



MODALITÀ DI GIOCO ALTERNATIVE

PANORAMICA

Questo documento contiene modalità di gioco alternative per Dungeon Drop. Queste modalità sono state testate individualmente da Phase Shift Games, e possono cambiare nel tempo man mano che vengono eseguiti ulteriori test.

Accogliamo con piacere qualsiasi feedback quando proverai queste modalità con il tuo gruppo di gioco! Per adesso, potrai inviare un'e-mail a jason@phaseshiftgames.com, più avanti avremo un modulo speciale da compilare, disponibile sul nostro sito web.

Grazie mille per l'interesse dimostrato in Dungeon Drop!

CRONOLOGIA DELLE VERSIONI

Versione	Pubblicata	Cambiamenti
V1.1	22-08-2019	Piccole modifiche all'ortografia e alla grammatica
V1.0	29-06-2019	Versione iniziale

SCELTA EROE (VERSIONE 1.0)

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

Distribuisi una missione coperta a ciascun giocatore. Ogni giocatore può guardare la propria.

Segui questi passaggi per determinare Razza e Classe di ciascun giocatore:

1. Distribuisi un numero di carte Razza pari al numero di giocatori, a un giocatore a caso.
2. Distribuisi lo stesso numero di carte Classe al giocatore seduto alla destra del giocatore con le carte Razza.
3. Il giocatore con le carte Razza ne sceglie una, quindi passa quelle rimanenti alla propria sinistra. Allo stesso tempo, il giocatore con le carte Classe ne sceglie una, quindi passa le rimanenti alla propria destra (nella direzione opposta).
4. I giocatori continuano a scegliere 1 carta dalle carte Razza/Classe ricevute e poi le passano, fino a quando tutti i giocatori possiedono una carta Razza e una Classe. In una partita con un numero dispari di giocatori, il giocatore "nel mezzo" finirà con avere entrambe i set di carte contemporaneamente: può osservare tutte le carte ricevute simultaneamente per prendere una decisione.

COSTRUZIONE DELL'EROE (VERSIONE 1.0)

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

Distribuisi a ogni giocatore 2 Razze e 2 Classi. Ogni giocatore sceglie quale razza e classe desidera mantenere, poi scarta le carte rimanenti.

Dopo di che distribuisi a ogni giocatore 2 Missioni, ne scelgono di nuovo una, scartando l'altra.

COSTRUZIONE DEL DUNGEON (VERSIONE 1.0)

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

Quando si fanno cadere i cubi di partenza, rilascia tutti i cubi TRANNE quelli colonna.

In ordine di iniziativa, i giocatori a turno posizionano X Colonne di partenza ovunque desiderino nel Dungeon, fino a quando non sono state piazzate 12 Colonne di partenza:

- 2 giocatori: 3 alla volta (ogni giocatore piazza due volte alternandosi)
- 3 giocatori: 2 alla volta (ogni giocatore piazza due volte alternandosi)
- 4 giocatori: 3 alla volta (ogni giocatore piazza 1 volta)

MODIFICHE ALLA PARTITA

Nel primo turno del primo giocatore, fai cadere l'ultima Colonna rimanente durante la fase Esplorare.

SALVARE GLI EROI (SOLO DELUXE) (VERSIONE 1.0)

INTRODUZIONE

Gli eroi che in precedenza avevano tentato di attraversare il dungeon sono rimasti intrappolati. Vedi se riuscite a salvarli mentre fate la vostra discesa nel Dungeon!

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

Dopo aver determinato Razza e Classe di ciascun giocatore, seleziona casualmente un numero di Meeple degli Eroi inutilizzati pari al numero di giocatori e aggiungili ai cubi iniziali da far cadere nel Dungeon.

MODIFICHE ALLA PARTITA

Quando raccogli un Meeple, prendi anche la sua carta Razza associata dal mazzo Razza e mettila accanto alla carta del tuo eroe. Nei turni futuri, puoi scegliere di usare l'abilità di quella nuova carta Razza invece della tua abilità Razza o Classe.

MODIFICHE AL PUNTEGGIO

Il giocatore che ha raccolto il maggior numero Meeple riceve 4 punti. In caso di parità, ogni giocatore in parità ne riceve 2.

CHAOS CONTROLLATO (VERSIONE 1.0)

INTRODUZIONE

Questa modalità di gioco è per i gruppi che preferiscono rimuovere tutti gli elementi di destrezza dalla partita.

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

Rimuovi le seguenti carte dai rispettivi mazzi prima che ogni giocatore crei il proprio Eroe:

- Razza: Gnome, Dark Elf, Half Orc, e Stonekin
- Classe: Archer, Cleric, e Beastmaster

2 CONTRO 2 (VERSIONE 1.0)

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

I giocatori si dividono in 2 squadre da 2 giocatori.

La squadra con l'iniziativa combinata più bassa riceve il segnalino 1° giocatore. La squadra con l'iniziativa combinata più alta riceve quello del 2° giocatore. In caso di pareggio, la squadra con l'iniziativa individuale più bassa prende il segnalino del 1° giocatore.

Tutti gli altri passaggi di preparazione rimangono invariati (ogni giocatore riceve una carta Razza, Classe e Missione). Puoi guardare la carta Missione del tuo compagno di squadra in qualsiasi momento.

MODIFICHE ALLA PARTITA

Esplorare: La squadra con il segnalino 1° giocatore inizia, pescando 6 cubetti dalla scatola e facendoli cadere nel dungeon (ogni giocatore può far cadere 3 cubi, in qualsiasi ordine).

Agire: La squadra attiva ora può usare le proprie abilità di Razza/Classe, in qualsiasi ordine. Una volta pronti, devono posizionare i loro Meeple in una stanza, indicando che hanno concluso la fase, prendendo la decisione in quale stanza eseguire il Saccheggio.

Supponendo che tu stia giocando con la modalità Cooperazione Eroica, la squadra avversaria può piazzare i propri meeple nel dungeon durante il turno della squadra attiva, ma devono fermarsi non appena viene piazzata il PRIMO meeple della squadra attiva.

Saccheggio: Il team attivo Saccheggia le stanze scelte in ordine di iniziativa. Qualsiasi meeple della squadra avversaria in una di queste stanze ottiene normalmente i bonus di Cooperazione di squadra per i rispettivi giocatori.

La squadra 2 adesso diventa la squadra attiva e i giocatori ripetono i passaggi precedenti.

Peso: Ogni squadra somma il Tesoro nella Scorta di ciascun giocatore per determinare il Peso della propria squadra. La squadra con il peso minore prende il segnalino del 1° giocatore. La squadra con il peso maggiore prende quello del 2° giocatore. In caso di pareggio, la squadra con l'iniziativa individuale più bassa prende il segnalino del 1° giocatore.

MODIFICHE AL PUNTEGGIO

Alla fine del 3° round, ogni giocatore riceve i punti separatamente (inclusa la propria missione). Infine, i giocatori sommano i punteggi insieme. La squadra con il punteggio più alto combinato vince la partita! In caso di parità, vince la squadra con l'iniziativa individuale più alta!

Nota che questo conta come un gioco a 2 giocatori per la Missione Hero'sHelp.