

# Arcadia Quest – Regole per gioco completamente solitario e cooperativo

## Di Ardghal (BGG 2015)

Queste sono le mie regole fatte in casa per giocare ad Arcadia Quest in solitario. Comunque possono essere facilmente applicate ad una partita giocata in modalità completamente cooperativa, con qualunque numero di giocatori, dove ognuno controlla una o più gilde complete o, almeno, due eroi singoli. Io, di solito, utilizzo una gilda completa nella modalità di gioco in solitario.

La mia variante di regole contiene una semplice, ma divertente IA per controllare il movimento e le azioni dei mostri ed introduce una fase separata di Eroi e Mostri. Oltre alle modifiche regolamentari e le aggiunte inserite qui, si applicano le normali regole.

Divertitevi ragazzi!

### 1. SETUP

- 1.1. Quando preparate per un determinato scenario in cui ci sono mostri e segnalini esplorazione nella stessa casella, assegnate ogni segnalino ad un mostro piazzandolo a faccia in giù sotto la basetta del mostro. Quando i mostri si muovono durante la Fase dei Mostri, i segnalini si muovono con loro.
- 1.2. Mettete da parte le carte missione PvP. Non vengono utilizzate in solitario e cooperativo.
- 1.3. Scegliete o fate un draft del numero di eroi che preferite. Se giocate con una gilda completa di tre eroi, consiglio l'utilizzo dei cinque oggetti standard iniziali. Comunque potete accordarvi con un qualunque numero di oggetti suddivisi tra i vostri eroi come preferite.
- 1.4. Scegliete una o più delle aree di partenza per i vostri eroi, come descritto nello scenario.

### 2. FASE DEGLI EROI

- 2.1. Durante la Fase degli Eroi ogni singolo eroe può attivarsi (spendendo punti movimento e facendo azioni di combattimento come al solito) o riposare. Quando riposa un eroe può ripristinare tutte le sue carte utilizzate o scambiare gli oggetti e i segnalini esplorazione con altri eroi che sono vicino a lui. Scambiare oggetti con eroi posizionati lontano non è possibile! Inoltre un eroe che riposa può resuscitare un eroe sconfitto (morto) in precedenza vicino a lui. Durante la Fase degli Eroi le reazioni di Guardia e Contrattacco si applicano come al solito.

### 3. FASE DEI MOSTRI

- 3.1. All'inizio della Fase dei Mostri controlla la tessera Generazione. **Primo:** controlla che tipologia di Mostri è presente sulla tessera Generazione, quella/e tipologia/e si attiva/no sul tabellone (es. Ci sono due Orchi Predoni e un Goblin Arciere, tutti gli Orchi Predoni e i Goblin Arcieri sul tabellone si attivano). **Secondo:** tutti i mostri che non sono presenti sulla tessera Generazione, ma che sono stati attaccati durante la precedente Fase degli Eroi si attivano.
- 3.2. Un mostro attivo prima si muoverà sempre verso l'eroe più facile da raggiungere spendendo tutti i punti di movimento disponibili, aprendo porte e utilizzando i portali, cercando di arrivare a raggio di attacco. Un mostro che si muove raccoglie tutti i segnalini esplorazione sul suo percorso (mettili a faccia in giù sotto la basetta del mostro). Quei segnalini verranno raccolti dall'eroe che ucciderà quel mostro. Successivamente il mostro effettuerà un attacco da tiro o corpo a corpo, se possibile (tenendo in considerazione la linea di vista e la gittata!). Se c'è più di un eroe alla stessa distanza, scegli quello con meno punti vita residui. Se ci fosse ancora un pareggio, scegli quello con più oggetti già utilizzati o, infine in caso di ulteriore pareggio, scegli a caso.

### 4. ALTRE REGOLE

- 4.1. Alcune missioni nella modalità standard competitiva possono essere completate da più di una gilda raccogliendo o muovendosi su uno o diversi segnalini missione (es. "Trova le Armi Perdute"). Nella modalità solo/completamente cooperativa TUTTI i segnalini missione devono essere raccolti/toccati da tutti i membri per poter completare la missione. Missioni come "Uccidi tre mostri" possono essere modificate in "Uccidi tre mostri con ogni eroe". Quando una missione offre più di una ricompensa (es. c'è una duplice copia di arma in "Trova le Armi Perdute"), potrai prendere solo una di queste se la missione viene completata.
- 4.2. Un eroe sconfitto può essere resuscitato solamente da un eroe vicino che faccia un riposo durante la Fase degli Eroi.
- 4.3. Tutte le volte che un eroe viene ucciso da un mostro, la gilda perde un totale di monete pari a quante riportate sulla carta del mostro o tutte quelle rimanenti (non si può andare sotto zero).