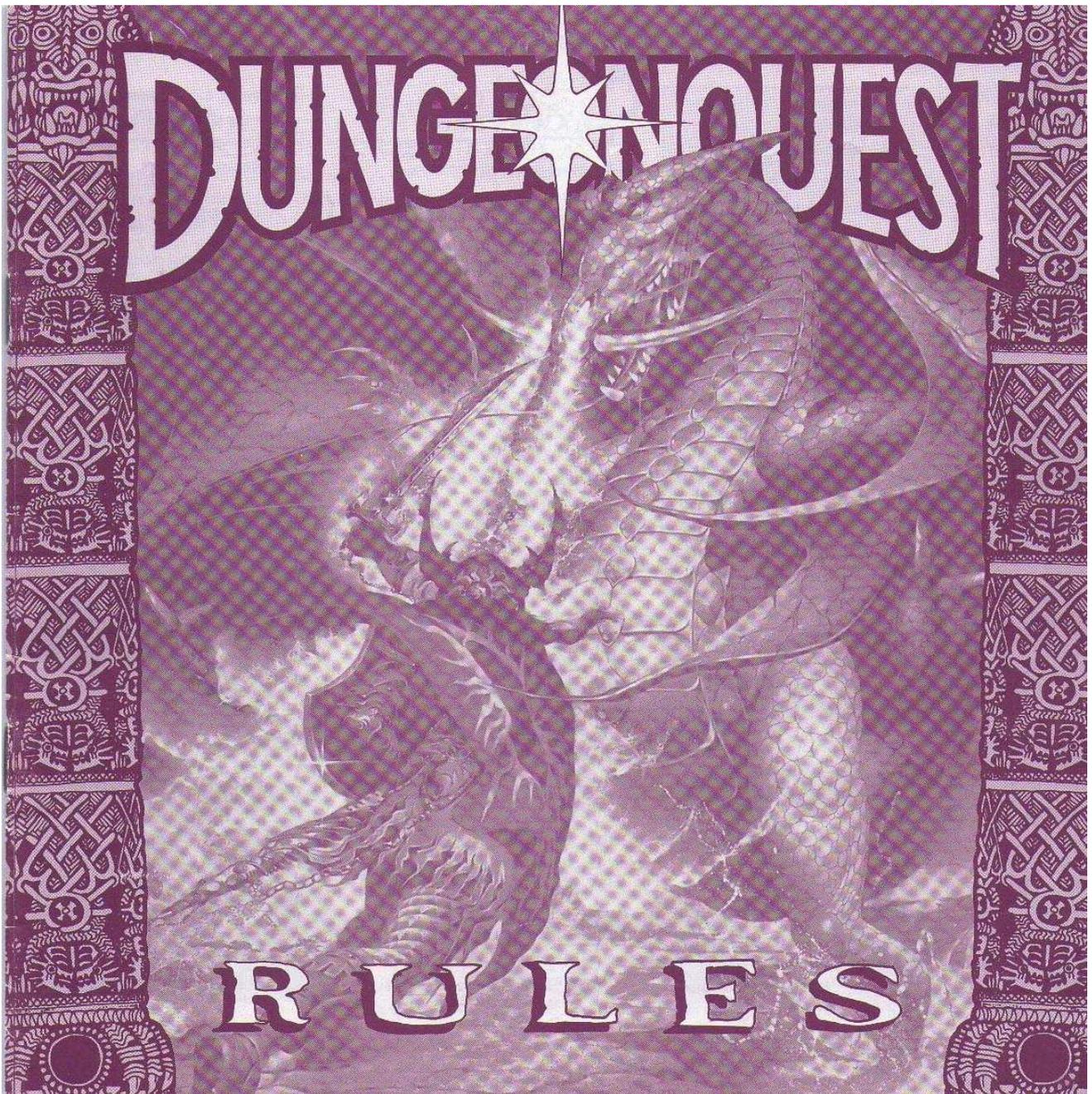


Dungeonquest

*a cura di Roberto Travaglini
DocHolliday*



Febbraio 2011

1 INTRODUZIONE

Sono passati centinaia di anni da quando il malvagio mago T'Siraman scomparve, ma gli uomini hanno ancora il terrore di entrare nella sua fortezza oscura chiamata il Castello del Drago, che si erge sinistra e minacciosa in cima alla Rocca di Wyrn. Nei villaggi che si raccolgono nella sua ombra, si sussurrano storie dei favolosi tesori che riempiono i sotterranei del Castello e delle cose che ne stanno a guardia. Gli anziani se ne stanno accanto ai loro fuochi e raccontano di rumori i cui echi attraversano la valle di notte, quando il castello sembra animarsi di una vita maligna al suo interno. Davvero pochi sono ritornati alla luce del giorno, i loro occhi erano terrorizzati ed erano riluttanti a raccontare le loro avventure. Nessuno è mai tornato dopo il tramonto.

Ma luce rossastra dell'alba inizia a far svanire la nebbia autunnale, e quattro paia di occhi guardano avanti le tenebre incumbenti. Quattro menti riflettono sulle leggende degli abitanti del villaggio, e quattro mani stringono le impugnature delle loro armi: **Sir Rohan il Cavaliere**, con la sua scintillante armatura e la sua grande spada; **Ulf Grimhand il Barbaro** dal lontano nord con la sua enorme ascia a doppia lama; **El-Adoran l'Esploratore** con il suo arco mortale e il suo pugnale da boscaiolo; **Volrik il Valoroso** lo spavaldo avventuriero.

Folli o Eroi? solo il tempo ce lo dirà .

2 RIASSUNTO DEL GIOCO

Dungeonquest è un gioco da tavolo Fantasy nel quale tu interpreti un coraggioso eroe che sfida le cose terrificanti del Castello del Drago. Quest'eroe è indicato come il tuo personaggio. Ci sono quattro personaggi forniti con il gioco, ciascuno con la propria forza e resistenza, come mostrato nei rispettivi *Fogli del Personaggio (Character Sheets)*. *Dungeonquest* è stato attentamente bilanciato, così che ciascun personaggio ha pressappoco la stessa possibilità di vincere e di sopravvivere. Il gioco può essere giocato anche il solitario o fino a quattro giocatori.

La tua missione è entrare nei sotterranei al di sotto del Castello del Drago, trovare la tua via alla *Camera del Tesoro (Treasure Chamber)* nel mezzo, e scappare - in una partita più giocatori, tu devi scappare con un Tesoro superiore ai tuoi avversari per poter vincere. Devi scappare prima che il sole tramonti; dopo il tramonto, gli abitanti del castello diventano troppo forti e nessun essere mortale può avere possibilità di sopravvivenza. Anche di giorno, i sotterranei sono pericolosi, con vicoli ciechi, mostri, trappole, e per ultimo - ma non certamente ultimo - il Drago che sorveglia il testo. Dopo una lunga esperienza ed estese periodo di prova, sappiamo che il vostro personaggio ha circa il 15% di possibilità di sopravvivenza....

Il principio base del gioco di *Dungeonquest* è semplicemente uno: in ciascun turno, tu muovi la tua miniatura in una casella adiacente sul tabellone. Se la casella è vuota, peschi una tessera *Stanza (Room)* e la poni nella casella, così da costruire progressivamente una mappa del sotterraneo mentre giochi la partita. Poi prendi una carta in cima al mazzo delle Stanze per vedere se incappi in una trappola o un mostro. C'è già una tessera *Stanza* nella casella nella quale ti muovi, tu non devi pescare una *Tessera Stanza* ma devi sempre pescare una *Carta Stanza*.

Naturalmente, ci sono delle eccezioni a questi principi base. Certe stanze hanno regole speciali, e tu dovrai seguire queste invece di prendere una carta *Stanza*. Inoltre, tu puoi scegliere di effettuare una ricerca nella stanza in cui ti trovi invece di muovere, nella speranza di trovare porte segrete o tesori nascosti.

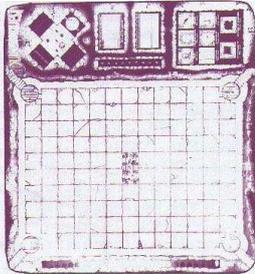
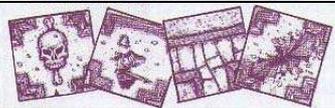
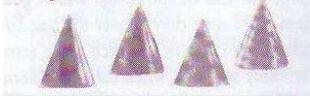
Con abilità e un po' di fortuna, il tuo personaggio raggiungerà la *Camera del Tesoro (Treasure Chamber)*, con le sue ricchezze incalcolabili il suo grosso Drago dormiente. Una volta lì, devi cercare di prendere un po' del Tesoro - ma devi essere molto attento a non svegliare il Drago!

Una partita di *Dungeonquest* dura 26 turni. Alla fine del 26° turno cala la notte e il giocatore il cui personaggio esce dal sotterraneo col tesoro più grande è il vincitore. È meglio non chiedersi che cosa succede a quei personaggi che si trovano ancora nel sotterraneo al calar della notte....

Qualche volta, nessun personaggio sopravvive. Tutti giocatori hanno perso e il Castello del Drago si erge vittorioso sulla Rocca di Wyrn, aspettando il prossimo gruppo di folli ed eroi.

3 COMPONENTI

La tua scatola di Dungeonquest dovrebbe contenere i seguenti componenti:

<p>Un grande tabellone a sei pezzi assemblato come un puzzle.</p>	
<p>115 Tessere stanza.</p>	
<p>68 Segnalini</p>	
<p>174 Carte</p>	
<p>4 Fogli del Personaggio</p>	
<p>4 Miniature di plastica</p>	
<p>7 Segnaposto di plastica</p>	
<p>2 Dadi</p>	
<p>1 Manuale delle regole che contiene il Foglio di Riferimento</p>	

3.1 Il Foglio del Personaggio

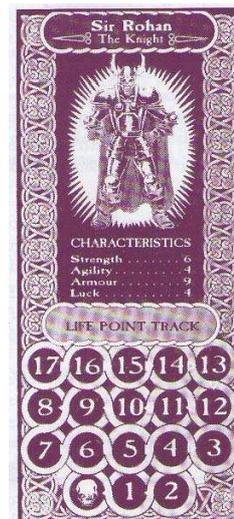
Foglio del personaggio di Sir Rohan il Cavaliere (Sir Rohan the Knight)

Il personaggio cinque caratteristiche

- **Forza (Strength)**
- **Agilità (Agility)**
- **Armatura (Armour)**
- **Fortuna (Luck)**
- **Punti Vita (Life Points)**

Ciascuna di queste caratteristiche è rappresentata con un numero sul Foglio del Personaggio - più alto il numero migliore è la qualità.

Durante il gioco la sola caratteristica che può cambiare sono i *Punti Vita (Life Points)*. Il numero di Punti Vita rimanenti del tuo personaggio deve sempre essere mostrato sulla traccia dei Punti Vita del tuo Foglio del Personaggio. All'inizio del gioco, sistema un segnalino di plastica sul numero più alto della traccia. Quando il tuo personaggio perde Punti Vita, il segnalino viene spostato lungo la scala, per tenere traccia del suo valore corrente. Così per esempio se perdi 3 punti vita, muovi il tuo segnalino indietro di 3 spazi.



Se il segnalino raggiunge lo spazio con il teschio, il tuo personaggio è morto e tu hai perso la partita. Rimuovi il tuo segnalino dal tabellone e poni a faccia in giù il tuo foglio del personaggio.

Le altre caratteristiche rimangono le stesse durante la partita - più tardi verrà spiegato come utilizzarle.

Il foglio del personaggio del *El-Adoran Tiroscuro* è leggermente differente dagli altri. Contiene una traccia per mostrare il numero di frecce che ha scagliato con il suo arco (vedi le regole nella sezione 8.4 per sapere come *El-Adoran Tiroscuro* può usare il suo arco in combattimento).

3.2 Utilizzo dei dadi

Per chiarezza, nel corso delle regole facciamo riferimento al dado a sei facce come D6 e al dado a 12 facce come D12. Così quando le regole dicono di tirare D6, tira un dado a 6 facce e quando ti dicono di tirare D12, tira un dado a 12 facce.

Qualche volta tu devi sottrarre un numero dal risultato del dado. Per esempio, se le regole dicono di tirare D6-3, tira il dado a sei facce e sottrai 3 dal numero uscito. Ogni risultato inferiore a 0 è considerato come 0.

Qualche volta ti sarà detto di sottrarre una caratteristica dal tiro del dado. Per esempio D12-Armatura significa tirare un dado a 12 facce e sottrarre il valore dell'armatura del tuo personaggio.

3.3 Il Manuale delle regole e il Foglio di Riferimento (Reference Sheet).

Noi abbiamo deliberatamente cercato di rendere queste regole più facili possibili da imparare e utilizzare. Tu puoi trovare le regole più importanti durante la partita usando l'indice. Durante la tua prima partita utilizzerai l'indice diverse volte. Non temere per questo - dopo una coppia di partite difficilmente avrai bisogno di utilizzare il Manuale delle regole.

Il Foglio di Riferimento ha istruzioni su come utilizzare tutte le carte e le tessere nella partita. Quando peschi una carta o prende una tessera, e non sei sicuro di come funziona, consulta il Foglio di Riferimento per una spiegazione completa.



4 PREPARAZIONE

Porre il tabellone sul tavolo, facilmente raggiungibile da tutti. Mettere il segnaposto nero sullo spazio o della traccia 0-8 sulla parte destra del tabellone e tenere il segnaposto giallo al di fuori del tabellone per il momento.

Porre tutte le tessere stanza, a faccia in giù, nella scatola e mescolarle.

Sistemare le carte nei loro sette mazzi *Stanze (Room)*, *Mostri (Monster)*, *Trappole (Trap)*, *Ricerca (Search)*, *Porta (Door)*, *Cripta (Crypt)*, *Cadavere (Corpse)*. Mescolare ciascun mazzo e piazzarlo a fianco del tabellone a faccia in giù.

Mettere i segnalini tesoro in una tazza o in un contenitore simile opaco.

Mescolare i segnalini *Drago* e piazzarli a fianco del tabellone, in un mazzo a parte a faccia in giù.

Sistemare i 15 segnalini *Combattimento del Mostro (Monster Combat)* in cinque gruppi di tre e piazzarli a fianco del tabellone. Ciascun gruppo consiste di una segnalino *Attacco a fondo (Mighty blow)*, un segnalino *Stoccata (Slash)* e di un segnalino *Manovra Difensiva (Leap Aside)*.

Poi ciascun giocatore tira D12. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto (tirare di nuovo in caso di parità) diventa il primo giocatore. Questo sarà importante nello svolgimento del gioco.

Il primo giocatore prende uno dei quattro Fogli del Personaggio, prende la corrispettiva miniatura di plastica e i 3 segnalini per il combattimento corrispondenti. Il giocatore alla tua sinistra fa lo stesso e così fintantoché ciascun giocatore ha un proprio Foglio del Personaggio, la miniatura di plastica e i segnalini per il combattimento.

L'ultimo giocatore a scegliere il personaggio sceglie uno dei quattro segnalini *Anello Magico (Magical Ring)*. Il giocatore alla tua destra poi ne prende uno e così via fintantoché ciascun giocatore ha il proprio Anello Magico. Notate che il primo giocatore è sempre l'ultimo a prendere il segnalino Anello Magico. Le proprietà degli Anelli Magici sono spiegate nel *Foglio di Riferimento (Reference Sheet)*.

Ciascun giocatore pone un segnaposto di plastica blu nella traccia *Punti Vita (Life Points)* del proprio foglio del personaggio. Il giocatore con il personaggio *El-Adoran Tirosicuro* sistema il segnaposto rosso nella casella 4 sulla *Traccia delle Frecce (Arrow Track)* sul Foglio del Personaggio.

Il primo giocatore mette la sua miniatura in una delle quattro stanze Torre agli angoli del tabellone. Il giocatore sulla sua sinistra fa la stessa cosa e così via fintantoché tutte le miniature dei giocatori sono sul tabellone. All'inizio del gioco due miniature non possono trovarsi nella stessa stanza torre.

Ora sei pronto per cominciare a giocare a *Dungeonquest*.



5 GIOCARE LA PARTITA

Una partita a *Dungeonquest* dura al massimo 26 turni. Ciascun turno è composto da questa sequenza:

1. Il segnaposto giallo viene spostato di uno spazio lungo la *Traccia delle fasi solari (Sun Track)* dal primo giocatore. Nel primo round della partita, il segnaposto viene spostato sullo spazio arancione della *Traccia delle fasi solari*.
2. Il primo giocatore gioca il proprio turno. Il giocatore alla sua destra gioca poi il proprio turno e così via finché ciascun giocatore ha eseguito il proprio turno.

5.1 La traccia delle fasi solari

La *Traccia delle fasi solari (Sun Track)* sul tabellone è utilizzata per tenere traccia del tempo – alla fine del 26° turno, il sole tramonta e il gioco volge alla fine. All'inizio di ciascun turno, prima di iniziare il proprio turno, il primo giocatore muove il segnaposto giallo di uno spazio lungo la *Traccia delle fasi solari*. Appena il segnaposto raggiunge il teschio, cala la notte e ogni giocatore il cui personaggio è ancora dentro il castello ha perso la partita.

5.2 Il turno del giocatore

In un turno, il personaggio può sia *muovere* in una casella adiacente oppure *cercare* nella casella dove si trova.

Al primo turno, ciascun personaggio inizia in una casella di Torre e può muovere attraverso una sua uscita. Le istruzioni complete per le caselle Torre si trovano nel *Foglio di Riferimento (Reference Sheet)*.

Movimento

Un personaggio può lasciare una casella solamente attraverso una delle uscite mostrate nella tessera Stanza.

Se la casella di destinazione è vuota, pescare una tessera *Stanza (Room)* dalla scatola e sistemarla nella casella. La sezione 6 descrive tutti i dettagli su come fare ciò.

Se la casella di destinazione già contiene una tessera *Stanza (Room)*, ci deve essere una entrata coincidente con l'uscita, vedi esempio 1.

Inoltre, non puoi mai muovere in una stanza che è già occupata da un altro personaggio, a meno che non stai entrando nella *Camera del Tesoro (Treasure Chamber)*.

Ricerca

Invece di muovere in una casella adiacente, puoi effettuare una *Ricerca* nella casella dove ti trovi per una *Porta Segreta (Secret Doors)* o dei tesori nascosti. Per cercare in una stanza, pesca semplicemente la carta in cima al mazzo *Ricerca (Search)* e segui le istruzioni.

Puoi effettuare una ricerca in una stanza 2 volte nei turni successivi, se vuoi. Dopo aver effettuato la ricerca in una stanza per 2 volte, nel turno successivo *devi* muovere. Se torni nella stessa stanza di nuovo più tardi, puoi di nuovo effettuare una ricerca per 2 volte nei turni successivi.

Non è possibile effettuare una ricerca nelle seguenti stanze: *Stanza rotante (Rotating Room)*, *Camera dell'oscurità (Chamber of Darkness)*, *Pozzo senza fondo (Bottomless Pitt)*, *Camera-trappola (Trap Room)*, *Baratro (Chasm)*, *Corridoio (Corridor)*, *Camera del tesoro (Treasure Chamber)*.

Una volta che il personaggio ha mosso o cercato, il turno del giocatore termina. Un personaggio non può muovere o cercare nello stesso turno.

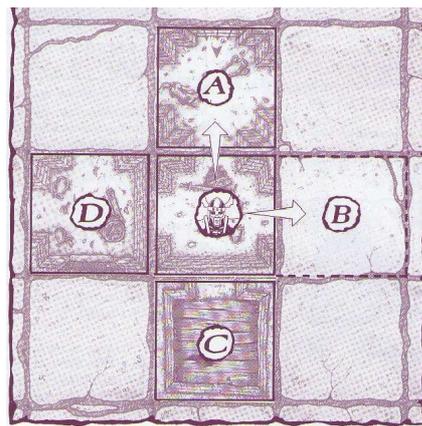
5.3 Saltare un turno

Un giocatore può essere costretto a saltare un turno per le seguenti ragioni:

1. a causa delle istruzioni su una carta;
2. se non vuoi muovere in una casella adiacente per qualsiasi ragione e hai già speso 2 turni a cercare nella casella in cui ti trovi;
3. volontariamente.

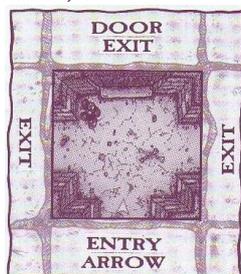
Un giocatore non può fare assolutamente nulla quando salta il turno.

Esempio 1: Sir Rohan può muovere solamente nelle caselle A o B. Non può muovere nella casella C poiché non c'è un'uscita in quella direzione e non può muovere nella casella D perché non c'è una entrata per muoverci dentro.



6 TESSERE STANZA

Ciascuna tessera Stanza (Room) ha da 0 a 4 uscite, una freccia di ingresso e fino a 3 porte.



Le tessere stanza possono essere *normali* o *speciali*. Le tessere normali hanno una freccia di ingresso bianca mentre le tessere speciali hanno la freccia di ingresso colorata (rossa, gialla, blu, verde, arancione, bianco o porpora). Tutte le tessere speciali sono mostrate sulla Legenda delle Tessere Speciali (Special Tile Key) sul tabellone.

6.1 Pescare le tessere stanza

Quando muovi in una casella vuota, pesca una tessera Stanza a caso dalla scatola e sistemala sulla casella di destinazione. Una volta che hai pescato una tessera Stanza, devi entrare nella Stanza. (Vedi esempio 2).

È consentito muovere in una casella che già contiene una tessera Stanza. In questo caso, non devi pescare una nuova tessera per la casella ma segui semplicemente le istruzioni per la tessera già piazzata.

6.2 Freccie di ingresso

Quando una tessera stanza è sistemata sul tabellone, la devi sistemare in maniera che la freccia corrisponda al tuo punto di entrata. In altre parole, tu devi "passare sopra" la freccia per entrare nella tessera.

6.3 Tessere normali

Quando muovi su una tessera normale (una con la freccia di ingresso bianca) devi pescare una carta Stanza (Room) e seguirne le istruzioni. La sezione 7 spiega questa fase.

6.4 Tessere speciali

Quando muovi sopra una Tessera Speciale (una con la freccia di ingresso colorata), consulta la *Legenda Tessere Speciali (Special Tile Key)* sul tabellone e il *Foglio di Riferimento (Reference Sheet)* per le istruzioni complete.

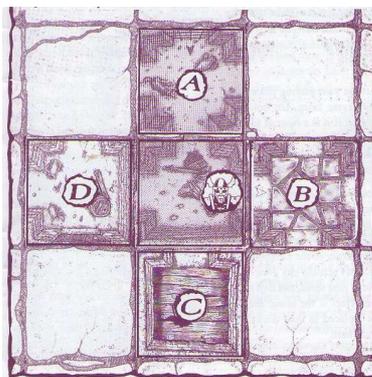
6.5 Porte

Tu puoi lasciare una tessera muovendoti attraverso una *Porta (Door)*. Prima di muovere, devi pescare una carta *Porta (Door)* e seguirne le istruzioni. Se la porta attraverso cui stai muovendo confina con una porta sulla tessera adiacente, devi pescare 2 carte Porta – puoi muovere nella tessera adiacente solamente se ambedue le carte recitano "*Porta aperta (Door Opens)*". Se solamente una carta dice "*Porta aperta*", devi seguire le istruzioni per l'altra.

6.6 Vicolo cieco

Se la tessera non ha uscite, oppure le uscite presenti finiscono contro il muro del castello stampato sul tabellone o su un muro di una tessera già piazzata, sei arrivato in un vicolo cieco. Puoi solamente lasciare la tessera ritirandoti sui tuoi passi o cercare con successo una porta segreta.

Se sei molto sfortunato, puoi trovarti intrappolato in un vicolo cieco. Se non riesci a trovare una porta segreta che ti permetta di lasciare la stanza, bene, hai perso la partita....



Esempio 2: Seguendo l'esempio precedente, Sir Rohan si muove verso la casella B e piazza una tessera Stanza come mostrato.



Dungeonquest utilizza 7 mazzi di carte:

Ciascun mazzo è sistemato a faccia in giù a fianco del tabellone all'inizio del gioco. Quando il regolamento dice che devi pescare una carta da uno dei mazzi, prendi la carta in cima. Dopo che hai eseguito ogni istruzione contenuta nella carta, rimettila a faccia in giù nel fondo del mazzo appropriato.

In qualche caso, ti è permesso tenere le carte, piuttosto che rimetterle nel fondo del mazzo. La carta ti dirà se ti è permesso tenerla.

Ciascun mazzo di carte, escluso il mazzo dei Mostri, contiene una carta che dice *Mescola (Shuffle)*. Se peschi questa carta, mescola il mazzo – compresa la carta *Mescola (Shuffle)* – e poi pesca di nuovo dal mazzo per prendere la carta che avresti dovuto prendere precedentemente.



Le istruzioni complete per tutte le carte si trovano nel *Foglio di Riferimento (Reference Sheet)*. Dovresti consultare il foglio ogni volta peschi una carta durante la prima partita di Dungeonquest, per essere sicuro di non dimenticare nulla di importante. Dopo un paio di partite ti accorgerai che dovrai consultare il *Foglio di Riferimento (Reference Sheet)* molto raramente nel corso della partita.



8.1 Mostri

Ci sono differenti mostri nei sotterranei del castello del Drago, ma solamente 5 di loro seguono le normali procedure di combattimento:

- Campione del Caos (Champion of Chaos)
- Troll di montagna (Mountain Troll)
- Guerriero morto (Death Warrior)
- Goblin
- Orco (Orc)

Quando peschi una carta *Stanza (Room)* con rappresentato uno di questi mostri, hai 3 opzioni: puoi *attaccare (attack)*, *aspettare e osservare (wait and see)* o *scappare (escape)*. Non puoi scappare se hai una *Grata (Porticullius)* dietro di te o se sei entrato nella stanza attraverso una *Porta Segreta (Secret Door)*.

Quando hai deciso il da farsi, devi comunicarlo agli altri giocatori. Il giocatore alla tua destra pesca una carta in cima al mazzo *Mostri (Monsters)*, guarda sotto la corretta intestazione per quello che hai deciso di fare e il mostro che hai incontrato e ti comunica cosa accade.

I possibili risultati sono i seguenti:

Combattimento (Combat): un risultato di combattimento darà anche i LP del mostro, ma tu non sarai a conoscenza. Procedi a un normale combattimento, come spiegato più avanti.

Ritirata (Escape): muovi il tuo personaggio indietro dalla tessera da dove sei venuto. Non pescare una carta *Stanza (Room)* ma se si tratta di una tessera Speciale, devi applicare ancora le regole. Se sei entrato nella stanza attraverso una porta, puoi scappare senza dover pescare un'altra carta *Porta (Door)*.

Fuga (Flee): Il mostro fugge via e non succede niente altro. Le carte tornano sotto ai rispettivi mazzi e il tuo turno è completato. Se ottieni un risultato *Fuga (Flee)* con un *Guerriero morto (Death Warrior)* o con un *Campione del Caos (Champion of Chaos)* questi non fuggono via, devi cercare di schivarli e non devi combattere.

L'effetto è comunque lo stesso: le carte sono rimesse nei loro mazzi e il tuo turno finisce qui.

Stoccata/Ritirata (Slash/Escape): il mostro cerca di assalirti alle spalle appena esce fuori e perciò subisci i danni indicati sulla carta prima di fuggire come detto sopra. Se il risultato della *Stoccata (Slash)* è seguito da un numero, il tuo personaggio perde tanti LP; se invece è seguito da un tiro di dado, lancia il dado per vedere quanti LP perde il tuo personaggio.

Stoccata/Combattimento (Slash/Combat): è uguale al risultato di *Stoccata/Ritirata (Slash/Escape)*, eccetto che dopo che il mostro ha cercato di piazzare una stoccata, devi combattere normalmente.

8.2 Combattimento

Se nella carta del mostro si legge come risultato *Combattimento (Combat)*, il giocatore alla vostra destra prende i 3 *Segnalini per il combattimento (Combat Counters)* per il mostro in questione. Anche tu scegli un segnalino e lo piazzai a faccia in giù nello spazio appropriato nello *Schema del Combattimento (Combat Display)* sul tabellone. Poi ambedue i giocatori scoprono i segnalini e viene letto il risultato nella tabella incrociando le 2 tattiche. Il procedimento viene ripetuto, scegliendo nuovi segnalini per il combattimento che vuoi fino a che uno dei combattenti muore.

Quando perdi Punti Vita, sposti il tuo segnaposto blu lungo la linea dei Punti Vita sulla scheda del tuo personaggio. Quando il mostro perde Punti Vita, si sposta il segnaposto nero sul tabellone per mostrare quanti Punti Vita ha perso il mostro. Quando il segnaposto raggiunge il numero di LP mostrati sulla carta del mostro, il mostro è morto – il segnaposto nero è spostato indietro sullo zero e le carte *Stanza (Room)* e *Mostro*

(*Monster*) vengono rimesse in fondo ai propri rispettivi mazzi e, se il giocatore ha vinto, il suo turno termina. Il totale dei Punti Vita del mostro non viene mai rivelato fino a che non viene ucciso.

8.3 Attacco di sorpresa

Se la carta Stanza recita *Attacco di sorpresa (Sneak Attack)*, un mostro (quello mostrato sulla carta) sbuca improvvisamente fuori e ti colpisce! Lancia D12 – Fortuna (Luck) per vedere quanti danni ti infligge. In seguito, il combattimento si svolge normalmente, tranne che puoi soltanto combattere o scappare.

8.4 L'arco di El-Adoran

El-Adoran Tiro sicuro trasporta un'arma speciale: il suo arco. Se il tuo personaggio è El-Adoran puoi usare l'arco in combattimento. Hai soltanto 4 frecce, però, e una volta terminate non potrai più usare l'arco durante il gioco. Qualora El-Adoran dovesse iniziare un'altra partita, avrà naturalmente una nuova riserva di 4 frecce.

L'arco può essere utilizzato solamente se il giocatore sceglie l'attacco; El-Adoran può scagliare una freccia una volta immediatamente prima che la carta Mostro venga pescata e una volta subito dopo. Egli può sempre scagliare ambedue le volte o nessuna ma non può utilizzare più di 2 frecce per ciascun combattimento. Naturalmente, se scagli la prima freccia prima di pescare la carta Mostro e poi il mostro fugge, la tua freccia è persa.

Ogni volta che una freccia viene scagliata, scalare il segnaposto rosso di 1 spazio nella tabella delle frecce (Arrow Table) sul foglio del personaggio di El-Adoran. Quando il segnaposto raggiunge lo zero, l'arco non può essere usato di nuovo.

Quando scagli una freccia, tira D6 e fai riferimento alla Tabella dell'arco (*Longbow Table*) sul tabellone. Ci sono 3 possibili risultati: *Mancato*, *Ferito* e *Ucciso*.

Mancato (Missed): Il mostro perde 3 LP – la tua freccia è persa.

Ferito (Wounded): Tirare D6 e dimezza il risultato arrotondato per difetto. Questo è il numero di LP che perde il mostro. E' possibile uccidere un mostro con un risultato di Ferito.

Ucciso (Killed): il mostro è ucciso e il combattimento è finito a meno che non stiate combattendo con un Campione del Chaos (Champion of Chaos). Questo personaggio è troppo forte per essere eliminato con una sola freccia cosicché il primo risultato di Ucciso (Killed) contro un Campione del Chaos provoca un danno di 3 LP. Se ottieni un secondo risultato Ucciso (Killed) con una seconda freccia, il Campione del Chaos è morto.

Esempio di combattimento:

Example of Combat: Sir Rohan has just met a Mountain Troll, and decides to attack. The player to his right draws the topmost Monster card and reads off the result - Combat! He does not tell Sir Rohan that the Troll has 3 Life Points. The black token is placed in the 0 square of the Monster Track, both players pick up their Combat counters, and the combat begins.

Sir Rohan's first tactic is Mighty Blow; the monster chooses to Leap Aside, so Sir Rohan loses 1 LP.

Next, both combatants decide to Slash, and lose 1 LP each.

Finally, Sir Rohan goes for the Mighty Blow and the Troll Slashes. The Troll loses 2 LPs - its last two, so the monster player tells Sir Rohan's player that the monster is dead. The combat is over, and the Room and Monster cards are returned to their decks.

Sir Rohan ha appena incontrato un Troll di Montagna (Mountain Troll) e decide di attaccarlo. Il giocatore alla sua destra prende la carta in cima al mazzo dei Mostri e ne legge il risultato: Combattimento!. Non dice però a Sir Rohan che il Troll ha 3 Punti Vita (LP). Il segnalibro nero viene piazzato nello spazio o della Monster Track, ambedue i giocatori prendono i loro segnalibri per il combattimento e il combattimento ha inizio.

La prima tattica di Sir Rohan è Attacco a fondo (Mighty blow); il mostro sceglie Manovra Difensiva (Leap Aside) così Sir Rohan perde 1 LP.

In seguito, ambedue i combattenti scelgono la Stoccata (Slash) e perdono 1 LP ciascuno.

Infine, Sir Rohan decide per un Attacco a fondo (Mighty blow) e il Troll per una Stoccata (Slash). Il Troll perde 2 LP – gli ultimi 2 così il giocatore per il mostro dichiara al giocatore di Sir Rohan che il mostro è morto. Il combattimento è terminato e le carte Stanza (Room) e Mostro (Monster) vengono rimesse nei loro mazzi.



9.1 Entrare nella Stanza del Tesoro

Al centro del tabellone si trova la *Stanza del Tesoro (Treasure Chamber)* che è sorvegliata da un Drago addormentato. Puoi entrare nella camera del tesoro come se fosse una tessera Stanza.

Entrando nella Stanza del Tesoro non devi pescare una carta Stanza. Al contrario prendi 2 *Segnalini Tesoro (Treasure counters)* dal contenitore e ponili sul tavolo accanto al foglio del tuo personaggio.

Poi, il giocatore alla tua destra deve mescolare i segnalini Drago e disposti sparsi sul tavolo a faccia in giù. Prendine uno e giralo. Se il segnalino mostra un *Drago Dormiente (Sleeping Dragon)*, tutto è andato bene e il tuo turno finisce. Lascia il segnalino a faccia in su sul tavolo – non rimetterlo nel mazzo. Al tuo prossimo turno puoi sia lasciare la Stanza del Tesoro da una uscita o puoi rimanerci pescando ancora 2 segnalini *Tesoro* e un altro segnalino *Drago*.

Puoi continuare così in ciascun turno finché non decidi di lasciare la Stanza del Tesoro o svegli il drago. Ricorda – poiché il segnalino *Drago dormiente (Sleeping Dragon)* non è stato rimesso nel mazzo, più tempo ti trattiene nella Stanza del Tesoro, maggiore è la possibilità che il Drago si risvegli.

Puoi abbandonare la Stanza del Tesoro in ogni momento lo desideri, come un movimento normale. Non devi pescare nessun segnalino *Tesoro* né *Drago* nel turno in cui lasci la Stanza del Tesoro.

Se peschi il segnalino *Drago Sputafuoco (fire-breathing Dragon)* ti trovi un GROSSO guaio! Perdi tutto il tuo tesoro – riponi i segnalini *Tesoro* nel contenitore e ogni carta *Tesoro* nel rispettivo mazzo. Perdi inoltre D12 LP per l'attacco del Drago. Se sopravvivi devi scappare – muovi il tuo personaggio fuori dalla Stanza del Tesoro in una casella adiacente, pescando una tessera Stanza se vuota ma senza pescare una carta Stanza.

9.2 Due o più giocatori nella Stanza del Tesoro

La Stanza del Tesoro è il solo posto dove possono trovarsi contemporaneamente due o più personaggi.

Se due o più personaggi si trovano contemporaneamente nella Stanza del Tesoro, ciascun giocatore pesca 2 segnalini *Tesoro* e un segnalino *Drago* nel proprio turno. Questo aumenta notevolmente la possibilità di svegliare il Drago!

Quando il drago si sveglia, tutti i personaggi nella Stanza del Tesoro ne subiscono immediatamente le conseguenze come descritto precedentemente, a cominciare dal giocatore che ha pescato il segnalino *Drago Sputafuoco* e procedendo in senso orario. Dopo questi eventi, il gioco riprende il suo normale corso.

9.3 Mescolare i Segnalini del Drago

Quando abbandoni la Stanza del Tesoro, il giocatore alla tua sinistra, raccoglie tutti i Segnalini del Drago e li mescola, piazzando il mazzo a faccia in giù a lato del tabellone.

Se ci sono due o più personaggi nella Stanza del Tesoro, i Segnalini del Drago non vengono mescolati fintantoché non la abbandoni l'ultimo personaggio.



Ciascuna carta del tesoro o segnalino è contrassegnato con un valore in pezzi d'oro (GP). Il vincitore della partita è il giocatore il cui personaggio ha raggiunto la stanza della Torre alla fine del 26° turno con il più alto valore totale di tesori. Se nessuno riesce ad uscire in tempo, tutti i giocatori hanno perso – il Castello del Drago è il vincitore!

Talvolta un giocatore può vincere semplicemente rimanendo l'unica personaggio ad uscire vivo dal Castello, anche se ha racimolato pochi GP del tesoro, o addirittura nessun tesoro! In altre partite un giocatore può uscire con centinaia di GP di tesoro per una vittoria veramente importante. Tieni nota dell'ammontare totale del tesoro che ciascun giocatore ha accumulato all'uscita del sotterraneo in tutte le partite giocate per vedere che è il giocatore Campione di Dungeonquest nel vostro gruppo.



Dungeonquest consente un eccellente gioco in solitario dove un personaggio prova a sconfiggere i pericoli del Castello del Drago in una corsa contro il tempo.

Il gioco in solitario utilizza tutte le normali regole eccezion fatta per il combattimento che si svolge come indicato di seguito:

I segnalini per i combattimenti non sono utilizzati nel giorno in solitario. Al loro posto, tira un D12 e consulta la seguente tabella:

Tiro del dado D12	Risultato
1-3	Il personaggio perde 1 LP
4-6	Il personaggio e il Mostro perdono 1 LP ciascuno
7-9	Il Mostro perde 1 LP
10	Il Mostro perde 2 LP
11-12	Ignora il risultato e lancia di nuovo il dado

Tu potrai proclamarti il vincitore al *Dungeonquest* in solitario si riesci a scappare con almeno un segnalino Tesoro prima del tramonto. Se tu vuoi mettere alla prova te stesso con un traguardo più difficile, potresti dire che hai necessità di superare il tuo più alto totale di tesori raggiunti precedentemente per proclamarti vincitore.



12.1 Una breve storia del gioco

Dungeonquest fu originariamente pubblicato (e, a dire il vero, e ancora pubblicato) dalla svedese Alga, dove è conosciuto come *Drakbroken* o "Castello del drago". Il gioco fu uno dei progetti più longevi dell'alga: la prima versione fu prodotta rifinita a mano nel 1980 e continuamente rivisitata e testata fino a che il gioco fu pubblicato nel 1985.

La Games Workshop venne a sapere per la prima volta del gioco circa nel 1986, quando ricevette un catalogo Alga. Dan Gliemne, l'uomo a capo della Alga Game Design Departement – e coinventore del gioco insieme a Jacob Bonds - fu abbastanza furbo da mandare una copia del *Drakbroken* insieme ad una traduzione delle regole e non passò molto tempo che tutti alla GW Design Studio furono catturati da questo strano gioco scandinavo. Era ovviamente un vincente, così che noi prendemmo contatti con Dan, e rapidamente fu fatto un contratto per permetterci di pubblicare una versione del gioco in lingua inglese. Il resto, come si dice, è storia....

12.2 Alcuni suggerimenti di tattica

Il gioco *Dungeonquest* richiede molta più capacità di quanto tu possa pensare dopo aver sfogliato le regole, o anche dopo aver giocato la prima partita. Naturalmente, la fortuna riveste un ruolo nel gioco, ma questo capita anche nel Backgammon e nel Bridge - o nella vita, se per questo.

Il problema principale per i giocatori è il numero limitato dei turni di gioco, 26 dall'alba al tramonto. Questo riveste una grande importanza nello scegliere la strada attraverso il tabellone. Vuoi rischiare una via sconosciuta ma forse più corta dove non ci sono ancora tessere? oppure vorresti prendere una via più lunga ma conosciuta? è consigliabile ritornare attraverso la Camera dell'Oscurità (Chambre of Darkness)? vorresti girare intorno alla Grata o provare sollevarla? la tensione sale quando il segnaposto sulla Traccia delle Fasi del Sole si avvicina la fine - ce la farai in tempo?

Un'altra prova si presenta quando incontri un mostro. La reazione del mostro alla tua scelta di Attacco (Attack), Aspetta e Guarda (Wait and see) o Fuggi (Escare) non è stata determinata caso. C'è una grossa lavorio dietro il modo di reagire di ciascun mostro, così che un Globin non reagisce nella stessa maniera di un Campione del Caos (Champion of Chaos), per esempio. Dopo alcune partite, inizierai a notare questo, e nel tempo sarai capace a sfruttarlo a tuo vantaggio.

Anche il combattimento metterà alla prova la tua capacità così come la capacità del tuo compagno giocatore. Questo perché i mostri sono controllati da un altro giocatore, tu stai combattendo contro un avversario intelligente, non una coppia di dadi senza memoria. È ragionevole usare la stessa tattica due volte di fila? il tuo avversario ripeterà una tattica di successo o proverà qualcosa di nuovo?

La visita alla camera del Tesoro richiede un'attenta valutazione e nervi saldi. Più a lungo di trattieni, maggiore sarà il tesoro che potrai trovare, ma più grande il rischio che il Drago si svegli o che il sole tramonti prima che tu riesca ad uscire. In generale non è una buona idea spendere nella camera del Tesoro tanto tempo più di quanto tu non ne abbia - ma se un avversario sta più a lungo di te e viene via con te, allora sei in svantaggi.

È una buona idea tenere d'occhio le carte che sono state pescate dai mazzi più piccoli. Per esempio, ci sono 3 carte *Trappola (Traps)* nel mazzo *Porta (Door)*. Se due o tre sono già state scartate sarà meno rischioso provare a passare attraverso una porta.

Un punto finale. La più grande prova della tua abilità è giocare una 'striscia' - una serie di partite - in una sola sessione. Dal momento in cui hai preso familiarità con le regole, ti sarà facile giocare fino a cinque partite in una serata. Ciascun giocatore tiene un'annotazione del totale dei tesori guadagnati in ciascuna partita, il giocatore con il più alto totale alla fine della sessione sarà il vincitore generale. Potresti anche estendere questo suo periodo più lungo, ottenere una 'classifica di campionato' - dividendo il totale dei tesori di ciascun giocatore per il numero le partite giocate, ottenendo così un numero che riflette quanto ogni giocatore sia bravo.

12.3 Domande sulle regole

Se hai qualche domanda sulle regole del *Dungeonquest*, scrivici in piena libertà. Devi includere una busta affrancata con il tuo indirizzo e dovresti formulare le tue domande così che sia possibile rispondere con un Sì o con un No. Per noi saranno anche benvenuti i tuoi commenti e suggerimenti circa il gioco anche se non ti possiamo garantire che potremo rispondere a tutte le lettere che riceveremo. L'indirizzo delle tue domande e commenti è il seguente:

*Dungeonquest Question. Games Workshop Design Studio.
14-16 Low Pavement. Nottingham. NG1 7DL*