

DUNGEON RUN



REGOLAMENTO

Traduzione in Italiano di Francesco Neri

**IL MONDO DI ITHARIA E' COINVOLTO IN
GUERRE DA MIGLIAIA DI ANNI, E TUTTO A
CAUSA DELLE
PIETRE EVOCATRICI.**

**QUESTE PIETRE MAGICHE POSSONO
TRASFORMARE I LORO POSSESSORI IN
POTENTI MAGHI CAPACI DI EVOCARE
LEGIONI ARMATE A VOLONTA' E,
QUINDI, QUESTI OGGETTI PREZIOSI SONO
DIVENTATI LE PIU' AMBITE RELIQUIE DEL
PIANETA.**

Si sono diffuse voci dell'esistenza di un dungeon situato sotto le rovine di Kravlas, controllato da un oscuro essere in grado di evocare dei mostri per difendere il suo covo sotterraneo. Sicuramente questa è opera di una delle leggendarie pietre evocatrici! E così, dei coraggiosi avventurieri sono entrati nel dungeon, sperando di affrontare l'oscuro essere e prendersi così una pietra. Alcuni cercano una pietra su richiesta del loro maestro, altri la desiderano per proteggere il loro popolo, e altri semplicemente desiderano divenire degli Dei viventi. Qualunque siano le loro ragioni, questi avventurieri entrano nel Dungeon tutti insieme in una prudente alleanza.

All'interno del terribile dungeon ci sono in agguato molti pericoli, creature apparentemente provenienti da fuori l'etere e trappole diaboliche lasciate dalle razze che le costruirono. Naturalmente c'è anche il crudele che ha reso questo luogo la sua casa. Ma sfidare i pericoli del dungeon non è un'impresa così disperata come potrebbe sembrare! Qualunque potere magico alberghi in questa rovina, ha così saturato l'ambiente che ogni avventuriero che riesce a sconfiggere le creature che vi si trovano, si ritroverà intriso di nuova energia e poteri che riteneva impossibili.

Nonostante il dungeon sia un posto terribile con pericoli in agguato in ogni sala, l'alleanza fra degli avventurieri non può durare a lungo quando il premio finale è la pietra evocatrice!

COMPONENTI

1	Regolamento
8	Miniature degli eroi
8	Carte degli Eroi
4	Carte Boss del Dungeon
26	Tessere Dungeon
80	Carte Abilità
38	Carte Incontro
22	Carte Tesoro
4	Carte Artefatto
4	Schede riassuntive
40	Segnalini Ferita
24	Segnalini Allenamento
20	Dadi
1	Segnalino Giocatore Iniziale

LA PRIMA VOLTA CHE APRITE LA SCATOLA

1. Rimuovere i mazzi e le miniature dalle relative confezioni di plastica.
2. Rimuovere con delicatezza i segnalini e le tessere dungeon di cartone dalle relative fustelle.
3. Gettare via o riciclare gli scarti.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Dungeon Run è un gioco per 1-4 giocatori dove tu sei un eroe del regno di Itharia. Durante il gioco, userai la tua astuzia e abilità per muoverti nel dungeon, cercando di raggiungere l'obiettivo finale: la Pietra Evocatrice. Usa la tua abilità di negoziazione per forgiare alleanze con alcuni giocatori, mantenendo gli altri sotto controllo. Distruggere mostri e recuperare tesori ti aiuterà a sconfiggere il Boss del dungeon - ma questa è solo metà della battaglia. Una volta che il Boss viene ucciso, ogni eroe va per la sua strada da solo! Esci dal dungeon con la Pietra Evocatrice in tuo possesso, o distruggi tutti i tuoi compagni di avventura per essere il vincitore di Dungeon Run.

Il dungeon è di fronte a te.

Non camminare - Corri!

ANATOMIA DI UNA CARTA EROE

Ogni giocatore impersonerà un eroe il cui profilo si trova sulla relativa Carta eroe.



1. **Nome dell'eroe:** Ogni eroe ha un nome univoco per aiutarti ad identificarlo.
2. **Titoli dell'eroe:** Un riepilogo della storia dell'eroe.
3. **Razza:** La Razza dell'eroe può influire sulle sue interazioni con gli altri eroi, sui tesori, o sui mostri che incontra nel dungeon.
4. **Addestramento:** Questa caratteristica viene usata per determinare quali carte Tesoro e carte Artefatto l'eroe può equipaggiare e usare mentre si muove attraverso il dungeon.
5. **Forza:** Questa misura indica la forza fisica di un eroe. E' usata principalmente quando attacca con armi tradizionali come la spade.
6. **Magia:** Questa misura indica la forza dei poteri magici di un eroe. E' usata principalmente quando lancia incantesimi in combattimento e interagisce con oggetti incantati presenti nel dungeon.
7. **Destrezza:** Questa misura indica l'abilità di un eroe nell'effettuare prove che richiedono un addestramento speciale. E' usata principalmente quando l'eroe tenta di disattivare trappole, o tenta di fuggire da creature pericolose.
8. **Vita:** Questa misura indica quante ferite può subire l'eroe prima di essere sconfitto.
9. **Abilità Speciali:** Questa è una regola speciale che si applica solo a questo eroe. Ogni eroe ha almeno una abilità speciale che gli permette di modificare le regole generali in qualche modo.
10. **Evocazione:** Questo potere speciale funziona come una abilità normale; tuttavia l'eroe può usarla solo quando sarà entrato in possesso della Pietra Evocatrice. Prendi la Pietra e il tuo eroe riceverà una forza da non sottovalutare.

CARTE ABILITA'

Quando gli eroi uccidono dei mostri, divengono più forti. Riceveranno inoltre più abilità che gli permetteranno di piegare le normali regole di gioco ed imbrogliare i loro compagni. Le carte Abilità forniscono abilità aggiuntive ad un eroe quando sono assegnate alla carta Eroe. Queste abilità funzionano come quelle stampate su ogni carta Eroe, e permettono all'eroe di guadagnare una varietà di eccitanti nuovi poteri. Ogni eroe ha il suo mazzo personale di carte Abilità.



ANATOMIA DI CARTE TESORO E ARTEFATTO

Ci sono molti tesori che possono essere trovati nel dungeon. I tesori possono rendere l'eroe più potente, ma gli eroi hanno un limite sui tesori per i quali sono addestrati all'uso. Le carte Artefatto funzionano esattamente come le carte Tesoro, ma non fanno parte del mazzo delle carte Tesoro.



1. **Nome del tesoro:** Ogni tesoro ha un nome univoco.
2. **Slot usati:** Questo indica in quale slot dell'inventario possono essere messe quando l'eroe si equipaggia con questi oggetti.
3. **Incantato:** Alcuni tesori sono incantati se è qui indicato.
4. **Indicatori addestramento:** Solo gli eroi con un addestramento adeguato possono equipaggiare

certe carte Tesoro. In caso non potesse equipaggiare un tesoro, questo verrà posto nel bottino. Alcuni tesori hanno più di un tipo di addestramento associato. Se un eroe ha almeno un tipo di addestramento fra quelli indicati sulla carta Tesoro allora la potrà equipaggiare.

5. **Abilità:** Questo indica i benefici conferiti all'eroe per aver equipaggiato la carta Tesoro. Queste abilità funzionano esattamente come quelle stampate su ogni carta Eroe.



Questa è una carta Artefatto. Notare che è fatta in modo identico ad una carta Tesoro, l'unica differenza è lo sfondo, e il fatto che è appunto una carta Artefatto e non una carta Tesoro.



NON CAPISCO

PRIMA MI AIUTA AD UCCIDERE UN TROLL E UN MINUTO DOPO MI TIRA UNA FRECCIA!

SPERO CHE SIA LA PRIMA A PRENDERE LA PIETRA...

... COSI' POSSO STACCARGLI LA TESTA E PRENDERGLI LA PIETRA!

CARTE INCONTRO

Quando gli eroi esplorano il dungeon, si troveranno di fronte feroci mostri, trappole che li rallenteranno, e stranieri che gli offriranno il loro aiuto. Questi eventi sono determinati dalle carte Incontro. Le carte Incontro sono composte da mostri, trappole e stranieri.

ANATOMIA DI UNA CARTA MOSTRO



1. **Nome del mostro:** Qui è indicato che tipo di mostro sta fronteggiando un eroe. Un mostro particolarmente raro può avere un nome univoco.
2. **Tipo:** I mostri sono divisi in quattro tipologie, umanoidi, non-morti, bestie, e creature animate. Alcune abilità possono influire su certi tipi di mostri.
3. **Attacco:** Qui è indicato quanti dadi vengono tirati quando il mostro attacca. Più dadi tira e più facile sarà per il mostro colpire il suo bersaglio.
4. **Forza:** Se il tiro dei dadi per un attacco del mostro da come risultati dei numeri mostrati in questa sezione, allora questi risultati contano come colpi inflitti all'eroe affrontato.
5. **Difesa:** Quando gli eroi effettuano attacchi contro i mostri, devono ottenere sui dadi lanciati un risultato uguale o superiore a quanto indicato in questa caratteristica per infliggere un colpo.
6. **Fuga:** Quando un eroe tira i dadi per fuggire dal mostro, per avere successo nella fuga deve ottenere un risultato uguale o superiore a quello indicato in questa caratteristica.
7. **Vita:** Qui è indicato quanti punti ferita un mostro può ricevere prima che venga ucciso.
8. **Abilità:** Come per gli eroi, ogni mostro ha almeno una abilità speciale che lo rende differente dagli altri mostri.

ANATOMIA DI UNA CARTA TRAPPOLA



1. **Nome:** Qui è indicato il tipo di trappola che un eroe ha scoperto.
2. **Disattivazione:** Qui è indicato quale caratteristica può essere utilizzata dall'eroe per tentare di disattivare la trappola. Inoltre indica quanti successi (risultati di 4 o più) sono necessari per disattivare la trappola ed evitare che ferisca l'eroe che l'ha trovata.
3. **Danno:** Qui è indicato l'effetto della trappola se non viene disattivata. Di solito indica quante ferite riceve l'eroe, più eventuali danni speciali che hanno degli effetti unici.

ANATOMIA DI UNA CARTA STRANIERO



1. **Nome:** Qui è indicato che tipo di straniero un eroe ha incontrato.
2. **Regola speciale:** Ogni straniero ha una regola speciale che può regolare il piazzamento dello straniero e come avviene l'incontro.

TESSERE DUNGEON

Le tessere dungeon raffigurano i corridoi e le stanze del dungeon che gli eroi esploreranno. L'ingresso del dungeon e la Tana del Boss rappresentano rispettivamente l'inizio e la fine del dungeon, e sono di colore rosso. Le tessere dungeon standard sono di colore grigio, e le tessere dungeon speciali sono di colore verde.



Quando una tessera dungeon standard viene piazzata, il giocatore che la posiziona deve tirare un dado per verificare cosa contiene la tessera:

1. **Tesoro:** Se il risultato è fra quelli qui indicati allora pesca una carta Tesoro.
2. **Incontro:** Se il risultato è fra quelli qui indicati allora pesca una carta Incontro.
3. **Corridoi di uscita:** Gli eroi si muovono fra le varie tessere dungeon attraverso queste uscite.

FACCIAMO UN ACCORDO!

TU PRENDI QUELLA COSA
ARRABBIATA CON TANTE
TESTE...

... E IO PRENDO LA
CASSA DEL TESORO



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per iniziare Dungeon Run, togliere il contenuto dalla scatola e seguire i seguenti passi:

1. Preparare il mazzo delle tessere dungeon:
 - a. Piazzare l'ingresso del dungeon al centro del tavolo, e piazzare la tessera della Tana del Boss da una parte. Mescola coperte le 4 carte dei Boss del dungeon e piazzarne 1 coperta sotto la tessera della Tana del Boss. Questo sarà il Boss per questa partita. Rimettere le altre carte dei Boss nella scatola senza guardarle.
 - b. Dividere il resto delle tessere dungeon in 2 gruppi: le tessere dungeon standard (grigie) e le tessere dungeon speciali (verdi), quindi mescolare le tessere dungeon speciali e pescarne 2 a caso per ogni giocatore e metterle nel mazzo delle tessere dungeon standard. Rimettere le rimanenti tessere dungeon speciali nella scatola senza guardarle. Adesso mescolare il mazzo così formato delle tessere dungeon senza guardarle. Mettere poi il mazzo in modo che sia a portata di tutti i giocatori.
3. Preparare i mazzi delle carte e le pile dei segnalini:
 - a. Mescolare il mazzo delle carte Incontro e piazzarlo coperto accanto al mazzo delle tessere dungeon. Fare lo stesso per il mazzo delle carte Tesoro. I mazzi delle carte Incontro e tesoro adesso sono pronti.
 - b. Mettere le 4 carte Artefatto da una parte, e fare dei mucchietti con i segnalini Allenamento e ferite.
3. Determinare il giocatore iniziale:
 - a. Ogni giocatore prende una carta riferimento e tira un dado, ritirando i pareggi. Chi ottiene il risultato più alto riceve il segnalino di giocatore iniziale.
4. Preparare l'area di gioco:
 - a. Il giocatore iniziale mescola le carte Eroe e ne consegna 1 a caso ad ogni giocatore. I giocatori rivelano la propria carta Eroe e ricevono le 10 carte Abilità associate all'eroe. Quindi dovranno mescolare queste 10 carte Abilità e piazzare coperto il mazzo mescolato vicino alla propria carta Eroe.
 - b. Ogni giocatore quindi personalizza il proprio eroe pescando 2 carte Abilità e scegliendone 1 da piazzare scoperta accanto alla propria carta Eroe. La carta inutilizzata viene scartata vicino



Quando una tessera dungeon speciale viene piazzata, il giocatore che la piazza non effettua un tiro di dado come avviene per le tessere dungeon standard, ma seguirà le regole indicate sulla tessera.

1. **Nome:** Ogni tessera dungeon speciale ha un nome univoco.
2. **Sommario Regole:** Ogni tessera dungeon speciale ha le proprie regole, che si trovano sul retro della copertina di questo regolamento. Queste regole sono indicate in forma di sommario sulla tessera per velocizzare il gioco.
3. **Corridoi di uscita:** Gli eroi si muovono fra le varie tessere dungeon attraverso queste uscite. Qualcuno ha sentito un eco?



POSSO SOLO DIRE CHE SIAMO IMPRESSIONATI DAL MODO IN CUI HAI UCCISO IL DRAGO!

E ADESSO TU SEI L'EVOCATORE!

SARAI ECCITATO.

CASPITA, QUEL DRAGO TI HA VERAMENTE RIDOTTO MALE, VERO?

GIA', SEMBRI MOLTO PIU' VULNERABILE ADESSO...

al relativo mazzo delle carte Abilità.

- c. Ogni giocatore prende la miniatura del proprio eroe e la posiziona sulla tessera di ingresso del dungeon.
- d. Le rimanenti carte Eroee sono rimosse dal gioco, assieme al relativo mazzo delle carte Abilità e la miniatura dell'eroe.

ESEMPIO DELL'AREA DI GIOCO



Adesso siete pronti per giocare a Dungeon Run!

NOI TUTTI ABBIAMO
GIOCATO DI SQUADRA PER
FAR FUORI IL DRAGO!

UM...

FACCIAMO IN MODO CHE
NON SUCCEDA NUOVAMENTE



ABILITA'

Le abilità sono poteri speciali che permettono agli eroi e ai mostri di modificare le regole. Ogni eroe ha la propria abilità unica, e può guadagnare altre carte Abilità attraverso il gioco, che gli conferiranno nuovi modi di uccidere i mostri e gli eroi avversari. Ogni mostro ha almeno 1 abilità che lo rende differente dai suoi simili. Quando il testo di una abilità è in contrasto con le regole generali del gioco, il testo della carta ha la precedenza. Ogni eroe inoltre ha la propria abilità di evocatore. Questa abilità sarà disponibile solo quando l'eroe si equipaggerà con la carta Artefatto della Pietra Evocatrice.

TURNO DEI GIOCATORI

Il giocatore iniziale effettua il primo turno, poi il gioco prosegue in senso orario. Ogni giocatore può effettuare con il proprio eroe fino a 2 azioni nell'ordine che preferisce, e poi il gioco passa al giocatore successivo. Dopo che tutti i giocatori hanno avuto un turno di gioco, tutti i mostri hanno una chance di girovagare nel dungeon. Dopodiché, il giocatore iniziale passa il segnalino di giocatore iniziale al giocatore alla sua sinistra, ed inizia un nuovo round di gioco a partire da quest'ultimo.

AZIONI DEGLI EROI

Ci sono sei azioni di base fra cui un eroe può scegliere, e sono:

- Muovere
- Fuggire
- Combattere
- Equipaggiare
- Cercare
- Progredire

Sembrano molte, ma dopo un paio di turni avrete già preso dimestichezza con queste azioni. Un'azione può essere scelta più volte durante un turno.

Note sulle azioni speciali: Qualche volta le abilità o le carte Tesoro forniscono agli eroi azioni speciali. Queste azioni possono essere scelte in aggiunta a quelle dell'elenco sopra menzionato, ma consumano comunque una delle azioni a disposizione dell'eroe nel turno.

AZIONE MUOVERE

Un eroe non può usare un'azione muovere quando si trova sulla stessa tessera dungeon con un mostro. I mostri sono irritabili e non apprezzano di essere lasciati di punto in bianco. Muovere permette ad un eroe di spostarsi dalla tessera dungeon dove si trova verso un'altra. Un eroe che usa questa azione sceglie un corridoio di uscita presente sulla tessera dungeon e dichiara se si muoverà attraverso quel corridoio. Se un'altra tessera dungeon è adiacente all'uscita scelta dall'eroe, allora l'eroe viene piazzato su quest'ultima tessera dungeon. Se non c'è una tessera dungeon adiacente all'uscita scelta dall'eroe, allora il giocatore dovrà pescare una nuova tessera dungeon e piazzarla adiacente all'uscita scelta dall'eroe, seguendo le regole di piazzamento delle tessere dungeon sotto riportate, e quindi muovere l'eroe su questa nuova tessera.

PIAZZARE TESSERE DUNGEON

Ci sono 2 tipi di tessere dungeon che si possono trovare nel mazzo delle tessere dungeon: standard (grigie) e speciali (verdi). Le tessere dungeon speciali hanno le proprie regole uniche.



(esempio di piazzamento non corretto)



(esempio di piazzamento corretto)

Una tessera dungeon non può essere piazzata in questo modo dato che creerebbe un corridoio senza uscita (vedi esempio sopra). Se una tessera dungeon non può essere ruotata in modo da far combaciare tutte le uscite con quelle già presenti sulle tessere dungeon già piazzate, allora la tessera dungeon va scartata, e una nuova tessera dungeon viene pescata. Se nessuna tessera

dungeon può essere piazzata sull'uscita scelta dall'eroe, questo eroe non può muovere e perde l'azione per questo turno. Quando un eroe termina un'azione, ogni tessera dungeon scartata viene rimescolata nel mazzo delle tessere dungeon. Quando una tessera dungeon speciale viene pescata leggete le regole relative a tale tessera a voce alta agli altri giocatori, e poi seguite le relative indicazioni. Ogni tessera dungeon speciale ha le sue regole, che sono spiegate sul retro della copertina di questo regolamento. Le tessere dungeon standard non hanno regole speciali, ma hanno 2 valori stampati sulla tessera stessa: il grado di tesori, e il grado di incontri. Quando una nuova tessera dungeon standard viene piazzata, il giocatore che l'ha piazzata tira un dado.

- Se il risultato corrisponde ad uno di quelli che si trovano sul grado di tesori indicato sulla tessera, deve pescare una carta Tesoro e porla coperta senza guardarla sulla tessera dungeon.
- Se il risultato corrisponde ad uno di quelli che si trovano sul grado di incontri indicato sulla tessera, deve pescare una carta Incontro e porla scoperta sulla tessera dungeon.
- Se il risultato corrisponde ad un numero che si trova sia sul grado di tesori che sul grado di incontri, deve pescare una carta da entrambi i mazzi e porre la carta Tesoro coperta senza guardarla sotto la carta Incontro che invece sarà scoperta.

Gli eroi effettuano questo tiro di verifica solo con le tessere dungeon standard quando queste vengono piazzate la prima volta - non effettuano i tiri ogni volta che entrano sul tali tessere, così una volta tirato per una tessera dungeon standard, non si dovrà rifarlo per il resto del gioco. Se viene pescata una carta Incontro che è una carta Straniero, va letto a voce alta il testo della carta, poi i giocatori decidono se vogliono interagire con lo straniero o no (se abilitati a farlo). Se la carta è un mostro o una trappola, il giocatore che l'ha pescata deve reagire alla carta immediatamente (vedi combattere e disattivare trappole più avanti).

AZIONE FUGGIRE

L'azione Fuggire è simile a quella Muovere, ma avviene solo quando un eroe è intrappolato con un mostro (cioè si trova sulla stessa tessera dungeon con il mostro). Un eroe può tentare un'azione Fuggire quando si trova sulla stessa tessera con un mostro. L'eroe lancia un numero di dadi uguale al valore della sua caratteristica Destrezza. Se qualche risultato sui dadi lanciati è uguale o maggiore al valore di fuga del mostro, allora l'eroe è riuscito a fuggire. Un eroe che è fuggito da un

mostro sceglie un'uscita della tessera dungeon dove si trova e muove la sua figura come se stesse completando un'azione Muovere. Se una tessera dungeon è piazzata tramite un'azione Fuggire, seguire le normali regole di piazzamento. Abilità o regole che influiscono sul Movimento di un Eroe non saranno considerate se l'eroe sta fuggendo, dato che le due azioni sono simili ma non uguali. Se un eroe fallisce l'azione di fuga, il mostro con cui condivide la tessera dungeon effettua immediatamente un attacco gratuito come spiegato di seguito.

AZIONE COMBATTERE

Spaccare il muso ai mostri è una parte importante in Dungeon Run. Un eroe che si trova sulla stessa tessera dungeon con un mostro può dichiarare di volerlo attaccare. Quando un eroe pesca una nuova carta mostro, deve immediatamente combattere con il mostro – questo attacco a sorpresa è obbligatorio, ma non conta come un'azione spesa da parte dell'eroe. Se l'eroe non può attaccare il mostro a causa di una regola speciale, il mostro può usufruire di un attacco gratuito. Analogamente, se un eroe spende un intero turno su di una tessera dungeon assieme ad un mostro ma non effettua un attacco contro di esso durante il turno, il mostro riceve un attacco gratuito.

Un combattimento avviene in 3 fasi.

Quando un eroe o un mostro usufruisce di un attacco gratuito, non si considera tale azione come un combattimento completo, dato che l'eroe o il mostro lanciano i dadi per attaccare, ma l'eroe o il mostro che difende non lancerà i dadi per contrattaccare.

1. Fase 1 del combattimento: Il Mostro Attacca.

Il Mostro immediatamente reagisce attaccando per primo. Il giocatore iniziale lancia un numero di dadi uguale al valore della caratteristica attacco del mostro. Ogni risultato ottenuto che corrisponde ad uno dei valori della caratteristica Forza del mostro conta come un colpo inflitto all'eroe, e viene messo da parte. Gli altri dadi non hanno effetti durante l'attacco.

2. Fase 2 del combattimento: L'eroe Attacca.

Adesso è il turno dell'eroe ad attaccare. Egli sceglie se utilizzare il valore della caratteristica Forza o Magia (di solito quella con un valore maggiore), e lancia un numero di dadi uguale al valore della caratteristica scelta. Notare che alcune carte Tesoro, Artefatto, o Abilità possono aggiungere dadi al lancio. Più dadi si lanciano meglio è!

3. Fase 3 del combattimento: Si risolvono i danni.

L'eroe a questo punto assegna i dadi lanciati, scegliendone alcuni di essi per bloccare i colpi subiti dal mostro, ed alcuni per infliggere colpi al mostro.

BLOCCARE DEI COLPI

Un eroe può usare dei dadi per bloccare i colpi subiti dal mostro se il risultato del dado corrisponde al risultato del dado lanciato dal mostro che gli infliggerebbe un colpo. Per esempio se un mostro ottiene un 2 che è un risultato valido per infliggere un colpo, l'eroe può utilizzare un proprio dado con cui abbia ottenuto un 2 per bloccare questo colpo subito.

INFLIGGERE O BLOCCARE DEI COLPI

Ogni dado il cui risultato sia uguale o superiore al valore della caratteristica difesa del mostro può essere assegnato come colpo inflitto al mostro, o come blocco contro un colpo subito dal mostro.

RISOLUZIONE DEI COLPI

Se un dado è usato per bloccare, l'eroe lo rimuove e contemporaneamente rimuove anche il dado del mostro che aveva inflitto il colpo che è stato bloccato.

TABELLA DEI COLPI BLOCCATI

Può essere usato per Bloccare
Qualunque dado il cui risultato sia inferiore al valore di difesa del mostro e che non corrisponde al risultato di un dado che rappresenta un colpo inflitto dal mostro
Può essere usato solo per Bloccare
Qualunque dado il cui risultato sia inferiore al valore di difesa del mostro ma che corrisponda al risultato di un dado che rappresenta un colpo inflitto dal mostro
Può essere usato per Bloccare o Colpire
Qualunque dado il cui risultato sia uguale o maggiore al valore di difesa del mostro

Una volta che l'eroe ha deciso quali colpi bloccare al mostro, se ce ne sono, ogni colpo subito dal mostro che non è stato bloccato causa 1 ferita all'eroe. Il giocatore che controlla l'eroe piazzerà 1 segnalino ferita sulla carta dell'eroe per ogni ferita subita dall'eroe. Ogni colpo inflitto al mostro causa al mostro 1 ferita. Piazzare un segnalino ferita sulla carta

del mostro per ogni ferita che ha subito. Dopo che ogni segnalino ferita è stato posizionato sulla relativa carta Eroe e Mostro, si determina se qualcuno è stato sconfitto. Se sulla carta mostro sono stati posti segnalini ferita in numero uguale o maggiore al suo valore Vita, il mostro è stato ucciso e viene posto nel mazzo del bottino del giocatore attaccante. Se un eroe ha un numero di segnalini ferita uguale o maggiore al suo valore di Vita, l'eroe è stato sconfitto (vedi oltre). E' possibile che un eroe e un mostro si sconfiggano a vicenda durante lo stesso attacco. eroi o mostri che sopravvivono ad un combattimento, mantengono i segnalini ferita ricevuti sulle relative carte, e quindi aumentano le possibilità che vengano sconfitti nei successivi combattimenti.

ESEMPIO DI UN'AZIONE COMBATTIMENTO



Dorgan, il Nano cacciatore di tesori inizia il suo turno sulla stessa tessera dungeon con uno Slime, e l'eroe sceglie di combattere contro il mostro. Lo Slime ha un valore di Attacco di 2, così il primo giocatore lancia 2 dadi per lo Slime. Ottiene come risultati 1 e 3. Lo Slime ha come valori di Forza 3,4,5 così solo risultati 3,4 o 5 contano come colpi inflitti all'eroe. Il primo giocatore mette da parte il dado che ha dato come risultato il 3 come colpo inflitto a Dorgan. Adesso Dorgan può contrattaccare. Egli sceglie di usare il valore di Forza dato che è il più alto e lancia 5 dadi. Ottiene come risultati 1,3,4,5,5. Il valore di difesa dello Slime è di 5+, così Dorgan ha inflitto 2 colpi allo Slime. Egli decide di bloccare il colpo inflittogli dallo Slime allocando il suo risultato di 3 al dado dello Slime con il risultato di 3, anche se tale risultato è inferiore al valore di difesa dello Slime, evitando

così di essere ferito dallo Slime. Il rimanenti risultati di 5 vengono allocati come colpi inflitti allo Slime, e 2 segnalini ferita vengono posti sulla carta dello Slime, lasciando quindi lo Slime ferito ma ancora vivo. In futuro Dorgan potrà optare per un tentativo di fuga, o usare un'altra azione Combattimento per tentare di finire lo Slime. Ovviamente un'altro eroe potrebbe approfittarne e tentare di uccidere lui stesso lo Slime ferito.

COMBATTIMENTO FRA EROI

Per quanto sembri scioccante, gli eroi possono scegliere di combattere contro altri eroi che si trovano sulla stessa tessera dungeon. E' un'affare rischioso, e non aiuta a farsi degli amici, ma qualche volta le persone hanno bisogno di una lezione. I combattimenti fra eroi possono avvenire solo se non ci sono mostri presenti sulla tessera dungeon su cui si trovano gli eroi. I mostri arrabbiati sono molto più minacciosi dei vostri "amici". Il combattimento fra eroi funziona in maniera simile ai combattimenti contro i mostri, con solo alcune differenze. Ogni eroe sceglie la sua caratteristica fra Forza o Magia, quindi lancia il numero di dadi corrispondente. Gli eroi in possesso di abilità che gli permettono di rilanciare i dadi, lo possono fare. Dopodiché, l'eroe che è stato attaccato mette da parte come colpi inflitti tutti i dadi che hanno dato un risultato di 4 o più. L'eroe che ha attaccato poi fa lo stesso, ma può scegliere di utilizzare i dadi che hanno dato un risultato di 4 o più per bloccare dei colpi subiti anziché usarli per infliggere colpi. In altre parole, l'eroe che ha iniziato il combattimento ha l'opzione di bloccare dei colpi e il difensore no! Se qualche eroe ha un'armatura adesso può lanciare i dadi per quest'ultima. Infine ogni eroe riceve un numero di ferite pari al numero di colpi subiti, e quindi il numero relativo di segnalini ferita.

STAI PROVANDO A FARE UNA FACCIA SARCASTICA ...

... OPPURE MI STAI GUARDANDO IN QUEL MODO PER VIA DELLE BOTTE CHE TI HO DATO PRIMA ?



AZIONE EQUIPAGGIARE

Qualche volta un eroe necessita di cambiare gli oggetti equipaggiati, o scambiarli con un altro eroe che si trova sulla stessa tessera dungeon con lui. Un eroe che usa questa azione può cambiare le carte Tesoro o Artefatto che ha equipaggiate. Usando l'azione equipaggiare, l'eroe può aggiungere, rimuovere, o cambiare qualunque carta Tesoro o Artefatto che ha equipaggiato, con qualunque altra che ha nel mazzo del bottino. Un eroe può anche usare un'azione equipaggiare per scambiare qualunque carta Tesoro, Artefatto o Incontro che possiede con un altro eroe che si trova sulla stessa tessera dungeon. Nessun eroe è obbligato ad accettare lo scambio, ed entrambi gli eroi devo concordare sui termini dello scambio. Lo scambio non necessita di un'azione separata - un eroe può cambiare e/o scambiare le proprie carte spendendo una singola azione equipaggiare, tuttavia egli può scambiare le carte solo con 1 eroe per azione. Un eroe non può effettuare più di 1 azione equipaggiare per turno se si trova sulla stessa tessera dungeon con un mostro. I mostri non sono interessati a vedervi giocherellare con l'equipaggiamento. Una carta Tesoro o Artefatto è considerata equipaggiata se è scoperta e assegnata ad una carta Eroe. Mentre è equipaggiata, un eroe beneficia di qualunque effetto gli fornisca la carta. Un eroe può solo equipaggiare carte Tesoro o Artefatto se l'addestramento necessario indicato sulla carta è presente anche sulla carta Eroe. Se un eroe non ha l'addestramento necessario per equipaggiare la carta questa può essere messa solo nel suo mazzo del bottino.

Una carta disequipaggiata non offre bonus o abilità di alcun tipo al suo possessore. Ogni eroe ha uno slot per la mano primaria, quella secondaria, la testa e il corpo, sul quale può essere assegnata una carta Tesoro o Artefatto. A nessun slot può essere assegnata più di una carta. Ogni carta Tesoro o Artefatto indica su quale slot, se necessario, deve essere assegnata la carta. Alcune carte Tesoro non riportano uno slot. Non c'è limite al numero di carte Tesoro di questo tipo che possono essere equipaggiate.

AZIONE CERCARE

Se c'è un tesoro che giace da qualche parte, sicuramente vorrete impossessarvene! Un eroe su una tessera dungeon che contiene un carta Tesoro o Artefatto, ma nessuna carta Mostro, può effettuare un'azione Cercare. L'eroe rivela tutte le carte Tesoro o Artefatto presenti sulla propria tessera dungeon, legge cosa ci è indicato a voce alta, e poi le prende. Il giocatore può scegliere di piazzare immediatamente

tali carte scoperte sulla propria carta Eroe (cioè Equipaggiarle), o piazzarle nel proprio mazzo del bottino. Per piazzare una carta scoperta, l'eroe deve possedere l'addestramento richiesto dalla carta come descritto in precedenza.

AZIONE PROGREDIRE

Gli eroi possono imparare dalle loro esperienze nel dungeon, e divenire più forti e saggi. L'azione Progredire permette ad un eroe di scartare 2 carte Incontro dal proprio mazzo del bottino per piazzare un segnalino Allenamento sulla propria carta Eroe. Ogi segnalino Allenamento incrementa di 1 punto una caratteristica dell'eroe. Non è possibile incrementare la caratteristica Vita. Inoltre, un eroe che usa un'azione Progredire pesca 2 carte Abilità, ne sceglie 1 da piazzare sulla propria carta Eroe e scarta l'altra. Le carte Abilità scartate non vengono mai rimescolate nel relativo mazzo - quando il mazzo delle carte Abilità finisce, allora significa che non ci saranno più carte Abilità da poter pescare. Nota: La carta Boss del Dungeon conta come 2 carte Incontro quando viene usata per Progredire.

AZIONI LIBERE

I seguenti sono alcuni esempi di azioni libere che possono essere effettuate in differenti momenti durante il gioco. Le azioni libere non intaccano le 2 azioni a disposizione dell'eroe ogni turno.

- **Disattivare Trappole:** Immediatamente dopo aver pescato una carta trappola.
- **Assistere:** Quando un eroe che si trova sullo stesso spazio con il vostro eroe effettua un'azione fra Combattere, Disattivare Trappole, Scappare. (opzionale)
- **Sabotare:** Quando un eroe che si trova sullo stesso spazio con il vostro eroe effettua un'azione fra Combattere, Disattivare Trappole, Scappare. (opzionale)
- **Curare:** Dopo aver disattivato una trappola con successo, ucciso un mostro, o assistito un altro eroe. (opzionale)
- **Evocare:** Solo durante la Fase Finale del Gioco e solo con la Pietra Evocatrice. (opzionale - vedi Fase Finale del Gioco per maggiori dettagli)

DISATTIVARE LE TRAPPOLE

Come menzionato precedentemente, un eroe che pesca una carta Trappola deve immediatamente tentare di disattivarla. Ogni carta trappola indica quale caratteristica deve essere usata per tentare la

disattivazione. L'eroe quindi lancia un numero di dadi pari al valore della caratteristica indicata, ed ogni risultato di 4 o più conta come un successo. Se il numero di successi ottenuti è uguale o superiore al valore indicato sulla carta Trappola, l'eroe ha avuto successo nella disattivazione della trappola, e la carta Trappola viene messa nel mazzo del bottino dell'eroe. Se un eroe non ottiene il numero di successi necessari, la trappola scatta e si attivano delle conseguenze. Ogni trappola ha un valore danno che indica quante ferite subisce l'eroe, più eventuali danni speciali o effetti che potrebbero influire sulle performace dell'eroe. Una trappola non disattivata viene scartata dopo che è stata risolta. Se una trappola causa ad un eroe un numero di ferite uguale o superiore al suo valore Vita, l'eroe è sconfitto (vedi sotto).

ASSISTERE

L'azione Assistere è un'azione libera da usare durante il turno di un altro eroe. Alcuni ostacoli sono semplicemente troppo difficili perché un'eroe possa affrontarli da solo. Un eroe che si trova sulla stessa tessera dungeon con un altro eroe può richiede o essergli offerto un'assistenza quando effettua un'azione Combattere, Disattivare una trappola o Fuggire. Gli eroi non sono obbligati ad assistersi l'un l'altro, ne un giocatore è obbligato ad accettare un'assistenza da un'altro giocatore. Le Assistenze devono essere annunciate prima che qualunque dado venga lanciato. Gli eroi che forniscono un'assistenza scelgono fra la loro caratteristica Forza o Magia (esclusi i bonus derivanti dalle carte Abilità, Tesoro o Artefatto), e l'eroe che riceve l'assistenza può aggiungere metà di tale valore (arrotondato per difetto e ad un minimo di 1) al numero totale dei dadi che può lanciare. Un eroe non può assistere un altro eroe che sta affrontando in combattimento o sabotando. (vedi sotto).

SABOTARE

L'azione Sabotare è un'azione libera da usare durante il turno di un altro eroe. Un eroe che si trova sulla stessa tessera dungeon con un altro eroe può tentare di Sabotare il combattimento di quest'ultimo. Un eroe annuncia che effettua un'azione Sabotare prima che l'eroe da sabotare lanci i dadi. L'eroe sabotato lancerà 1 dado in meno per ogni eroe che ha annunciato il sabotaggio contro di lui. Tuttavia, se il giocatore sabotato effettua con successo un'azione Fuggire, Disattivare una Trappola, o colpisce un Mostro, ogni eroe che ha tentato il sabotaggio riceve 1 ferita. Un eroe non può sabotare un'altro eroe che sta affrontando in combattimento o assistendo. Un eroe che viene sabotato può sempre lanciare comunque

come minimo 1 dado.

CURARE

Ogni volta che un eroe uccide un mostro, Disattiva una trappola, o Assiste un'altro eroe, può immediatamente curarsi. Togliere 1 segnalino Ferita dalla carta Eroe. Questa azione libera è opzionale, ma fortemente raccomandata! Nota: Non è possibile effettuare un'azione curare quando si viene sconfitti.

EROI E MOSTRI SCONFITTI

Quando un mostro viene sconfitto da un eroe, è ucciso e l'eroe piazza la carta mostro relativa nel proprio mazzo del bottino. Quando un mostro muore al di fuori di una battaglia, viene piazzato nel mazzo del bottino del giocatore che ne ha causato la morte. Se un eroe viene sconfitto prima della Fase Finale del Gioco (vedi sotto), l'eroe si considera svenuto e perde tutte le rimanenti azioni del turno in corso. Stendere la figura dell'eroe su un fianco e lasciare sulla relativa carta Eroe segnalini ferita per un valore pari alla metà del valore Vita dell'eroe (arrotondato per difetto). L'eroe svenuto deve abbandonare scoperta 1 delle proprie carte Tesoro o Artefatto sulla tessera dungeon sulla quale è stato sconfitto. Questa carta può provenire dal suo mazzo del bottino. Se un eroe che è svenuto subiva degli effetti negativi impostigli da trappole, tali carte Trappola vengono scartate. Gli eroi che sono svenuti non possono combattere o essere bersaglio delle abilità degli altri eroi. Gli eroi svenuti non possono assistere, sabotare, o scambiare carte con altri eroi. Quando arriva il turno successivo dell'eroe svenuto, rialzare la figura dell'eroe. Tale eroe non è più considerato svenuto, ma deve perdere comunque il resto del turno.

MAZZO DEL BOTTINO

Ogni eroe ha il proprio mazzo del bottino accanto alla carta Eroe. Gli eroi mettono le carte dei mostri sconfitti, delle trappole disattivate, dei tesori e artefatti non equipaggiati, coperte nel loro mazzo del bottino. Le carte nel mazzo del bottino possono essere usate in vari modi come spiegato in questo regolamento.

IL BOSS E LA TANA DEL BOSS

Quando l'ultima tessera nel mazzo delle tessere dungeon è stata piazzata, la tessera con la Tana del Boss viene immediatamente piazzata alla fine della corrente azione dell'eroe di turno. La Tana del Boss è sempre collegata alla tessera dungeon che si trova più lontano rispetto all'entrata del dungeon, assumendo che questa

non blocchi illegalmente alcuna uscita. Se la Tana del Boss bloccasse delle uscite, deve essere collegata alla successiva tessera più distante. Se esistessero più punti equidistanti e legali dove piazzarla, sarà il giocatore iniziale a scegliere in quale fra questi punti piazzarla. Una volta posizionata la Tana del Boss viene rivelata la carta del Boss e piazzata scoperta sulla Tana. Un Boss del Dungeon viene trattato come una carta Mostro, e conta come una carta Mostro per quanto riguarda le abilità, tesori e artefatti. Quando un eroe sconfigge un Boss del Dungeon, mette la carta del Boss nel proprio mazzo del bottino come qualunque altra carta Mostro, e poi piazza immediatamente la carta Artefatto della Pietra Evocatrice scoperto sulla tessera con la Tana del Boss.

MOVIMENTO DEI MOSTRI

Una volta che ogni eroe ha giocato il proprio turno, e il turno ritorna al giocatore iniziale, tutti i mostri che non si trovano su una tessera dungeon assieme ad un eroe, si muoveranno. Il giocatore iniziale muove ognuno di questi mostri su una tessera dungeon adiacente, nell'ordine preferito. I mostri non possono entrare in altre tessere dungeon dove è già presente un altro mostro, o entrare in tessere dove delle regole speciali lo proibiscono. Un mostro deve muoversi se è abilitato a farlo, e il giocatore iniziale non può esimersi dal farlo anche se ciò comporta che il mostro entri nella tessera dungeon dove si trova il suo eroe. Quando un mostro qualunque che non sia del tipo bestia si muove, ogni carta Tesoro o Artefatto che si trova sotto quella del mostro, viene spostata con esso. Se un mostro entra in una tessera dungeon occupata da uno straniero, lo straniero viene scartato.



SICURO, HO DIVISO LA MIA ANIMA I SEI PARTI.

E NE HO VENDUTA OGNUNA AD UNA DIFFERENTE ENITA' DEMONIACA IN CAMBIO DI UN POTERE SOPRANNATURALE

MA QUESTO SIGNIFICA SOLO CHE IO SONO UN VENDITORE AFFIDABILE.

I mostri possono uscire dalle tessere dove è presente un Eroe svenuto. Anche il Boss del Dungeon si muove, ma il potere della Pietra Evocatrice gli permette di teletrasportarsi! Un Boss del Dungeon che si muove, può essere spostato su qualunque tessera dungeon che non contenga già un mostro, assieme ad ogni carta Tesoro o Artefatto che aveva sotto, ed ogni eventuale altra carta a lui assegnata.

RITIRARE I DADI

Ci sono numerose abilità e oggetti che permettono o forzano un eroe a rilanciare i dadi. Un eroe può scegliere di rilanciare i dadi solo una volta per azione, anche se avesse diverse opportunità per farlo. Analogamente, un eroe può forzare un altro eroe a rilanciare i dadi solo una volta per azione, anche se avesse diverse opportunità per farlo. In alcuni casi un eroe può rilanciare i propri dadi, solo per forzare un altro eroe a rilanciare i suoi dadi, o viceversa. Questo è permesso se un eroe non è la causa di più di un rilancio di dadi per singola azione. Se si presenta una situazione in cui vengono causati diversi rilanci di dadi, il giocatore iniziale sceglie chi causa il rilancio dei dadi per primo.

FASE FINALE DEL GIOCO

Il Boss è morto. Qualcuno possiede la Pietra Evocatrice, ed adesso è lui il Boss! Quando il Boss del Dungeon è stato sconfitto, la Pietra Evocatrice diviene disponibile. Quando un eroe prende la carta Artefatto della Pietra Evocatrice, la Fase Finale del Gioco inizia. Gli eroi che vengono sconfitti dopo che è iniziata la Fase Finale del Gioco (esclusi quelli che sono già svenuti) sono eliminati, e il giocatore che li controlla ha perso. Inoltre, ogni eroe equipaggiato con la Pietra Evocatrice prende e mantiene il segnalino di giocatore iniziale all'inizio di ogni round di gioco. Il segnalino di giocatore iniziale non abbandona mai il giocatore che possiede la carta Artefatto della Pietra Evocatrice.

FUGGIRE DAGLI EROI NELLA FASE FINALE DEL GIOCO

Visto lo scopo di incrementare le ostilità fra gli eroi, nessun eroe può usare un'azione Muovere quando condivide una tessera dungeon con un altro eroe durante la Fase Finale del Gioco. Durante la Fase Finale del Gioco, un eroe deve effettuare un'azione Fuggire per poter abbandonare una tessera sulla quale si trova un altro eroe. In questo caso la fuga riesce ottenendo un risultato di 4 o più. Contrariamente a quanto avviene con le fughe dai mostri, se un eroe fallisce la fuga

da un altro eroe, non viene effettuato alcun attacco gratuito. Se un eroe condivide un tessera dungeon con un mostro e un'altro eroe durante la Fase Finale del Gioco, allora userà il valore della caratteristica Fuga del mostro per determinare se riesce a scappare o meno.

SCONFIGGERE GLI EROI NELLA FASE FINALE DEL GIOCO

Se un eroe è sconfitto durante la Fase Finale del Gioco, allora è morto e viene eliminato dal gioco. Ogni carta Tesoro o Artefatto che l'eroe aveva equipaggiato o aveva nel proprio mazzo del bottino, viene posta scoperta sulla tessera dungeon sulla quale è stato sconfitto. Se un eroe viene sconfitto da un altro eroe, l'eroe vincente può prendere tutte o alcune delle carte Tesoro e Artefatto dell'eroe sconfitto, e può equipaggiarle immediatamente come se avesse giocato un'azione Cercare o metterle nel proprio mazzo del bottino. Tutte le carte Incontro e segnalini che possedeva l'eroe sconfitto vengono scartate, e la relativa carta Eroe, miniatura e carte Abilità vengono rimosse dal gioco.

POSSEDERE LA PIETRA EVOCATRICE

Un eroe in possesso della carta Artefatto della Pietra Evocatrice ha il potere di divenire un Evocatore! Questo eroe adesso ha accesso alla sua caratteristica Evocazione e può usare l'azione Evocare. Inoltre, il possessore della Pietra Evocatrice prende il controllo del mazzo delle carte Incontro.

AZIONE EVOCARE (AZIONE LIBERA)

L'azione Evocare non intacca il conto delle 2 azioni disponibili per ogni eroe ogni turno, ma deve essere effettuata come prima azione del turno. Questo eroe pesca e gioca la prima carta mostro che incontra nel mazzo delle carte Incontro, e la piazza su una tessera dungeon che non contenga già un mostro. I mostri piazzati in questo modo, su tessere che contengono un Eroe, non scatenano combattimenti o attacchi gratuiti. Ogni altra carta pescata viene scartata. Se il mazzo delle carte Incontro finisce, l'azione Evocare non può essere più utilizzata.

VITTORIA

Un eroe vince immediatamente la partita se possiede la carta Artefatto della Pietra Evocatrice e sopravvive fino alla fine del suo turno mentre si trova sulla tessera dungeon con l'ingresso al dungeon, o se rimane l'unico eroe vivo all'interno del dungeon.

DUNGEON RUN IN SOLITARIO

Dungeon Run può essere giocato in solitario con alcuni cambiamenti alle regole.

Una partita in solitario permette all'eroe di testare le sue abilità di sopravvivere nel dungeon e conteggiare i suoi tentativi successivamente. I cambiamenti delle regole sono:

1. Le carte Abilità non vengono usate. Non vengono pescate all'inizio della partita e non vengono pescate se viene usata un'azione Progredire.
2. Ignorare la parte delle abilità dei mostri o dell'eroe che si riferiscono ad altri eroi.
3. Un eroe sconfitto non sviene, ma è ucciso direttamente.
4. Il giocatore vince immediatamente la partita se uccide il Boss del Dungeon. Un eroe che ha vinto o perso una partita in solitario può conteggiare la sua performance usando i seguenti punteggi:
 - **100 punti** Per ogni carta Tesoro equipaggiata o presente nel mazzo del bottino
 - **200 punti** Per ogni carta Artefatto equipaggiata o presente nel mazzo del bottino
 - **100 punti** Per ogni carta Incontro presente nel mazzo del bottino
 - **300 punti** Se la carta Boss del Dungeon è presente nel mazzo del bottino
 - **300 punti** Per ogni segnalino Allenamento presente sulla carta dell'eroe
 - **300 punti** Se l'esito della partita è una Vittoria



MI HA SPIEGATO A LUNGO PERCHE' IO FOSSI QUELLO CHE NE GUADAGNAVA DI PIU' DA QUESTO SCAMBIO

MA L'UNICA COSA CHE SO E' CHE IO NON HO PIU' I PANTALONI

ERA UN GOBLIN MOLTO PERSUASIVO

GLOSSARIO

Adiacente: Due tessere sono considerate adiacenti se condividono un'uscita.

Dadi di attacco: Il numero di dadi lanciati per determinare i colpi inflitti ad un mostro o ad un eroe durante un attacco.

Valore di Base: Alcune abilità si riferiscono al vostro valore di base di una caratteristica. Questo valore è stampato sulla carta Eroe a fianco della caratteristica stessa, e non include l'incremento dato da segnalini Allenamento o altre abilità.

Sconfitto: Un mostro o un eroe è sconfitto quando il numero di ferite ricevute (indicato tramite i segnalini ferita) raggiunge o supera il valore di base della sua caratteristica Vita. Un eroe sconfitto prima della Fase Finale del Gioco, si considera svenuto. Un eroe sconfitto dopo che è iniziata la Fase Finale del Gioco è morto. I mostri sconfitti sono sempre uccisi.

Attacco gratuito: Ci sono 2 attacchi in ogni battaglia. Se un eroe o mostro è abilitato ad effettuare un attacco gratuito, l'eroe o mostro che lo fronteggia non può lanciare dadi per contrattaccarlo.

Ucciso: Quando un mostro è ucciso la sua carta viene posta nel mazzo del bottino dell'eroe che lo ha ucciso. Quando un eroe viene ucciso (che avviene solo durante la Fase Finale del Gioco) viene rimosso dal gioco e il giocatore che lo controlla a perso la partita.

Svenuto: Un eroe è svenuto quando viene sconfitto prima che sia iniziata la Fase Finale del Gioco. vedi pagina 11 per maggiori dettagli.

REGOLA OPZIONALE: IMPLORA PER LA TUA VITA

Le regole permettono agli eroi che sono sconfitti prima dell'inizio della Fase Finale del Gioco di continuare a giocare. Il gioco è stato creato con questo concetto di base, evitando che un giocatore venga eliminato e debba restare a guardare gli altri che giocano. Se però tutti i giocatori sono d'accordo, è possibile giocare con la variante "implorare per la propria vita". Quando un eroe viene sconfitto prima che sia iniziata la Fase Finale del Gioco, tutti gli altri eroi effettuano una votazione in stile romano circa il destino dell'eroe. Tutti i giocatori alzano la mano e contemporaneamente mostrano il pollice alzato o capoverso. Se tutti i giocatori danno un pollice verso, l'eroe sconfitto viene ucciso e quindi eliminato dal gioco. Se almeno uno dei giocatori da un pollice alzato, l'eroe sconfitto è semplicemente svenuto come al solito. Di solito i giocatori votano un pollice alzato perché sanno che la loro vita potrebbe essere nelle mani del giocatore appena salvato in un prossimo futuro, ma non si può mai essere sicuri delle politiche adottate dai vari giocatori!

CREDITI

Creatore del gioco: Mr. Bistro

Produttore: Colby Dauch

Editore: Chris Dupuis

Illustratore delle carte: Sergi Marcet

Illustratore delle tessere: John Ariosa

Scultore: Chad Hoverter

Grafico: David Richards

Maestro di danza ad ostacoli della West Virginia:
Spoon Dupuis

Direzione dei Playtesters: Thomas Calder, Chris Dupuis, David Glassbrenner, Stephen Glassbrenner, Anthony Imholte, Chris McMahon

Si ringrazia in special modo Lauren Wanveer per il suo adorabile supporto.

Si ringrazia in special modo Anthony Imholte per aver salvato il designer da un'attacco di un orso nel 1997.

Si ringrazia in special modo Malechi i cui sforzi grafici hanno aiutato a rendere la versione web-published di Dungeon Run migliore di quanto non sia

TRADUZIONE IN ITALIANO DI FRANCESCO NERI

SE MI AIUTI A BATTERE
QUESTO GOLEM, TI
PROMETTO CHE TI DARO'
QUALCOSA IN CAMBIO CHE
LUCCICA MOLTO

POTREBBE ANCHE ESSERE
QUALCOSA CHE SI PUO'
USARE



REGOLE SPECIALI DI DUNGEON RUN

ANCIENT BRIDGE



Quando entrate in questa tessera dovete tentare di attraversare l'antico ponte. Lanciate un numero di dadi uguali al vostro valore della caratteristica Destrezza. Se ottenete un 1, cadete dal ponte e ricevete 10 ferite, altrimenti sarete riusciti ad attraversare il ponte.

CURSED STONE



Gli eroi su questa tessera e su quelle adiacenti non possono usare le proprie abilità.

DEN



Quando entrare in questa tessera, se non è presente alcuna carta Incontro, lanciate i dadi per vedere se un nuovo Incontro viene generato.

GLYPH ROOM



Un potente glifo acceca i mostri su questa tessera ma li protegge anche. Pesca e piazza 1 carta Incontro quando questa tessera è rivelata per la prima volta. Solo gli eroi che ricevono una assistenza da un altro eroe possono effettuare una azione di combattimento contro un mostro presente su questa tessera. I mostri non possono uscire da questa tessera. Il Boss del Dungeon non subisce tale limitazione e può uscire da questa stanza normalmente.

LIBRARY



Come azione speciale, è possibile ricercare fra i libri. Se effettuate la ricerca, lanciate un dado. Con un risultato di 1, un tomo maledetto vi risucchia la forza. Piazzare 1 segnalino ferita sulla carta del proprio eroe. Con un risultato di 5 o più avete trovato un volume che spiega dettagliatamente la storia del dungeon. Potete guardare solo voi in anteprima la carta del Boss del Dungeon.

PORTCULLIS ROOM



Non è possibile uscire da questa tessera normalmente. Se volete uscire da questa tessera dovete compiere un'azione movimento e lanciare i dadi in numero uguale al valore della vostra caratteristica Forza. Se ottenete almeno un risultato di 4 o più potete uscire, altrimenti ricevete 1 ferita. Un mostro non può uscire da questa tessera. Il Boss del dungeon non rimane bloccato dai cancelli e può uscire normalmente.

UNDERGROUND CHANNEL



Quando entra in questa tessera l'eroe deve tentare il salto oltre il canale. Lanciare i dadi in numero uguale al valore della vostra caratteristica Forza. Se ottenete almeno 2 risultati di 4 o più il salto ha successo. Se siete allenati in Destrezza potete usare questa caratteristica invece della Forza. Se il salto fallisce, l'eroe cade nel canale e deve nuotare fino all'altro lato. Piazzare un segnalino ferita sulla carta dell'eroe.

WELL



Pescare e piazzare 1 carta incostro su questa tessera la prima volta che viene rivelata. Se nessun mostro è presente su questa tessera, potete come azione speciale scartate (gettare nel pozzo) 1 carta Tesoro e lanciare 1 dado. Con un risultato di 3 o più, ricevete la carta Artefatto Sword of the Well Spirit. Se la carta Artefatto Sword of the Well Spirit è già in possesso di un eroe o si trova su una tessera dungeon il lancio del dado non può avere alcun effetto.