



SPELEOLOGO SOLITARIO

Regolamento

INTRODUZIONE

Preparati ad avventurarti in profondità nel dungeon in una ricerca apparentemente infinita di frammenti della grande reliquia. Ritorna con abbastanza frammenti per salvare il tuo villaggio, il regno e forse il mondo intero!

PANORAMICA

Qui troverai le regole per giocare in solitario a Dungeon Drop. In questa modalità, giocherai come un eroe solitario e coraggioso, addentrandoti sempre più in profondità nel dungeon alla ricerca dei frammenti della grande reliquia. Vinci, uscendo con abbastanza frammenti per salvare il tuo villaggio, il regno o il mondo intero. Quanti frammenti riuscirai a recuperare prima di essere consumato dagli orrori del dungeon ?!

Grazie al super fan, David Seaman, per aver contribuito a ispirare questa modalità di gioco unica!

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

Salvo quanto indicato di seguito, prepara il gioco secondo le regole normali:

Modifiche all'Eroe: Il testo dell'abilità di una Razza viene modificato quando si gioca in questa modalità:

Hawkmyrn: Mentre ti muovi, puoi farlo in una stanza che utilizza 1 dei 3 segnalini Pilastro (anziché i normali 2).

Modifiche alle Missioni: Prima di prendere una carta Missione, rimuovi dal mazzo Hero's Help, Hoarder's Hunt e Scout's Specialty: queste non sono utilizzabili in modalità Solitario.

Dungeon Iniziale: Prima di rilasciare il Dungeon, aggiungi le Scale (piccolo cubo nero), le 2 Reliquie (piccoli cubi verdi traslucidi) e il tuo meeple Eroe ai cubi iniziali (sì, farai cadere il tuo Eroe nel Dungeon!). Dopo aver creato il Dungeon, controlla che le Scale e l'Eroe si trovino all'interno del confine del Dungeon - se non lo sono, falli cadere nuovamente fino a quando non lo sono.

Componenti Aggiuntivi: Posiziona la carta tracciato segnapunti (dal lato Speleologo Solitario), il segnalino Reliquia e i 3 segnalini Colonna a portata di mano.

ENTRARE NEL DUNGEON

All'inizio della partita (e ogni livello successivo del Dungeon), il tuo Eroe entrerà nel Dungeon. Forma una stanza che contenga il tuo Eroe. Sostituisci i 3 cubi Colonna di quella stanza con i segnalini Colonna (i cubi vengono rimossi dal gioco). **NOTA:** i segnalini Colonna non contano come cubi, quindi non possono essere schiccherati, spostati o rilanciati intenzionalmente da abilità o effetti di gioco diversi da queste regole.

Saccheggia la stanza in cui il tuo Eroe è entrato. Questo significa che la stanza iniziale non potrà contenere troppi Mostri da farti perdere il tuo ultimo punto di vita. **NOTA:** come le Colonne, le Scale non può essere mai raccolta. I cubi Reliquia, tuttavia, vengono raccolti come un normale Tesoro.

COME SI GIOCA

- 1. Esplorare:** Pesca 4 cubi dalla scatola, senza guardarli, e gettali nel Dungeon sopra la tua stanza attuale (la stanza delineata dai segnalini Colonna). Tutti i cubi che atterrano su uno dei segnalini Colonna andranno rilanciati. **NOTA:** se nuovi cubi entrano nella stanza attuale, non vengono raccolti automaticamente.
- 2. Agire:** Puoi attivare qualsiasi abilità di Razza o Classe. Dopo aver usato un'abilità, ruota leggermente la carta Razza o Classe, ad indicare che è stata usata - non puoi usarla di nuovo fino a quando non scendi a un livello più profondo nel Dungeon.

3. Muovere: Muovi il tuo Eroe in una stanza adiacente (una stanza che utilizza 2 dei 3 segnalini Colonna della stanza corrente, più 1 nuovo cubo Colonna). Scambia il segnalino Colonna inutilizzato con il cubo Pillar della nuova stanza (i due componenti cambiano posizione sul tavolo).

4. Saccheggio: Raccogli tutti i cubi all'interno o che toccando lo spazio della tua nuova stanza. Se la stanza contiene le Scale, puoi scegliere di uscire dal livello (vedi la sezione Uscire dal Livello).

Fine del Turno: Continuerai a muoverti nel livello del Dungeon, esplorando, agendo e saccheggiando. Ripeti i passaggi sopra descritti fino a quando si verifica uno dei seguenti eventi:

Non ci sono più cubi nella scatola da Esplorare:

Ti sei perso nel Dungeon e hai perso la partita!

Puoi spostarti solo in una nuova stanza che ucciderà l'Eroe:

Sei stato consumato dal Dungeon e perdi la partita!

Saccheggia una stanza contenente le Scale:

Puoi scegliere di uscire dal livello (vedi la sezione Uscire dal Livello)

USCIRE DAL LIVELLO

Quando saccheggi una stanza con le Scale, puoi scegliere di uscire dal livello. Se scegli di uscire dal livello, devi prima determinare se hai completato il livello con successo, poi decidere se procedere più in profondità nel dungeon o ritirati.

Determina il Completamento del Livello:

Metti da parte i frammenti Reliquia raccolti (non aumentare ancora il Tracciato Reliquia). Somma il punteggio in base alle normali regole di gioco (inclusa la missione), quindi determina se il punteggio soddisfa i requisiti minimi del livello (in base al numero di frammenti della Reliquia precedentemente recuperati, come indicato sulla carta del tracciato Reliquia):

Frammenti Recuperati

0 Frammenti Recuperati

1-2 Frammenti Recuperati

3-4 Frammenti Recuperati

5-6 Frammenti Recuperati

7-8 Frammenti Recuperati

Requisito in Punti

15 + la Vita totale dell'Eroe

20 + la Vita totale dell'Eroe

25 + la Vita totale dell'Eroe

30 + la Vita totale dell'Eroe

35 + la Vita totale dell'Eroe

Se il punteggio soddisfa o supera il requisito in punti del livello, allora lo hai completato con successo e puoi reclamare qualsiasi nuovo frammento della Reliquia recuperato. Se non hai soddisfatto i requisiti, sei costretto a lasciare il Dungeon e ritirarti dall'avventura (vedi la sezione Ritirarsi).

Livello Completato con Successo:

Hai completato con successo il livello del Dungeon!
Procedi come segue:

- 1. Reclama nuove Reliquie:** sposta il segnalino del tracciato Reliquia in alto di 1 spazio sulla carta del punteggio per ciascun frammento raccolto.
- 2. Vai più a fondo o torna a casa:** decidi se vuoi che il tuo Eroe si ritiri (vedi la sezione Ritirarsi) o continui l'avventura.
- 3. Sali di livello:** il livello di esperienza dell'Eroe può aumentare fino a 2 volte, come segue:

Se hai raccolto frammenti della Reliquia (indipendentemente da quanti ne hai collezionati), pesca 1 carta Classe aggiuntiva e aggiungila al tuo Eroe (posizionala a destra di qualsiasi altra carta Classe posseduta).

Se hai raccolto un mostro Enorme, pesca 1 carta Classe aggiuntiva e aggiungila al tuo Eroe.

Queste carte Classe aggiunte offrono ulteriori abilità durante i successivi livelli del Dungeon. Come in precedenza, ogni abilità di Razza o Classe può essere usata una sola volta per livello del Dungeon e solo un'abilità può essere usata per turno.

- 4. Ripristina le Abilità:** Ripristina tutte le carte Razza e Classe, a indicare che sono disponibili per essere riutilizzate.
- 5. Ottieni una nuova Missione:** Scarta la Missione corrente e pescane un'altra.
- 6. Ricrea il Dungeon:** Raccogli TUTTI i cubi, i segnalini e l'Eroe (compresi eventuali cubi Mostro sulla tua carta Razza, tutti i cubi che sono stati "rimossi dal gioco" e i cubi Reliquia), quindi rilascia un nuovo Dungeon, andando a formare il livello successivo del Dungeon. **IMPORTANTE:** le carte Eroe (carte Razza e Classe) e il Tracciato Reliquia rimangono al loro posto.
- 7. Entra nel nuovo livello:** Procedi come descritto precedentemente in "Entrare nel Dungeon".

RITIRARSI

Se non hai soddisfatto il requisito in punti del livello o hai scelto di lasciare il Dungeon con i frammenti ottenuti finora, l'Eroe si ritira. Speranzosi di aver goduto di una lunga e avventurosa carriera, è tempo del meritato riposo e relax. Ma come verrai ricordato nella storia esattamente?:

Frammenti Recuperati

1-3 Frammenti Recuperati

4-5 Frammenti Recuperati

6-8 Frammenti Recuperati

9 Frammenti Recuperati

Il Tuo Lascito

Non hai salvato un bel niente!

Ottimo lavoro, hai salvato il tuo villaggio dalle forze dell'oscurità.

Hai salvato il regno - il tuo nome verrà ricordato per secoli

Sei diventato una leggenda. Hai salvato il mondo intero e il lignaggio della tua famiglia godrà di un futuro prospero!

