogni Eroe inizierà con 18 punti Salute e il quadrante Oro sarà su 10.

KING'S HAND TOKENS

Ci si riferisce quando affronti potenti Minion che usano questi token.



SETUP AREA DI GIOCO

Quando si inizia o si continua una campagna, piazzare i seguenti componenti sul tavolo:

6 **CONTENITORE TOKEN**

7 **TABELLA TESORO**

8 **CONTENITORE CARTE**

Assicurati che le carte Tesoro siano separate nei loro 4 mazzi, come indicato dalle loro icone Tesoro (Comune **C**, Raro **R**, Epico **E**, Leggendaro **L**) e mescola ogni mazzo.

Se giochi un Portal Crawl, assicurati anche che ogni carta Livello Minion sia separata nel proprio mazzo e mischiata. Tieni le carte Minion e Tesoro nel contenitore.

9 **CARTA SCENARIO**

Esistono 4 carte Scenario per ogni scenario di Esplorazione Portale. Scegline uno a caso per determinare la tua mappa di Esplorazione Portali. Se ti stai preparando per uno scenario Battaglia vs Boss, prendi semplicemente la carta Scenario associata.

SETUP GIOCATORE

10 **IMPOSTA QUADRANTE SALUTE**

Vedi la carta Scenario per determinare il valore iniziale di Salute.

11 **PRENDI 1 DADO TESORO**

12 **PRENDI 1 CARTA SEQUENZA TURNO**

13 **SETUP ALTRI COMPONENTI EROE**

Come per le partite a Dice Throne, ottieni 2 **CP** e peschi 4.

14 **DISTRIBUIRE ELISIR INIZIALI**

Per la prima sessione, distribuisce gli *Elisir* indicati sulla carta Scenario.

Per tutte le altre sessioni, fare riferimento agli *Elisir* iniziali indicati sul foglio Punteggio Campagna. Puoi distribuire i token *Elisir* alla tua squadra in qualsiasi modo.



SETUP SPECIFICO PER LO SCENARIO

Ora sei pronto a fare il setup dello scenario. Se il tuo scenario attuale è un **Portal Crawl**, vai alla sezione "**Portal Crawl**" (pag. 6). Se il tuo scenario attuale è una Battaglia vs Boss, passa alla sezione "**Boss Battle**" (pag. 10).

PORTAL CRAWL



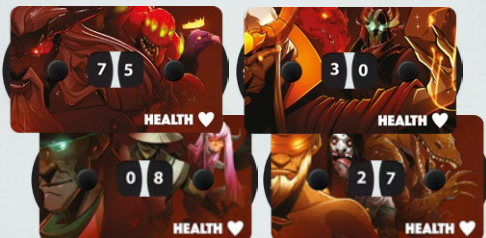
SETUP PORTAL CRAWL

Dopo aver finito il setup dell'Area di gioco, piazza i seguenti componenti sul tavolo a portata di mano:

1 4 MAZZI MINION



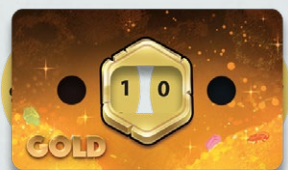
2 4 QUADRANTI NEMICO



3 2 SET DI 5 DADI CAOS



4 QUADRANTE ORO



Il lato sinistro della carta Scenario mostra il layout della mappa del Portal Crawl.



CREARE LA MAPPA

Ora costruire la mappa del Portal Crawl seguendo questi passi:

- 5 Piazza la tessera di partenza Crimson Sands. Poi piazza coperti il Portale Boss e gli Ambienti pescati a caso, come indicato sulla carta Scenario.
- 6 Piazza i 3 Frammenti di Portale, i Forzieri Tesoro e gli Elisir sulle tessere indicate.
- 7 Piazza i tuoi Eroi sulla tessera Crimson Sands.
- 8 Imposta il quadrante Oro della tua squadra sul valore "Starting Gold" indicato sulla carta Scenario

IL TUO OBIETTIVO

Per completare un Portal Crawl, si deve esplorare il Portale Boss e sconfiggere il Minion di livello IV che lo protegge. Il Portale Boss non può essere esplorato finché tutti e 3 i Frammenti di Portale non sono stati raccolti.



Per raccogliere i Frammenti, gli Eroi devono esplorare un ambiente con un Frammento su di esso, aggiungendolo così alla tessera Portale Boss.

Lungo la strada troverai forzieri e pozioni, ma ogni passo è pieno di pericoli poiché i Minion del Re Folle sono in agguato, pronti per la battaglia...

PRIMO GIOCATORE

Per determinare il giocatore iniziale, tutti gli Eroi devono tirare il loro dado Tesoro. Chi ottiene il numero più alto inizia per primo. Ora sei pronto per iniziare la tua avventura!



PORTAL CRAWL: MOVIMENTO & ESPLORAZIONE

CARTA SEQUENZA TURNO PORTAL CRAWL

In un Portal Crawl, i giocatori giocano a turno in senso orario. Ognuno esegue i 7 passi elencati sulla propria carta Sequenza Turno. Tieni sempre a portata di mano questa carta, in modo da consultarla.

Leggere ora il riepilogo di ogni passo sulla carta Sequenza Turno:

SEQUENZA TURNO PORTAL CRAWL

Muovi & Esplora (solo se non ingaggiato)

1. **Spendi Elisir** : Vd Carta Scenario.
2. **Muovi**: Muovi di quanto vuoi attraverso gli ambienti esplorati verso uno inesplorato o una Battaglia vs Minion in corso.
3. **Esplora**: se ti sei mosso in un Ambiente inesplorato, rivelalo e Risolvi tutti i suoi effetti. Se apparisse l'icona di un Minion , prepara & *ingaggia* il nuovo Minion e procedi alla *Battaglia vs Minion*.

Battaglia vs Minion (solo se ingaggiato)

4. **Spendi Elisir** : Come prima.
5. **First Strike** (se applicabile): Completa il *Passo Minion* prima del *Passo Eroe*.
6. **Passo Eroe**: Esegui un turno completo di *Dice Throne* (vd carta Sequenza Turno Eroe)
7. **Passo Minion**: Vd. "Passo Minion" nel regolamento.

Durante il Portal Crawl, *ingaggerai* battaglie con vari Minion. I primi 3 passaggi del tuo turno, Muovi & Esplora, si eseguono solo se non sei *ingaggiato* con un Minion all'inizio del tuo turno. Se sei *ingaggiato* con un Minion all'inizio del tuo turno, salta i passi "Muovi & Esplora" e procedi immediatamente alla *Battaglia vs Minion* (passi 4-7).

I passi 1-3 di Muovi & Esplora verranno ora spiegati in modo più dettagliato.

1. SPENDI ELISIR

Puoi scegliere di spendere un numero qualsiasi di *Elisir* per curarti. Per ogni Elisir speso, guarisci dell'ammontare indicato in basso a sinistra sulla carta Scenario.

Gli *Elisir* possono essere usati solo:

- Prima di muoverti.
- Prima di iniziare una battaglia, anche se il Minion ha *First Strike* .
- Prima della tua *Fase Mantenimento*.

Gli *Elisir* sono effetti Status unici e non possono essere rimossi o trasferiti. Vengono anche spesi per rianimare i compagni di squadra caduti a Salute, ma non si possono usare per rianimare te stesso.

2. MUOVI

Quando si muove, il tuo Eroe **deve** percorrere qualsiasi distanza attraverso una serie di tessere Ambiente *già esplorate* (scoperte) fino a raggiungere una delle seguenti destinazioni:

- A** **AMBIENTE INESPLORATO**
Viaggia verso una tessera Ambiente *inesplorata* (coperta) che poi *esplori* (passo 3, sotto).
- B** **BATTAGLIA VS MINION IN CORSO**
Unisciti ad un giocatore attualmente *ingaggiato* con un Minion su una tessera Ambiente *esplorata*. Anche tu *ingaggi* questo Minion e procedi immediatamente alla "Battaglia vs Minion" (pag. 8).

NON PUOI:

- Spostarti tra le tessere Ambiente in diagonale.
- Viaggiare attraverso tessere Ambiente *inesplorate*.
- Viaggiare attraverso un compagno di squadra che è attualmente *ingaggiato* con un Minion.
- Spostarti su una tessera Ambiente già *esplorata* a meno che non ci sia un compagno di squadra *ingaggiato* con un Minion.
- Scegliere di non muoverti. Devi muoverti nel tuo turno se non sei già *ingaggiato* con un Minion.



Sopra: la Gunslinger ha l'opzione di muoversi nelle tessere Ambiente *inesplorate* di Livello I per scoprire cosa si trovi là, oppure di unirsi alla Battaglia del Barbarian e *ingaggiare* il Minion Fairy.



3. ESPLORA

L'esplorazione di nuovi ambienti promette molte ricompense, ma anche gravi pericoli... e, a meno che un altro Eroe non arrivi per aiutarti in seguito, dovrai affrontarli da solo.

Dopo esserti spostato in un Ambiente inesplorato, raccogli tutti gli oggetti presenti sulla tessera coperta:

- Piazza i Frammenti di Portale raccolti sul Portale Boss.
- Metti gli Elisir raccolti sulla tua plancia Eroe.
- Apri i Forzieri con tutti i giocatori che tirano il loro dado Tesoro per ricevere una ricompensa (vedi "Forzieri", pag. 12).

Poi devi capovolgere la tessera Ambiente. La tessera può mostrare più caratteristiche, che (se presenti) vengono trattate nel seguente ordine:

- 1 Aumenta il tuo quadrante del valore indicato
- 2 Aumenta il quadrante Oro del valore indicato.
- 3 Verifica azioni obbligatorie o scelte facoltative. Se non diversamente specificato, queste si applicano solo a te.
- 4 Pesca e rivela una nuova carta Minion di livello I/II/III/IV dal suo mazzo, esegui i passi di setup Minion e poi *ingaggialo* in battaglia!



Nota: le carte Azione Istantanea o gli effetti status spendibili possono ancora essere usati per alterare i lanci di dadi. Non la carte *Fase Principale* o *Fase Lancio* fuori dalle battaglie.

PORTAL CRAWL: BATTAGLIA VS MINION

SETUP MINION

Quando esplori un nuovo Ambiente, potresti combattere con un Minion.

Prima di iniziare la Battaglia vs Minion, devi pescare una carta Minion a caso dal mazzo Minion appropriato ed eseguire i seguenti passi di setup:

- 1 Prendi 1 quadrante Nemico e imposta il lato Salute sulla Salute iniziale indicata.
- 2 Prendi 5 dadi Caos.
- 3 Se il Minion mostra il simbolo King's Hand, il Minion inizia la battaglia con un token King's Hand. Leggi la sezione dei token King's Hand della carta Scenario prima di continuare.

GESTIRE I DE I MINION

La maggior parte dei Minion non spende o guadagna CP. Tutti i Minion, tuttavia, dispongono di un valore di CP iniziale per garantire l'efficacia degli effetti di stato basati sui CP (es. Knockdown). Devi solo gestire i CP di un Minion quando specificato da un'abilità del Minion o se è influenzato da una carta, abilità o effetto di stato. Se hai bisogno di gestire i CP del Minion, usa il lato CP del quadrante nemico o segna l'attuale importo di CP del Minion con i token CP a doppia faccia. Come gli eroi di Dice Throne, i Minion possono avere al più di 15 CP.

KING'S HAND

FIRST STRIKE

SALUTE INIZIALE

CP INIZIALI



REQUISITI ATTIVAZIONE

ABILITA' OFFENSIVA

Come per gli Eroi di Dice Throne, tutti i Minions hanno una o più **Abilità Offensiva** usate per attaccare durante la propria **Fase Lancio Offensiva**.

ABILITA' PASSIVA

Alcuni Minion hanno un'Abilità Passiva che può essere usata nei turni del Minion quando possibile (vd. "Passo Minion", a pag. 9).

ABILITA' DIFENSIVA

La difesa agisce per i Minion come per gli Eroi. Quando il Minion è *Attaccato*, si devono lanciare i dadi Caos indicati per determinare il valore della difesa del Minion.

Nota: Alcuni Minion hanno una Difesa Unica (indicata da una icona dorata) che si attiva contro tutti i tipi di danno tranne per le Abilità Ultimate, se non diversamente specificato.

OBIETTIVO DEL LANCIO

Indica cosa stia cercando di ottenere il Minion durante la sua **Fase Lancio Offensiva**. Come per Dice Throne, il Minion ha 3 *Tentativi di Lancio*, usando i dadi Caos, mettendo da parte i dadi che corrispondono al suo Obiettivo di Lancio (vd "Passo Minion" a pag. 9).

RICOMPENSA MINION

Quando si sconfigge questo Minion, solo il *Giocatore Attivo* riceve la ricompensa. Comunque i Tesori hanno sempre qualcosa per tutti gli Eroi. Ad es. quando il Raging Berserker è sconfitto, la squadra è ricompensata con un Tesoro **Leggendario** che permette a ogni giocatore di lanciare il suo dado Tesoro e ricevere la ricompensa.

COMBATTERE CONTRO I MINION

Se vieni *ingaggiato* o inizi il tuo turno già *ingaggiato* con un Minion, devi combattere e sconfiggere il Minion prima che tu possa muoverti di nuovo.

Come Eroi esperti, avete già capito come vengono condotte battaglie (dalla **Fase Mantenimento** alla **Fase Scarto**). Con poche eccezioni, combattere i Minion non è diverso dal combattere i normali avversari di Dice Throne.

Segui i passaggi 4-7 quando combatti un Minion.

Battaglia vs Minion (solo se ingaggiato)

4. **Spendi Elisir**: Come prima.
5. **First Strike** (se applicabile): Completa il *Passo Minion* prima del *Passo Eroe*.
6. **Passo Eroe**: Esegui un turno completo di Dice Throne (vd carta Sequenza Turno Eroe).
7. **Passo Minion**: Vd. "Passo Minion" nel regolamento.

4. SPENDERE ELISIR

Prima di iniziare a combattere il Minion, puoi scegliere di spendere **Elisir** per guadagnare Salute (vd "Spendere Elisir", pag. 7).



5. FIRST STRIKE

Tu e il Minion ora svolgete 1 turno ciascuno (Fase Eroe e Fase Minion) e tu inizi per primo. L'eccezione a questo è se il Minion ha **First Strike**.

Qualsiasi Minion con **First Strike** attaccherà sempre l'Eroe per primo.

Nota: se un Minion con **First Strike** viene sconfitto durante il suo turno, tu eseguirai comunque il tuo turno completo. Anche se non c'è più un nemico, potresti comunque attivare un'abilità che fornisce altri benefici.

6. PASSO EROE

Esegui un turno completo (vd la carta Sequenza Turno del tuo Eroe).

1. **Fase Mantenimento**
Risolvi gli effetti Status applicabili
2. **Fase Rendita**
Ottieni 1 CP e pesca 1
3. **Fase principale (1)**
• Gioca gli Upgrade abilità
• Gioca le carte Azione **Fase Principale**
• Vendi carte (guadagna 1 CP per carta)
4. **Fase Lancio Offensiva**
Esegui fino a 3 tentativi di lancio per attivare un'abilità
5. **Fase Lancio Bersaglio**
Il tuo obiettivo è il Minion con cui sei attualmente *ingaggiato*
6. **Fase Lancio Difensiva**
Il Minion esegue la sua *abilità difensiva*
7. **Fase principale (2)**
Identico a **Fase principale (1)**
8. **Fase Scarto**
Vendi carte fino ad avere 6 o meno carte in mano.





6. PASSO MINION

Durante le **fasi Lancio Offensiva e Difensiva** del Minion, il compagno di squadra che è prima di te nell'ordine di turno tira i dadi Caos (🎲🎲🎲🎲🎲) per il Minion.

Esegui un turno completo con le seguenti eccezioni:

- Fase Mantenimento:** risolvi gli effetti Status applicabili e le abilità Passive.
- Fase Rendita** - Salta questa fase.
- Fase Principale (1)** - Salta questa fase.
- Fase Lancio Offensiva**

Lancia i 5 dadi Caos (🎲🎲🎲🎲🎲) e:

- Lancia i dadi che non corrispondono all'**Obiettivo di Lancio** del Minion o che superano la quantità richiesta di un simbolo.
- Rilancia i dadi una 2a volta se l'**Obiettivo di Lancio** non è stato ancora raggiunto.

Quando l'obiettivo del Lancio è **Straights (Scala)**, segui le seguenti regole quando scegli quali dadi rilanciare:

- Tieni **esattamente** uno dei risultati 2, 3, 4 e 5:



Il 2 viene rilanciato perché si deve tenere solo un 2.

Rilancia Tieni Tieni Tieni Tieni

- Mantieni un valore 1 o 6 solo se fa già parte di una **Scala Piccola o Grande**:



Il 6 viene tenuto perché forma una **Piccola Scala**.

Rilancia Tieni Tieni Tieni Tieni



1 e 6 vengono rilanciati perché nessuno forma una **scala piccola o grande**.

Rilancia Tieni Tieni Tieni Rilancia

4. Fase Lancio Offensiva (continua)

Il Minion esegue la migliore abilità per cui ha soddisfatto i **requisiti di attivazione**, incluse le abilità passive.

5. Fase Lancio Bersaglio

Il Minion sceglie il Bersaglio (l'eroe di turno in questo momento).

6. Fase Lancio Difensiva

Se l'**attacco** del Minion è difendibile, attiva la tua **abilità difensiva**. Spendi qualsiasi token effetto Status utilizzabile.

7. Fase Principale (2) - Salta questa fase

8. Fase Scarto - Salta questa fase



MINION E BOSS SONO GIOCATORI

- Minion e Boss sono considerati "giocatori" e "avversari" e possono essere influenzati da carte, effetti di stato o abilità.
- Carte e abilità che influenzano più avversari si possono applicare a più Minion, senza considerare con chi stiano combattendo.
- Solo tu e i tuoi compagni siete considerati Eroi.
- Puoi sempre applicare gli effetti di carte o abilità a compagni e Minion, senza tenere conto se siete nello stesso ambiente o meno.
- Tutte le carte Boss e Minion devono essere lette dalla prospettiva del Boss o del Minion. Quindi quando un'abilità o una carta Boss si riferisce all'"avversario", si riferisce all'Eroe o al Boss della fazione opposta.

FINE DEL TURNO

Se tu e il Minion siete ancora vivi, tocca al giocatore successivo.

Rimani **ingaggiato** con il Minion nel tuo prossimo turno, a meno che un altro Eroe non lo sconfigga prima dell'inizio del tuo prossimo turno.

SE SCONFIGGI IL MINION:

Il **giocatore attivo** riceve la ricompensa indicata. Tuttavia, quando si apre un forziere (🗡️🗡️🗡️🗡️🗡️), contiene sempre qualcosa per tutti gli Eroi (cioè ogni Eroe lancia un dado Tesoro (🎲) e riceve una ricompensa dalla tabella Tesoro in base al risultato).

SE IL MINION TI SCONFIGGE:

- Un compagno di squadra deve spendere subito un **Elisir** (🍷) per farti rivivere con 1 di Salute. Non puoi farlo su te stesso.
- Se non puoi essere rianimato, l'intera squadra perde il Portal Crawl (vd "Conclusione dello scenario", pag. 12).

COMPLETARE IL PORTALE CRAWL

Se la salute di un Eroe si riduce a 0 e non può essere rianimato da nessuno, la tua squadra ha **perso** lo scenario.

Una volta sconfitto il Minion di livello IV rivelato dopo aver esplorato la tessera Portale Boss e tutti gli Eroi non sono **ingaggiati** con un Minion, la tua squadra ha **vinto** lo scenario.

Procedere con "Conclusione dello scenario" (pag. 12).

LA KING'S HAND

I token **King's Hand** (👤) sono Effetti Status Unici che non possono essere rimossi o trasferiti.

Sono usati come "salva-battaglia" dai Boss e i Minion potenti mostrano l'icona **King's Hand** (👤). Spendere i token **King's Hand** (👤) non è facoltativo.

Alcuni Minion potenti iniziano con 1 token **King's Hand** (👤) specificato sulla loro carta (vedi passo 3 in "Setup Minion", pag. 8).

Poiché gli scenari scalano in difficoltà, lo fanno anche i token King's Hand (👤):



KING'S HAND TOKENS

- Starting tokens: 2 (👤) / 2 (👤) / 3 (👤) / 4 (👤)
- Max tokens used per turn: 1
- Successful roll values: 4-6

Starting tokens: il numero di token **King's Hand** (👤) con cui inizia il Boss/Minion.

Max tokens spent per turn: quanti token **King's Hand** (👤) il Boss/Minion può spendere in un singolo turno.

Successful roll values: ogni volta si spende la **King's Hand** (👤), si tira un singolo dado Caos (🎲). Se il valore rientra nell'intervallo indicato, la **King's Hand** (👤) si attiva con successo.

Nota: il risultato di un Lancio di dado della **King's Hand** (👤) si può manipolare con carte/token applicabili.

I token King's Hand (👤) vengono automaticamente spesi dal Boss/Minion in due situazioni:

A. NESSUNA ABILITÀ ATTIVATA

Se il Boss/Minion non riesce ad attivare un'Abilità nella sua **Fase Lancio Offensiva** (per qualsiasi motivo):

1. Rimuovere eventuali effetti Status negativi non persistenti che verrebbero normalmente rimossi alla fine della **Fase Lancio** (es. **Barbed Vine**, **Entangle**)
2. Lanciare 1 dado Caos (🎲).
3. Un Lancio riuscito per la **King's Hand** (👤) dà al Boss/Minion un'altra **Fase Lancio Offensiva**. Vedi la carta Scenario per determinare il valore di Lancio Riuscito per il tuo scenario attuale.

B. QUANDO MIRATO DA UN ULTIMATE

Se attivi un'abilità **Ultimate** contro il boss/Minion:

1. Lanciare 1 dado Caos (🎲).
2. Un Lancio riuscito per la **King's Hand** (👤) ti costringe a rilanciare 1 dei tuoi dadi.



BATTAGLIA VS BOSS



Non leggere questa sezione (pag. 10-11) finché non hai completato il tuo primo scenario Portal Crawl.

Sconfitti in battaglia dal Re Folle, questi ex Eroi hanno preferito la servitù alla morte. Aspettano dall'altra parte di ogni Portale Boss, pronti a infliggerti la vergogna della sconfitta. Se riesci in qualche modo a superarli, alla fine potresti raggiungere il Re Folle in persona. Per gli scenari Battaglia vs Boss non è necessario creare una mappa di Portal Crawl. Invece, lavorerete insieme per combattere un Boss. Tu e la tua squadra farete a turno per gestire il Boss nello stesso modo in cui avete fatto per i Minion.

Una certa preparazione è necessaria.

Fare riferimento alla carta scenario Battaglia vs Boss:

BOSS BATTLE!

HERO SETUP 1/2/3/4 Players

- Health: (50) Shared health dial

BOSS SETUP 1/2/3/4 Players

- Health: (70) / (70) / (75) / (80)
- Upgrade CP: (7) / (8) / (9) / (10)
- Starting CP: (2)

CONCLUSION

UPON DEFEAT

- Increase Starting Salves by 3
- Reward: (3)
- Repeat this scenario

UPON VICTORY

- Reward: (3) (3) (3)
- Advance to the next Scenario
- Record win or loss on score sheet

KING'S HAND TOKENS

- Starting tokens: 2 (2) / 2 (3) / 3 (4) / 4 (5)
- Max tokens used per turn: 1
- Successful roll values: 4-6

SALVE Heal (1) on shared health dial

KING'S HAND

In una partita a 2 giocatori, il Fallen Barbarian inizia con 2 token King's Hand

SETUP BATTAGLIA BOSS

1. Scegli 1 quadrante Salute per la squadra e mettilo sul valore indicato sulla carta scenario Battaglia vs Boss. Quando affronti un Boss, la squadra condivide un valore comune di Salute.



2. Al centro del tavolo, piazza quanto segue (come per un giocatore di Dice Throne):

- Plancia, Scheda e mazzo di carte del Boss
- Quadrante Nemico - Lato Salute in alto
- Quadrante Nemico - Lato CP in alto
- 5 dadi Caos
- Token King's Hand della quantità indicata sulla carta scenario Battaglia vs Boss

SALUTE INIZIALE EROE

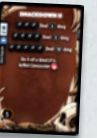
Gli Eroi condividono un quadrante Salute, che inizia a 50.

CARTA SCENARIO BATTAGLIA BOSS

In una partita a 2 giocatori, il Fallen Barbarian inizia con Salute 70. Riceverà 8 Upgrade CP e inizia la battaglia con 2.

3. Separa le carte del Boss in due mazzi e mischia ogni mazzo:

• **Mazzo upgrade** - Carte upgrade usate solo per il setup del Boss. Le carte upgrade si identificano con una freccia upgrade (↑) sul lato sinistro.



• **Mazzo Azione** - Carte Azione usate dal Boss durante la battaglia. Tutte le carte Azione si identificano con una stella azione (★) sul lato sinistro.

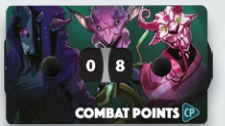
4. Imposta il quadrante CP del Boss sul valore "Upgrade CP" indicato sulla carta scenario Battaglia vs Boss.

5. Una per una, gira la prima carta del mazzo Upgrade Boss e posizionale sulla plancia Abilità corrispondente del Boss. Per ogni carta:

- Il Boss spende i CP per l'Upgrade in base al costo in CP della carta.
- Quando si passa da una carta di livello 2 ad una di livello 3, spendi solo la differenza di costo in CP.
- Se si tratta di una carta Upgrade di livello 2 e il Boss ha già quella di livello 3, scartala e pescane un'altra (non si ottengono Upgrade CP scartando).
- Se il Boss può piazzare la carta Upgrade, ma non può pagarla, scartala e smetti di pescare carte.

Il setup della plancia Boss è ora completo.

6. Le carte Upgrade rimaste nel mazzo Upgrade o scartate possono essere messe da parte o riposte nella scatola.

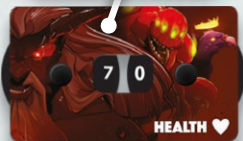


7. Imposta il quadrante Nemico (lato CP rivolto in alto) sul valore di CP iniziale indicato sulla carta Scenario.

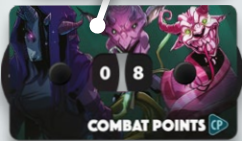
8. Imposta il quadrante Nemico (lato Salute in alto) sul valore di Salute indicato sulla carta Scenario.

Il Boss è ora pronto per la battaglia!

QUADRANTE NEMICO (LATO SALUTE)

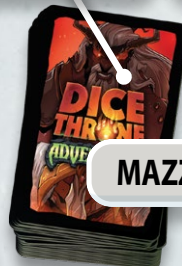


QUADRANTE NEMICO (LATO CP)



MAZZO AZIONE

MAZZO UPGRADE



MAZZO BOSS

FALLEN BARBARIAN

"My rage has never been more true since I gave myself completely to my master."

EXPLOSIVE RAGE!

PLANCIA BOSS

Skills shown: SMACKDOWN II, LOW BLOW II, UNHINGED III, SKULL BASH, PAINED RESPONSE II, BARBARIC ROAR, OVERLOAD, STONE SKIN II, CONCUSSION, STUN.

CONCUSSION
Negative Status Effect Stack limit: 1

STUN
Negative Status Effect Stack limit: 1

SCHEDA BOSS

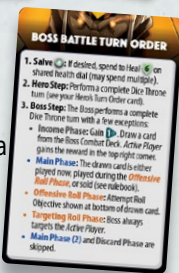
1 SWIPE
2 SWIPE
3 SWIPE
4 VORTEX
5 VORTEX

BATTAGLIA VS BOSS

CARTA SEQUENZA TURNO BATTAGLIA VS BOSS

In una Battaglia vs Boss, i giocatori agiranno in senso orario finché il Boss o la squadra non vengono sconfitti. Nel tuo turno, esegui i 3 passi elencati sulla tua carta Sequenza Turno Battaglia vs Boss. Tienila sempre a portata di mano per consultarla quando inizi per la prima volta.

Leggi il riepilogo di ogni passo mostrato sulla carta Sequenza Turno di seguito:



- 1. Spendi Elisir** (opzionale): se vuoi, spendilo per curare 6 sul quadrante Salute (puoi spenderne più di 1).
- 2. Fase Eroe:** Esegui un turno completo (vd la carta Sequenza Turno del tuo Eroe).
- 3. Fase Boss:** Il Boss esegue un turno completo (con poche eccezioni).

1. SPENDI ELISIR

Spendere Elisir (opzionale): puoi scegliere di spendere gli Elisir per curare 6 sul quadrante della Salute condiviso della tua squadra (puoi spenderne più di 1).

Nota: gli Elisir non possono essere spesi per rianimare i compagni di squadra caduti in una Battaglia contro i boss.



2. PASSO EROE

Esegui un turno completo (vd la carta Sequenza Turno del tuo Eroe).



- 1. Fase Mantenimento**
Risolvere gli effetti Status applicabili
- 2. Fase Rendita**
Guadagna 1CP e pesca 1
- 3. Fase Principale (1)**
 - Upgrade abilità di gioco
 - Gioca le carte Azione **Fase Principale**
 - Vendi carte (guadagna 1CP per carta)
- 4. Fase Lancio Offensiva**
Esegui fino a 3 tentativi di Lancio per attivare un'abilità
- 5. Fase Lancio Bersaglio** - Il tuo Bersaglio è il Boss
- 6. Fase Lancio Difensiva**
Il Boss esegue la sua **Abilità Difensiva**
Nota: il compagno che è prima di te nell'ordine di turno lancia i dadi del Boss durante le sue **Fasi Lancio Offensiva e Difensiva**.
- 7. Fase Principale (2)** - Identica alla **Fase Principale (1)**
- 8. Fase Scarto**
Vendi carte fino ad avere 6 o meno carte in mano

Ricorda: se attivi un'Abilità **Ultimate** e il Boss ha un token **King's Hand**, cercherà di fermare il tuo attacco (vd "King's Hand", pag. 9)

2. PASSO BOSS

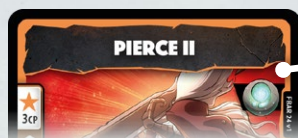
Il giocatore prima di te ora esegue il turno del Boss, che è un turno standard con alcune eccezioni:

1. Fase Mantenimento

Risolvere gli effetti Status applicabili.

2. Fase Rendita

- Aumenta il quadrante CP del Boss di 1CP. Come per gli Eroi, i Boss possono avere al più 15CP.
- Pesca una carta dal mazzo Azione Boss (girala e rimettila nel mazzo).
- Il Giocatore Attivo guadagna subito il Bonus Eroe mostrato nell'angolo in alto a destra della carta.



L'Eroe Attivo ottiene un Bonus Eroe di 1 Elisir

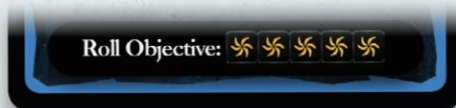
3. Fase Principale (1)

- Se la carta pescata nella **Fase Rendita** era una carta Azione **Fase Principale**, il Boss la gioca spendendo CP pari al costo in CP della carta. Dopo averla risolta, mettila nella pila degli scarti.
- Se il Boss non può permettersi il costo in CP della carta o la carta non avrebbe alcun effetto, la carta viene venduta (scartata), aumentando il quadrante CP del Boss di 1CP.
- Se la carta pescata è una carta Azione **Fase Lancio**, ignorala fino alla **Fase Lancio Offensiva**.

4. Fase Lancio Offensiva

1. Tira i 5 dadi Caos e:

- Rilancia i dadi non corrispondenti all'Obiettivo di Lancio mostrato sull'ultima carta pescata.



- Rilancia i dadi una seconda volta se l'obiettivo di Lancio non è stato ancora raggiunto.

2. Attivare un'Abilità - Il Boss quindi attiva l'abilità con il numero di priorità più alto per cui ha soddisfatto il **Requisito di Attivazione**, indipendentemente da quale fosse l'Obiettivo del Lancio originale.



3. Risolvere le carte Azione **Fase Lancio**:

Se il Boss aveva pescato una carta Azione **Fase Lancio**, ora spende CP pari al costo in CP della carta e risolve il suo effetto.



Se la carta non avesse alcun effetto o il Boss non può permettersi di giocarla, viene venduta (scartata) al termine della **Fase Lancio Difensiva** per 1CP (la carta può essere comunque utile se il Boss effettua un'altra **Fase Lancio Offensiva** a causa di un Lancio **King's Hand** riuscito).

Quando l'obiettivo del tiro è **Scala**, segui le seguenti regole per scegliere quali dadi rilanciare:

- Conserva **esattamente** uno dei risultati 2, 3, 4 e 5:



Il 2 viene ritirato perché dovrebbe essere tenuto solo un 2.

- Mantieni un valore 1 o 6 solo se fa già parte di una **Scala Piccola** o **Grande**:



6 viene mantenuto perché forma una **Scala Piccola**.



1 e 6 vengono ritirati perché nessuno dei due forma una **Scala Piccola** o **Grande**.

Ricorda: se il Boss non riesce ad attivare un'abilità nel suo turno, spenderà 1 o più token **King's Hand** nel tentativo di iniziare un'altra **Fase Lancio Offensiva** (vedi "King's Hand", pag. 9).

5. Fase Lancio Bersaglio

Il Boss ti prende di mira (l'Eroe attualmente di turno).

6. Fase Lancio Difensiva

Se l'Attacco del Boss è difendibile, attiva la tua **Abilità Difensiva**.

7. Fase Principale (2) - Salta questa fase.

8. Fase Scarto - Salta questa fase.

FINE DELLA BATTAGLIA

Che tu vinca o perda la battaglia, riceverai qualche ricompensa e il tuo viaggio continuerà (vedi "Conclusione dello scenario", pag. 12).

Nota: nella rara situazione in cui tu e il Boss siete ridotti a Salute 0 allo stesso tempo, la tua squadra vince.

SITUAZIONI SPECIALI

A volte un effetto di stato (come **Knockdown**) minaccia il Boss di perdere la sua **Fase Lancio Offensiva** (perché non ha abbastanza CP per rimuoverlo). In questi casi, si vende la carta pescata dal mazzo Azione per pagare la rimozione di **Knockdown**.

Se un effetto (come **Concussion**) fa sì che un Boss non abbia un Obiettivo di Lancio attivo, si deve comunque girare una carta in modo che il Boss abbia un Obiettivo di Lancio. Si devono ignorare tutte le altre parti della carta (incluso il bonus Eroe).



Troverai forzieri mentre esplori gli ambienti e sconfiggi i Minion. Contengono molte possibili ricompense, ma ciò che ricevi dipende dal destino.

Per scoprire la propria ricompensa, chi ottiene Tesori deve lanciare il proprio dado Tesoro e confrontare il risultato con la relativa riga della tabella Tesoro (1 2 3 4).



TABELLA TESORO

TOKEN DANNO BONUS (Effetto Status Positivo):

Prendi 1 token *Danno Bonus* corrispondente. I token *danno bonus* aggiungono il danno indicato ad un attacco. Modificatore di attacco.

Limite di Stack: 2. Se ottieni un token mentre sei già al limite di stack, devi sostituire un token o scartare quello nuovo.



OTTENERE CP:

Aumenta il tuo quadrante CP del valore indicato.



PESCARTE CARTE:

Pesca il numero indicato di carte dal tuo mazzo. Se questo ti fa avere più di 6 carte, non scartarne nessuna fino alla tua **Fase Scarto**.



OTTENERE SALUTE:

Aumenta il tuo quadrante Salute dell'importo indicato.



OTTENERE ORO:

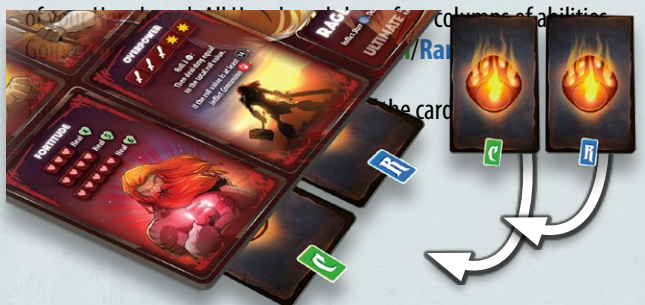
Aumenta il quadrante Oro del valore indicato.



OTTENERE UNA CARTA TESORO NON IDENTIFICATA:

Prendi la prima carta dal mazzo Tesoro **Comune/Raro/Epico/Legendario**. Senza guardarla, mettila coperta sotto la colonna corrispondente della tua plancia Eroe. Tutte le plance Eroe hanno 4 colonne di abilità. Andando da sinistra a destra, infila le carte **Comuni/Rare/Epiche/Legendarie** in ogni colonna.

Ciò terrà traccia del livello di rarità della carta.



Importante: non puoi usare carte o abilità per ripetere il lancio o cambiare il risultato (anche se la carta dice "qualsiasi dado"), a meno che la carta non menzioni specificamente il dado Tesoro.

CONCLUSIONE SCENARIO

Dopo aver completato una sessione di gioco Portal Crawl o Battaglia vs Boss, devi eseguire i 3 passi finali di seguito (descritti anche sulla tua carta Scenario). Prima farlo, ripulisci tutti i componenti del tuo Eroe, tranne le carte Tesoro non identificate. Tieni, però, il tuo mazzo a portata di mano poiché aggiungerai carte Tesoro ad esso.



1. NEGOZIO / TESORO DEL BOSS

Aggiungendo carte Tesoro, aggiorna il tuo mazzo permanentemente. Se lo scenario attuale è un Portal Crawl, vd "Negozio", altrimenti "Tesoro Boss" (pg. 13).

2. REGISTRA VITTORIA/SCONFITTA & AUMENTA ELISIR INIZIALI

Registra i risultati della tua sessione sul foglio Punteggio Campagna.

REGISTRARE UNA VITTORIA

Registra la vittoria sul foglio Punteggi: registra quanto segue nelle caselle verdi (se applicabile):

- A Scenario #:** nell'angolo in alto a sinistra della carta Scenario.
- B Remaining Salves:** 1 Punto Scenario per ogni *Elisir* rimanente non usato.
- C Starting Salves for next session:** Registra il numero totale di *Elisir* iniziali che avete ancora per la prossima sessione.
- D Unspent Gold (solo Portal Crawl):** 1 punto scenario ogni 5 Ori non spesi rimasti dopo la conclusione della Fase Negozio.
- E Unclaimed Boss Loot cards (solo battaglia Boss):** 1 Punto Scenario per ogni carta Tesoro Boss che scegli di non tenere.
- F Explored All tiles (solo Portal Crawl):** 5 punti scenario se avete esplorato tutte le tessere durante un Portal Crawl.
- G Scenario Score:** punti pari al punteggio dello scenario (in alto a destra sul tuo foglio Punteggi).
- H Session Score:** Il totale dei valori.

L'esempio sopra mostra il punteggio di un Portal Crawl, quindi "Unclaimed Boss Loot" **E** è lasciato vuoto.

REGISTRARE UNA SCONFITTA

Se venite sconfitti, ripeterete lo scenario. Quando lo ripetete, vi date 3 *Elisir Iniziali* in più rispetto a quelli con cui avete iniziato la sessione precedente.

Registra la Sconfitta sul foglio Punteggi - registra quanto segue:

- A Scenario #:** nell'angolo in alto a sinistra della carta Scenario.
- B Starting Salves for next session:** aggiungi 3 al valore *Elisir Iniziali* della sessione corrente e registralo nella casella Starting Salves per la prossima sessione.
- C Session Score:** Scrivi "-10" (negativo 10).

Importante: nessuna casella verde sul tuo foglio Punteggi viene riempita quando venite sconfitti.

Le caselle verdi nell'esempio sopra sono tutte lasciate vuote perché la squadra è stata sconfitta.

3. AVANZA O RIPETI LO SCENARIO

SE LA TUA SQUADRA VINCE

Avanza allo scenario successivo: passa allo scenario successivo con tutte le nuove carte Tesoro ottenute.

SE LA TUA SQUADRA PERDE

Ripeti lo scenario: ripeti questo scenario (pescando una nuova carta Scenario solo se è un Portal Crawl) con più *Elisir* e tutte le nuove carte Tesoro ottenute. Quando si ripete uno scenario, tutte le carte Boss, le tessere Ambiente e le carte Minion usate nello scenario si devono rimescolare nei rispettivi mazzi e rimesse nel Portacarte prima di creare nuovamente lo scenario.

Suggerimento: quando riponi i componenti tra una sessione di gioco e l'altra, puoi conservare le carte sostituite da carte Tesoro capovolte nel contenitore del tuo Eroe, in modo che si possano facilmente separare la prossima volta.



CARTE TESORO

CARTE TESORO

In Dice Throne Adventures, puoi potenziare il tuo eroe con potenti carte Tesoro. Queste carte:

- Hanno icone nella parte inferiore in base alla rarità: Comune **C**, Rara **R**, Epica **E** e Leggendaria **L**.
- Presentano un bordo di cristallo in fondo alla carta colorato in base alla sua rarità.
- Si possono scartare dalla tua mano in ogni momento per pescare una carta sostitutiva dal tuo mazzo.

CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Alcune carte Tesoro sono classificate come Equipaggiamento (indicato al centro della carta). Quando ne giochi una:

- Paga i CP richiesti e posizionala scoperta vicino alla tua plancia Eroe.
- Tutti gli effetti della carta sono sempre attivi e la carta rimane in gioco per la durata dello scenario.
- Se vuoi giocare una carta Equipaggiamento, ma ne hai già 2 in gioco, devi prima scartarne una (non guadagni CP).



UPGRADE CARTE TESORO

Alcune carte Tesoro potrebbero essere una versione di livello superiore di altre che potresti già avere nel tuo mazzo.

Importante: non puoi avere due carte Azione Eroe o Equipaggiamento con lo stesso nome nel tuo mazzo. Es: non puoi avere entrambi "So Wild!" e "So Wild III!" nel tuo mazzo. Ogni volta che vuoi aggiungere una carta Tesoro di livello superiore a quella già presente nel tuo mazzo, devi rimuovere la carta di livello inferiore dal tuo mazzo. Se la carta di livello inferiore è una:

- **Carta Tesoro**, piazzala in fondo al suo mazzo Tesoro
- **Carta non Tesoro** (carte che non hanno bordo di cristallo), rimettila nel contenitore del tuo Eroe, tenendola separata dal mazzo del tuo Eroe. Non verrà usata in alcuna sessione futura durante questa campagna. Le carte Tesoro con un'icona Scambia **↔** indicano che sostituisce una carta non Tesoro. Se stai utilizzando buste protettive, ti consigliamo di posizionare la carta Tesoro davanti alla carta non Tesoro all'interno della custodia.

"So Wild III" ha un simbolo **↔**. Quando peschi questa carta dal mazzo Tesori Rari, devi trovare nel tuo mazzo e rimpiazzare la carta Comune "So Wild".



LIMITE DIMENSIONE DEL MAZZO

Potete avere al più 50 carte nel vostro mazzo. Se superate questo limite dovete rimuovere 1 carta Tesoro dal vostro mazzo prima dell'inizio dello scenario successivo, rimettendo la carta in fondo al mazzo Tesoro appropriato. Le bustine protettive personalizzate di dicethrone.com sono disponibili in confezioni da 50, il che aiuta a tenere traccia di quante carte ci sono nel tuo mazzo. Visita dicethrone.com per acquistare bustine protettive personalizzate.

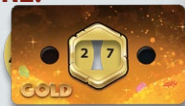
Se non usi le buste protettive, potresti dover contare le tue carte mentre avanzi a livelli di scenario più alti per rimanere sotto il limite di 50 carte.

NEGOZIO

È tempo di spendere il tuo sudato oro al Rosella's Shop.

1. ORO TOTALE PER GIOCATORE:

Arrotonda l'importo sul quadrante Oro per eccesso al **5** Oro più vicino, con tutti gli Eroi che ricevono questa quantità di Oro da spendere nel negozio.



Suggerimento: usa il tuo quadrante Salute per controllare quanto oro devi spendere.

Es: se il quadrante Oro mostra 27 Oro, aumentalo a 30 e tutti gli Eroi hanno 30 Oro da spendere.

2. DISTRIBUIRE CARTE NEGOZIO:

Dare ad ogni giocatore una mano di carte Tesoro in quantità e tipo indicati nella sezione Conclusion della carta Scenario.

Importante: i giocatori possono guardare queste carte Tesoro, ma non quelle non identificate raccolte nel Portal Crawl.



3. GUADAGNARE CARTE:

Eseguire 1 delle azioni seguenti, qualsiasi numero di volte e in qualsiasi ordine:

ACQUISTARE: Spendi Oro per aggiungere al tuo mazzo 1 delle carte che ti sono state date nel passo 2 ("Distribuire Carte Negozio"). Vd etichetta su Scheda del Negozio per il suo costo:



Comune Rara Epica Leggendaria

- Se acquisti una carta Tesoro di livello superiore a quella già presente nel tuo mazzo (es. "So Wild III!"), paga solo la differenza dei costi tra le due carte. Es, se vuoi acquistare una carta Epica **E**, ma possiedi già quella Rara **R**, paghi solo **5** Oro.

- Non puoi acquistare versioni di livello inferiore delle carte Tesoro già presenti nel tuo mazzo. Piazzale in fondo al mazzo Tesoro appropriato e pesca una carta sostitutiva dall'alto. Ripeti l'operazione quanto serve.

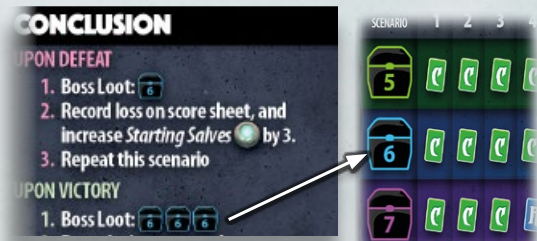
IDENTIFICARE: spendi **10** oro per identificare una carta Tesoro non identificata. La carta Tesoro identificata viene aggiunta istantaneamente al tuo mazzo.

- Se Identifichi una carta Tesoro di livello inferiore a quella già nel tuo mazzo, piazzala in fondo al suo mazzo Tesoro e pesca una carta sostitutiva dall'alto. Ripeti l'operazione tutte le volte necessarie.

VENDERE: le carte Tesoro non identificate (o qualsiasi carta Tesoro attualmente nel tuo mazzo) si possono vendere per **5** Oro ognuna.

- Quando si vende una carta, mettila in fondo al suo mazzo Tesoro.
- Non puoi vendere le carte che ti sono state date nella Fase 2 ("Distribuire Carte Negozio"). Queste carte non ti appartengono.
- Non puoi vendere carte Comuni (carte che non hanno un bordo di cristallo).

TESORO DEL BOSS



Che tu abbia vinto o perso una Battaglia vs Boss, ora otterrai il Tesoro del Boss. Gira la plancia Tesoro sul lato Tesoro Boss ed esegui i seguenti passi un numero di volte pari alla quantità di forzieri mostrata accanto a "Boss Loot" nella sezione Conclusion della carta Scenario Battaglia vs Boss:

1. Ogni giocatore lancia il proprio dado Tesoro **6**.
2. Esamina la tabella Tesoro Boss e prendi la prima carta dal corrispondente mazzo Tesoro **Comune/Raro/Epico/Leggendaria** in base al risultato del tuo tiro di dado.
3. Esamina la carta pescata e scegli tra:
 - Aggiungila immediatamente al tuo mazzo.
 - Scartala. Per ogni carta scartata in questo modo, la tua squadra guadagnerà 1 Punto Scenario, da registrare sul foglio dei punteggi della campagna (riga "Unclaimed Boss Loot").

Se la tua ricompensa è una carta Tesoro di livello inferiore a quella già presente nel tuo mazzo, piazzala in fondo al suo mazzo Tesoro e pesca una carta sostitutiva dall'alto. Ripeti l'operazione tutte le volte necessarie.

PULIZIA NEGOZIO / TESORO DEL BOSS

Dopo aver finito "Tesoro del Boss" / "Negozio", tutte le carte ottenute vengono mescolate nel vostro mazzo per usarle nello scenario successivo.

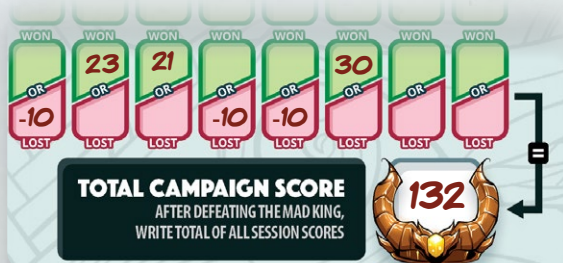


PUNTEGGIO CAMPAGNA



Dopo aver sconfitto il Re Folle e aver registrato il Punteggio finale, calcola il punteggio Campagna sommando tutti i punti delle sessioni "vinte" e "perse". Questo è un ottimo strumento per confrontare diverse campagne di Dice Throne Adventures.

Puoi anche andare online per vedere come se la sono cavata gli altri nella conquista del Trono!



CONTENUTI LEGACY

Quando vinci per la prima volta, sbloccherai i contenuti legacy! Questo è quanto siamo disposti a dire sull'argomento, poiché lo scoprirai da solo e verrai guidato su come usarli quando verranno rivelati.



MODE "BOSS VS MOLTI"

Boss vs Molti è una modalità di gioco alternativa per 3-5 giocatori che consente di giocare una Battaglia vs Boss con un giocatore che gioca come Boss! Si applicano tutte le regole standard, con le seguenti eccezioni:

CAMBIAMENTI SETUP EROI

- Gli eroi condividono un quadrante Salute, che inizia da 50.

CAMBIAMENTI SETUP BOSS

- Il boss inizia con 10 Salute + 20 per ogni Eroe.
- Mescolare insieme sia il mazzo Upgrade Boss che il mazzo Azione.
- Il Boss inizia con 4 carte e 2 CP.

GIOCATORE INIZIALE

- Il Boss è sempre il Primo Giocatore.
- Il Boss non salta la sua **Fase Rendita**.

ORDINE DI TURNO

Tutti i giocatori, incluso il Boss, si alternano in senso orario eseguendo un normale turno.

KING'S HAND

I token *King's Hand* sono un Effetto Status Unico (**Limite di Stack: 5**): non possono essere rimossi o trasferiti in alcun modo.

- Il Boss ottiene una *King's Hand* durante la **Fase Mantenimento** di ogni giocatore (la sua e di tutti gli Eroi).
- Il Boss può spendere 3 CP in ogni momento per ottenere un token *King's Hand* (**Limite di Stack: 5**).

Quando viene speso un token King's Hand, lancia un dado Tesoro:

- 1-10: ottieni 1 CP.
- 11-15: effettua una delle seguenti operazioni:
 1. Costringi il tuo avversario a rilanciare uno dei suoi dadi.
 2. Ottieni 1 tentativo di Lancio aggiuntivo.
- 16-20: cambia il valore di un qualsiasi dado.

FASE BERSAGLIO

Gli Eroi prendono sempre di mira il Boss.

Il Boss, tuttavia, deve lanciare per la **Fase Bersaglio**. Per determinare chi viene *attaccato* dal Boss si lancia 1 dado Caos.

2 Eroi vs Boss:

- 1-3: Eroe a sinistra del Boss
- 4-6: Eroe alla destra del Boss

3 Eroi vs Boss

- 1-2: Eroe a sinistra del Boss
- 3-4: Eroe al centro
- 5-6: Eroe a destra del Boss

4 Eroi vs Boss

- 1-4: 1 è Eroe alla sinistra del Boss e si continua in senso orario
- 5-6: Lancia ancora

MODE "BOSS VS BOSS"

Boss vs Boss è una modalità di gioco alternativa per 2 giocatori che consente a te e a un avversario di affrontarsi in un duello 1vs1! Si applicano tutte le regole standard, con le seguenti eccezioni:

CAMBIAMENTI SETUP

- Iniziate con 70 Salute.
- Mescolate insieme sia il mazzo Upgrade Boss che il mazzo Azione.
- Pesca 4 e guadagna 2 CP.

KING'S HAND

I token *King's Hand* sono un Effetto Status Unico (**Limite di Stack: 5**): non possono essere rimossi o trasferiti in alcun modo.

- Ottenete un token *King's Hand* durante ogni **Fase Mantenimento**.
- Ogni Boss può spendere 3 CP in qualsiasi momento per ottenere 1 token *King's Hand* (**Limite di Stack: 5**).

Quando viene speso un token King's Hand, lancia un dado Tesoro:

- 1-10: ottieni 1 CP.
- 11-15: effettua una delle seguenti operazioni:
 1. Costringi il tuo avversario a rilanciare uno dei suoi dadi.
 2. Ottieni 1 tentativo di Lancio aggiuntivo.
- 16-20: cambia il valore di un qualsiasi dado.

CAMBIAMENTI REGOLE PER LE MODALITA' "BOSS VS":

- Tutte le carte Azione che dicono "Active Player" si riferiscono al tuo avversario.
- Ignora i Bonus Eroe nell'angolo in alto a destra delle carte Azione.
- Ignora gli Obiettivi di Lancio in fondo alle carte Azione.

CREDITS

Lead Game Designer: Nate Chatellier

Developers: Gavan Brown, Manny Trembley, John Heidrich, Aaron Waltmann

Illustration: Manny Trembley, Damien Mammoliti

Graphic Design: Gavan Brown, Gui Landgraf, Tim Huesken

Rulebook: Simon Rourke, John Heidrich, Tim Huesken

Tray design: Gabriel Martin, Gavan Brown

Sculptors: Heriberto Valle, Todd Hone

Playtesters: Joel Smart, Kevin Heidrich, Jonathan Herrera-Thomas, Drake Finney, Rick May, Darnell Malone, Nick Lem, Kira Anne Peavley, Blake Royall, and many others.

Special thank you to Adam Wyse, Paul Saxberg, Nischinth Sidharth, Max Michael, Kira Anne Peavley, Aaron Hein, Dan Tolczyk, Kevin Nguyen, Jeff Jacobson, Ken Cunningham, Mr.Cuddington, Mateusz Zajda, George Georgeadis, Serena Tam, Bondy Yuen, and the Love Thy Nerd crew for all the help over this epic journey of Dice Throne Adventures.

D: Entro direttamente nella Battaglia vs Boss dopo aver attraversato la tessera Boss Portal?

R: No. Per prima cosa vai al Rosella's Shop e devi resettare la tua plancia Eroe.

D: Il Lancio di dado della *King's Hand* può essere manipolato con le carte della *Fase Lancio* dell'Eroe?

R: Sì.

D: Gli upgrade delle carte Abilità e gli Equipaggiamenti vengono trasferiti da uno scenario all'altro?

R: No, rimetti sempre tutte le carte nel proprio mazzo dopo ogni sessione.

D: Se la mia squadra vicesse e rimanesse con degli *Elisir*, le porterebbe allo scenario successivo?

R: Sì.

D: Se la mia squadra ha perso e ci sono rimasti degli *Elisir*, queste vengono trasferite quando ripetiamo lo scenario?

R: No, non vengono aggiunte agli *Elisir* Iniziali per il replay dello stesso scenario.

D: Cosa succede se finisco le carte in un mazzo Tesoro?

R: Pesca dal mazzo Tesoro successivo con rarità più alta.

D: Se non è chiaro quale scelta dovrebbe fare un Minion o un Boss, cosa succede?

R: Il *giocatore attivo* dovrebbe prendere la decisione più efficace per il Minion o il Boss.

D: Un eroe può guarire al di sopra della sua Salute iniziale?

R: Sì. Come nel gioco base, un Eroe può curare fino a 10 in più rispetto alla propria Salute iniziale.

D: Posso spendere token *Danno Bonus* dopo che il mio avversario ha già attivato la sua *Abilità Difensiva*?

R: Sì. I token *Danno Bonus* sono *modificatori di attacco*, che possono essere spesi prima o dopo che l'avversario attiva la propria *Abilità difensiva*.

D: Durante una campagna, qual è il limite di stack per la *King's Hand*?

R: Infinito.

Per altre FAQ, visita: dtafaq.dicethrone.com o chiedi nella nostra community di Facebook: [community.dicethrone.com](https://www.facebook.com/community.dicethrone.com)

CARICARE IL CONTENITORE DELLE CARTE

Dice Throne Adventures include un Contenitore di Carte. Prima di giocare la tua prima partita, devi prima caricare tutte le carte e le tessere Ambiente al suo interno. Dietro ogni mazzo di carte, posiziona il divisore associato. Assicurati che tutto il contenuto sia rivolto con il retro delle carte rivolto verso di te e le carte Minion più vicine a te.

Per guardare un video dimostrativo su come caricarlo, visita <http://cardcaddy.dicethrone.com>

- 1 Mazza Minion di livello I e divisore.
- 2 Mazza Minion di livello II e divisore.
- 3 Mazza Minion di livello III e divisore.
- 4 Mazza Minion di livello IV e divisore.
- 5 Carte Scenario e divisore. Dietro il divisore delle carte Scenario, piazza il pacchetto Legacy A (non aprirlo).
- 6 Mazza e divisore Boss Fallen Barbarian.
- 7 Mazza e divisore Boss Fallen Gunslinger.
- 8 Mazza e divisore Boss Fallen Monk.
- 9 Mazza e divisore Boss Mad King.

Questi termini verranno mostrati durante le tue partite a Dice Throne Adventures.

Active Player: tu, l'eroe, di chi è attualmente il turno.

Boss: precedentemente sconfitti in battaglia dal Re Folle e ora nella sua eterna servitù, si trovano negli scenari dopo ogni Portal Crawl.

Boss Portal: l'ambiente finale da *esplorare* per completare un Portal Crawl. Non si può *esplorare* finché non sono stati raccolti tutti e 3 i Frammenti di Portale.

Chaos dice: i 5 dadi usati da Minion e Boss.

Environment tile: la tua squadra si sposta e le esplora durante un Portal Crawl.

Equipment card: Una carta Tesoro speciale i cui effetti rimangono in gioco per la durata dello scenario.

First Strike: un Minion con *First Strike* effettua il suo attacco prima che un Eroe svolga il suo turno.

Gold: guadagnato durante un Portal Crawl e speso nel negozio per acquistare nuove carte Tesoro.

Gold dial: usato per tenere traccia della quantità di oro guadagnata dalla tua squadra.

King's Hand token: Usato da Boss e Minion potenti dopo una *Fase Lancio Offensiva* fallita o prima che un Eroe risolva la propria *Abilità Ultimate*.

Loot Chests: ogni volta che un forziere viene aperto, contiene sempre qualcosa per tutti gli eroi (cioè tutti gli eroi lanciano un dado Tesoro e ricevono una ricompensa dalla tabella Tesoro in base al risultato).

Loot die: dado a 20 facce lanciato quando ottieni Tesoro. Può solo essere rilanciato o subire la modifica del suo risultato da carte e abilità che menzionano specificamente il dado Tesoro.

Loot: la ricompensa ottenuta dai forzieri Tesoro (ad es. token danno bonus, CP, carte, Salute, oro o carte Tesoro non identificate).

Minion: sono nemici che si possono trovare sulla maggior parte delle tessere Ambiente.

"No Solo" symbol: Non utilizzare in solitario. Mettila in fondo al relativo mazzo e pesca un'altra carta.

Opponent: un giocatore, un Boss o un Minion della fazione avversaria.

Portal Crawl: Il nome di uno scenario in cui devi muoverti ed esplorare le tessere Ambiente, combattere Minion e ottenere Tesoro sulla strada per il Boss Portal.

Portal Shard: devi collezionarli tutti e 3 in ogni Portal Crawl. Una volta raccolti, si piazzano sul Portale Boss, che ti consente quindi di affrontare il suo potente Minion.

Roll Objective: i risultati dei dadi a cui mira un Minion/Boss per attivare un'Abilità Offensiva.

Salve: usati per curare ferite o rianimare un compagno.

Scenario Score: numero totale di punti scenario guadagnati dal tuo Portal Crawl. Usato per confrontare i tuoi risultati con quelli di altre squadre.

Shop: gli eroi si riuniscono qui dopo ogni Portal Crawl per spendere il loro Oro in nuove carte Tesoro.

Swap Icon: indica che una carta Tesoro sostituisce una carta comune nel mazzo di un eroe.

Unique Defense: si attiva contro tutti i tipi di danno tranne le Abilità Ultimate se non diversamente specificato.

Unidentified Loot card: qualsiasi carta Tesoro Comune/Rara/Epica/Legendaria ottenuta da un tiro di dadado Tesoro e conservata sotto la tua Plancia Eroe fino alla Fase Negozio. Non guardare la carta. Non scoprirai di cosa si tratta a meno che non paghi Oro per identificarla durante la Fase Negozio.

CONTENITORE DELLE CARTE



10 Pacchetti legacy C e D (non aprire). Dietro i pacchetti Legacy piazza un divisore "Other Cards". Quest'area è utile anche per riporre le buste protettive extra non utilizzate del tuo eroe.

11 Carte Tesoro Comuni e divisore.

12 Carte Tesoro Rare e divisore.

13 Carte Tesoro Epiche e divisore.

14 Carte Tesoro Leggendarie e divisore.

15 Carte aiuto Ordine di Turno e Difficoltà. Dietro queste carte piazza un divisore "Other Cards".

16 Pacchetto Legacy B (non aprire).

17 Piazzate ogni pila di tessere Ambiente. Ogni Livello di Ambienti dovrebbe stare insieme. Piazza qui anche le tessere Crimson Sands e Boss Portal.

DEFINIRE UN BANCHIERE

Si raccomanda, prima di iniziare, di assegnare il compito di "banchiere" ad un giocatore. Il banchiere dovrebbe dare le carte direttamente dal Contenitore ai giocatori quando necessario.

EFFETTI STATUS & TOKEN

Back Strike (Effetto Status positivo): Quando un giocatore con *Back Strike* riceve un danno come risultato di una *Fase Lancio Offensiva* avversaria, può spendere questo token e tirare 1 . Poi infligge ½ del valore come danno (arrotondato per eccesso) all'attaccante. **Limite Stack: 1**



Barbed Vine (Effetto Status Negativo): Un giocatore con questo token riceve 1 danno per ogni *Tentativo di Lancio* oltre il primo durante la sua *Fase Lancio Offensiva*, fino a un massimo di 2 danni per turno. Questo token viene rimosso e poi viene applicato questo danno al termine della *Fase Lancio*. **Limite Stack: 1**



Bleed (Effetto Status Negativo): Un giocatore con questo token deve lanciare 1 durante la sua *Fase Mantenimento*. Se 1-4, riceve 1 danno. Se 5-6, rimuovi questo token. **Limite Stack: 2**



Blind (Effetto Status Negativo): La prossima volta che un giocatore con questo segnalino conclude la sua *Fase Lancio Offensiva*, deve rimuoverlo e lanciare 1 . Se 1-2, la sua *Fase Lancio Offensiva* fallisce e non ha alcun effetto. **Limite Stack: 1**



Bounty (Effetto Status Negativo): Quando un giocatore con questo token viene Attaccato da un avversario, l'Attaccante aumenta il proprio danno di 1 e guadagna 1. **Persistente. Limite Stack: 1**



Bonus Damage (Effetto Status Positivo): I giocatori possono spendere questi token durante la loro *Fase Lancio Offensiva*. Ogni token aggiunge il numero di danni indicato al tuo Attacco. *Modificatore di attacco. Limite Stack: 2. Se ottieni un token mentre sei al limite dello stack, devi sostituire un token precedente o scartare il nuovo token.*



Burn (Effetto Status Negativo): Un giocatore con questo token subisce 2 danni durante la *Fase Mantenimento* del proprio turno. **Persistente. Limite Stack: 1**



Chaos (Effetto Status Positivo): questi token vengono guadagnati e spesi da vari Minion e Boss per potenziare determinate abilità. L'abilità specifica Minion/Boss indica come vengono utilizzati questi token. Questi token non possono essere utilizzati dagli Eroi. **Limite Stack: 6**



Concussion (Effetto Status Negativo): Un giocatore con questo token deve saltare la sua *Fase Rendita* e poi rimuovere il token. **Limite Stack: 1**



First Strike : questo token è un semplice token (non un Effetto Status). Metti questo token sopra un Minion nel caso in cui ottenga *First Strike* da un Ambiente o da un altro effetto per ricordare a tutti che ora il Minion ha *First Strike*.



Dominance (Effetto Status Unico): Quando un giocatore con questo token *Attacca*, deve tirare 1 :

- Se 1, devi scegliere un compagno di squadra come Bersaglio. Se non puoi, devi scartare 1 carta a caso. Poi rimuovi il token.
- Se 2-5, non fare nulla.
- Se 6, rimuovi questo token.



Questo token non può essere trasferito in alcun modo (ma può essere rimosso). **Limite Stack: 1**

Entangle (Effetto Status Negativo): un giocatore con questo token ha 1 *Tentativo di Lancio* in meno durante la sua successiva *Fase Lancio Offensiva*. Al termine della *Fase Lancio*, rimuovere questo token. **Limite Stack: 1**



Evasive (Effetto Status Positivo): Quando un giocatore con questo token riceve danno, può spenderlo. Se lo fa, lancia 1 . Se il risultato è 1-2, non riceve alcun danno (sebbene altri effetti associati possano ancora applicarsi). Si possono spendere più token per tentare di prevenire la stessa fonte di danno. **Limite Stack: 3**



Flight (Effetto Status Positivo): I giocatori possono spendere questi token in qualsiasi momento durante la loro *Fase Lancio*. Una volta speso, tira 2 . Se si ottiene un 6, attiva il token. Quando viene attivato durante la *Fase Lancio Offensiva*, l'attacco diventa indifendibile. Se attivato durante la *Fase Lancio Difensiva*, ignora tutti i danni in arrivo. **Limite Stack: 3**



Hex (Effetto Status Unico): ogni volta che un giocatore con questo token ottiene un 6, è come se il suo dado fosse stato modificato in un dado che non ha valore. Alla fine del proprio turno, rimuovi questo token. Questo token non può essere trasferito in alcun modo (ma può essere rimosso). **Limite Stack: 1**



King's Hand (Effetto Status Unico): Vd "King's Hand" (pag. 9)



Knockdown (Effetto Status Negativo): il giocatore che ha questo token per rimuoverlo deve spendere 2 prima dell'inizio della sua *Fase Lancio Offensiva*. Se il giocatore non lo fa, deve saltare la sua *Fase Lancio Offensiva* e poi rimuovere questo token. **Limite Stack: 1**



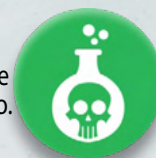
Life Siphon (Effetto Status Unico): se la tua *Fase Lancio Offensiva* risulta in un Attacco, rubi 1 Salute. *Modificatore di attacco. Persistente.* Questo token non si può trasferire in alcun modo (ma può essere rimosso). **Limite Stack: 2**



Parasite (Effetto Status Negativo): Durante la sua *Fase Mantenimento*, se un giocatore che ha questo token ha un Effetto Status Positivo, riceve 1 danno. Inoltre, se spende un Effetto Status Positivo per prevenire o evitare con successo il danno, rimuove Parasite e riceve 3 come fonte isolata di danno indifendibile. **Limite Stack: 1**



Poison (Effetto Status Negativo): Un giocatore con questo token riceve 1 danno per ogni token *Poison* durante la *Fase Mantenimento* del proprio turno. **Persistente. Limite Stack: 3**



Targeted (Effetto Status Negativo): Quando un giocatore che ha questo token viene Attaccato da un avversario, l'Attaccante aumenta il proprio danno di 2. **Persistente. Limite Stack: 1**



Stun (Effetto Status Negativo): Un giocatore con questo token non può compiere azioni di alcun tipo (non può giocare carte, difendere, usare token Status o abilità passive, ecc.). Dopo che l'Attacco è finito, il giocatore che ha inflitto *Stun* rimuove il token e poi prende subito di mira lo stesso avversario con un'ulteriore *Fase Lancio Offensiva* (se questo avversario è stato rimosso dal campo di battaglia, questa *Fase Lancio Offensiva* aggiuntiva si annulla). **Limite Stack: 1**



Salve (Effetto Status Unico): I giocatori possono spendere i token *Elisir* per curare le ferite subite o per rianimare i compagni caduti. Quanto viene guarito è indicato nella parte inferiore di ogni carta Scenario.



Gli *Elisir* si possono usare solo prima di muoversi, prima che inizi una battaglia (anche se il Minion ha *First Strike*), o prima della tua *Fase Mantenimento* (quando sei ingaggiato in battaglia).

Questo token non può essere trasferito o rimosso in alcun modo. **Limite Stack: Infinito**

Shadows (Effetto Status Positivo): Quando un giocatore con questo token viene danneggiato a seguito di una *Fase Lancio Offensiva* avversaria, non riceve alcun danno e non effettua alcuna difesa (sebbene l'Attacco "riesca" e altri effetti si potrebbero applicare). Scarta questo segnalino dopo che il giocatore influenzato inizia e conclude un singolo turno mentre è sotto i suoi effetti. **Limite Stack: 1**



Silence (Effetto Status Unico): Un giocatore con questo token non può attivare le proprie abilità *Scala Piccola* o *Scala Grande*. Alla fine del suo turno, rimuove questo token. **Limite Stack: 1**



Wither (Effetto Status Negativo): Se un giocatore con un token *Wither* sta per infliggere danno come risultato della sua *Fase Lancio Offensiva*, riduci quel danno di 1 per ogni token *Wither*. **Persistente. Limite Stack: 2**

