

Dungeon Dice Modalità Cooperativa

- CONDIZIONE DI VITTORIA per 2-5 giocatori -

Per vincere la partita gli eroi devono guadagnare **6** punti **FAMA** (OPZIONALE: **7** in 4-5 Giocatori)

I punti **FAMA** si ottengono come indicato nel manuale con 1 sola modifica:

Possedere un **ARTEFATTO MAGICO** NON Danneggiato → 1 **FAMA**

Se 2 o Più Giocatori vengono Sconfitti la partita è Persa.

- SETUP-

Invariato rispetto al Manuale Base.

Note Aggiuntive:

1. Ogni personaggio dispone di 4 punti ferita se al termine di un qualsiasi round un personaggio ha 4 o più ferite viene eliminato dal gioco (e riceve il controllo dei **DADI MONSTRO**), se 2 o più giocatori vengono eliminati la partita è persa.
2. Scelta del livello di difficoltà, Influenza il calcolo della Forza dei Mostri Pescati in base al loro livello:
 - a. **SFIDA**: Il mostro con il livello più alto determina quanti **DADI LIVELLO MONSTRO** si tirano per determinarne la forza, i mostri secondari aggiungono il loro valore al totale ottenuto. (Esempio: 2 mostri livello 3 e 4 → Forza = 4 **DADI LIVELLO MONSTRO** + 3 → livello = 4+ = 5).
 - b. **ESTREMO**: i livelli dei mostri si sommano, per i primi 5 livelli si usano i normali **DADI LIVELLO MONSTRO**, per i livelli superiori si usano i **DADI LIVELLO EROE**. (Esempio: 2 mostri livello 3 e 4 Livello Totale = 7 → Forza = 5 **DADI LIVELLO MONSTRO** + 2 **DADI LIVELLO EROE**).
 - c. **LEGGENDA**: i livelli dei mostri si sommano, si usano solo **DADI LIVELLO MONSTRO** e si sommano.

- TURNO DI GIOCO -

Assalto Dei Mostri

- Si pescano dadi fino ad ottenere 2 mostri (non contano ceste, famigli, classi ecc...).
- Di tutti i dadi pescati in più rispetto ai 2 Mostri, se ne sceglie 1 che varrà come ricompensa aggiuntiva in caso di vittoria, gli altri vengono rimessi nel sacchetto.
- Vengono lanciati tutti i mostri, per individuare il loro livello totale che varierà in base al livello di difficoltà scelto.
 1. SOLO ricompense (Colpo di Fortuna): il giocatore attivo sceglie quale ricompensa tenere tra quelle ottenute, in più riceve la ricompensa aggiuntiva se presente.
 2. 1 o più mostri: il giocatore attivo, in caso di vittoria sceglie quale ricompensa tenere in più riceve la ricompensa aggiuntiva se presente.Se vengono sconfitti più mostri che valgono come Trofeo il Giocatore attivo sceglie quale tenere indipendentemente dalla ricompensa scelta.

Richiesta di Aiuto

1 solo degli altri giocatori può fornire un aiuto diretto al giocatore Attivo, tutti gli altri possono intervenire esclusivamente con i **DADI MONO-USO** o **DADI di CLASSE** o FAMIGLI usabili fuori turno.

Combattimento

La sequenza del Combattimento rimane invariata, le abilità dei mostri si cumulano ma la stessa non può attivarsi più di 1 volta, ovvero se due mostri o più hanno l'abilità di Palla di Fuoco la possono usare solo una volta, le abilità dei mostri si applicano a partire dal mostro con il livello più basso.

TUTTI i dadi usati, dal giocatore attivo e da chi assiste, prima (**Arco** ad esempio) , dopo (**Bag of Holding** ad esempio) o durante il combattimento (**EQUIPAGGIAMENTI** , **ARTEFATTI**, **DADI di CLASSE** e **FAMIGLI**... eccetto i **DADI LIVELLO EROE**) vengono **FERITI/DANNEGGIATI**, così come tutti i dadi usati da altri giocatori fuori turno.

Il Giocatore attivo sceglie se affrontare i/il mostri/o oppure no:

- Se il Giocatore attivo Sceglie di non combattere subisce 1 ferita (Tutti i dadi estratti vanno scartati e non rimessi nel sacchetto).
- Se il giocatore attivo sceglie di affrontare i/il mostri/o e viene sconfitto subisce 2 ferite, chi ha aiutato subisce una ferita.
- Se il giocatore attivo sceglie combattere e VINCE o PAREGGIA, ne reclama le ricompense.
Il solo giocatore attivo riceve 1 punto esperienza.
In caso di parità i giocatori vincono, e solo il giocatore attivo riceve 1 ferita.
- (OPZIONALE) Il Giocatore Attivo può scegliere di affrontare 1 solo dei mostri presenti, con o senza assistenza, in questo caso però al termine della battaglia subirà comunque 2 ferite per ogni mostro NON affrontato oltre alle 2 ferite in caso di sconfitta (o 1 in caso di pareggio). Potrà reclamare SOLO la ricompensa del mostro sconfitto (e non quella aggiuntiva), e le ricompense **MONO-USO** presenti sui **DADI LIVELLO MONSTRO** , riceve inoltre 1 punto esperienza (non chi assiste).

RICOMPENSA E TIRI FUORI TURNO

Se i mostri vengono sconfitti, se ne reclama la ricompensa, in questa fase vengono tirati tutti i dadi non pertinenti al combattimento in modo diretto, anche questi DADI vengono Feriti.

Chi non ha partecipato al combattimento ha 1 TIRO GRATUITO usando l'incantesimo di CURA per poter recuperare i propri DADI precedentemente danneggiati (**EQUIPAGGIAMENTO ARTEFATTI**, **DADI di CLASSE**, **FAMIGLI** ecc...), in una partita con 2 Giocatori il giocatore che ha assistito in combattimento ha diritto al tiro gratuito prima di diventare il giocatore attivo.

Il turno termina e il Giocatore Attivo diventa il successivo in senso orario.

Inizia un Nuovo Turno.

NOTE

Il Giocatore Attivo NON può mai RIPOSARE.

PIETRIFICAZIONE: Ferisce tutti i dadi in possesso del giocatore Attivo compresi quelli rossi **Mono-uso** e anche tutti i **DADI LIVELLO EROE**.

ARTEFATTI: **Artefatti** Feriti NON contano come PUNTI **FAMA**, valgono solo **ARTEFATTI** integri.

MOSTRI SCARTATI: Se nel sacchetto non ci sono più mostri si rimescolano tutti quelli scartati (eccetto i trofei reclamati).

I dadi feriti NON possono essere scambiati tra giocatori; se migliorati o incantati rimangono **FERITI** (esempio: 5 **DADI EQUIPAGGIAMENTO** , di cui anche solo 1 **FERITO**, diventano un **ARTEFATTO FERITO**).

La **Chiave** può anche essere usata anche come **KIT di Riparazione** per recuperare 1 dado **FERITO**