



## Regolamento

*Ci fu un tempo in cui i veri Eroi erano scomparsi. Solo ciarlatani sdentati e bifolchi dal fiato puzzolente si aggiravano per il regno spacciandosi per grandi eroi, spillando danaro alla brava gente in cambio di storie inventate. Quando Re Beppe si rese conto della gravità della situazione si infuriò a tal punto che si sfilò le sue mutande reali senza nemmeno togliersi i pantaloni. La mancanza di Eroi nel regno era davvero imbarazzante, così decise di mandare i suoi esploratori per tutta la regione, in cerca di labirinti, sotterranei e Dungeon terribilmente pericolosi. Diede ordine che tutti coloro che millantavano di essere Eroi venissero arrestati e sbattuti nelle profondità di questi labirinti dimenticati; qui sarebbero stati messi alla prova, avendo la possibilità di dimostrare il loro valore e uscire vivi dai sotterranei... o rimanerci come concime per il muschio.*

*Vi sembrerà assurdo cari amici, ma questi Eroi sarete voi...*

*Congratulazioni! Perciò preparatevi a combattere per la gloria...o per il muschio!*

*Dungeon Fighter è un gioco cooperativo di abilità, avventura e divertimento. I giocatori vestiranno i panni di Eroi Fantasy (o qualcosa di molto simile) costretti a unire le forze per esplorare il Dungeon in cui sono intrappolati. Dovranno affrontare i mostri grotteschi (e demenziali) che infestano i cunicoli più profondi. Molto coraggio e una buona mira guideranno il vostro gruppo di Eroi attraverso prove terribili, e vi aiuteranno a trascinarvi fino al Boss finale per conquistare la vittoria!*

# Componenti



1 BERSAGLIO, IN QUATTRO PARTI  
(IL CENTRO VALE 10)



3 DADI BASE (COLORATI)



9 DADI BONUS (BIANCHI)



30 MONETE D'ORO



6 PEDINE PUNTI VITA DEGLI EROI (NERE)



1 PEDINA PUNTI VITA DEL MOSTRO (ROSSA)



9 SCHEDE EROE



1 SCHEDA PUNTI VITA DEI MOSTRI



6 SCHEDE MAPPA  
(8 MAPPE DEL SOTTERRANEO)



(4 MAPPE DEL BOSS)



1 SEGNALINO GRUPPO



1 SEGNALINO LEADER (CON I LATI SCONFITTO/NON SCONFITTO)



1 TESSERA SCRIGNO



5 SEGNALINI ABILITÀ SPECIALE  
(RANA, SEDUZIONE, CANZONE, BIRRA  
E SEGNALE)



14 SEGNALINI CICATRICE



1 TORRE PORTA CARTE



4 CARTE BOSS



53 CARTE EQUIPAGGIAMENTO



53 CARTE MOSTRO

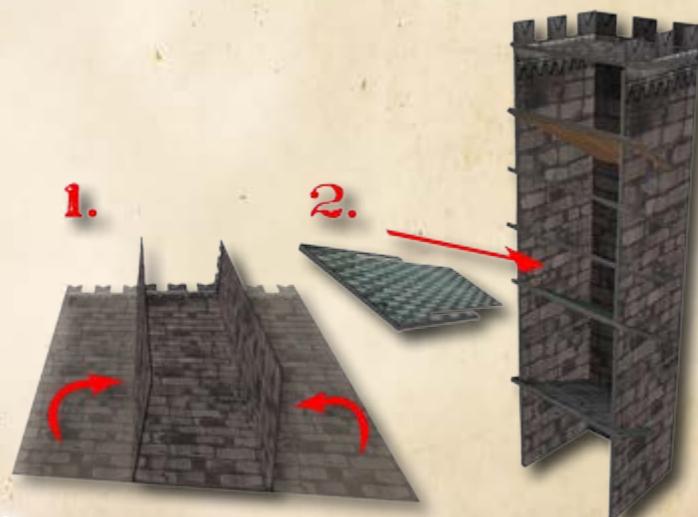
## Scopo del gioco

In Dungeon Fighter siete un gruppo di strambi eroi che si avventura nel sotterraneo più pericoloso della zona per saccheggiarne le grandi ricchezze e i leggendari artefatti. Con la vostra abilità, vi scaglierete contro le orride creature che infestano questi luoghi, sperando di sopraffarle per poter giungere al Boss finale. Se riuscirete a sconfiggere questa mostruosità, avrete vinto il gioco. Quindi entrate, o folli... e lasciate ogni speranza.

## La prima partita

Per giocare a Dungeon Fighter per la prima volta dovete seguire la seguente preparazione. Per prima cosa, staccate dalla fustella i pezzi della Torre e i segnalini, avendo cura di non danneggiare loro (o voi stessi!) durante il processo. Seguite le istruzioni riportate qui sotto per costruire la TORRE. Fate attenzione a non murare accidentalmente nella torre uno dei vostri compagni. Attenzione: se non volete applicare un approccio innovativo all'architettura, mettete la tessera del tetto in cima. A meno che non soffriate di una sindrome ossessivo-compulsiva da costruzione di torri, non avrete mai più bisogno di smontarla.

### ASSEMBLAGGIO DELLA TORRE



# Preparazione

Per preparare una partita di Dungeon Fighter eseguite in ordine i seguenti passi. C'è un esempio di preparazione a pagina 4.

## 1. Assemblare il Bersaglio

Assemblate i quattro pezzi di puzzle per formare un grande Bersaglio. Le lettere ai margini vi aiutano ad allineare correttamente i pezzi l'uno con l'altro. Consigliamo di piazzare la plancia sul tavolo con l'illustrazione del bersaglio rivolta verso l'alto... questo aumenterà drasticamente le possibilità che i vostri eroi lo colpiscano. Il bersaglio dovrebbe essere piazzato in modo che sia equidistante da tutti i giocatori.

## 2. Creare il Sotterraneo

Come tutti sanno, i sotterranei sono costituiti da tre livelli. Quindi i giocatori pescheranno **tre Mappe**, che dovranno poi attraversare. Pescare per prima **una Mappa del Boss**, poi **due Mappe del Sotterraneo**.

Delle 4 Mappe del Boss, un giocatore ne pesca una a caso, e la piazza sul tavolo col lato Mappa del Boss rivolto verso l'alto.

Ora, le Mappe del Sotterraneo e le rimanenti 3 Mappe del Boss (ognuna con una Mappa del Sotterraneo sull'altro lato) vengono mescolate. Lo stesso giocatore di prima pesca due di queste Mappe senza guardarle e le piazza sul tavolo, assicurandosi che nessuna di queste abbia il lato Boss rivolto verso l'alto.

Ora piazzate le tre Mappe l'una vicina all'altra, avendo cura che la freccia d'uscita della prima Mappa sia allineata con l'entrata della seconda Mappa, e quella dell'uscita della seconda Mappa sia allineata all'entrata della Mappa del Boss. Se leggete questa frase tre volte di fila, assicuratevi di avere un secchio a portata di mano.

Ora avete costruito il vostro sotterraneo. Piazzate il segnalino Gruppo di fronte alla casella d'entrata della prima Mappa del Sotterraneo.

### COME CREARE IL VOSTRO SOTTERRANEO

1. PESCARE UNA  
MAPPA DEL BOSS

2. PESCARE UNA  
MAPPA DEL  
SOTTERRANEO

3. PESCARE UNA  
MAPPA DEL  
SOTTERRANEO



Ogni Sotterraneo è composto da una Mappa del Boss e due Mappe del Sotterraneo

1° MAPPA



2° MAPPA



3° MAPPA



*Una volta attraversata la prima Mappa dovete muovervi nella seconda, e se riuscite ad attraversare anche questa potrete passare alla terza, quella del Boss. Se vi sentite spaventati e confusi, pensate a come si sentono i vostri eroi rinchiusi in questo Sotterraneo e non lamentatevi.*

## 3. Evocare il Boss

Gli eroi resterebbero tremendamente delusi se non dovessero affrontare un Boss e trovassero semplicemente una stanza del tesoro incustodita. Quindi pescate a caso una delle 4 carte Boss. Piazzatela coperta all'uscita della Mappa del Boss. Lì il Boss aspetterà pazientemente l'arrivo del gruppo. Essere un Boss richiede in effetti una certa dose di pazienza, in quanto molti gruppi di eroi non lo raggiungeranno mai, venendo invece ostacolati con successo dai suoi zelanti servitori.

## 4. Scegliere gli eroi

Ogni giocatore sceglie uno degli eroi (giocatori indecisi o litigiosi possono pescare gli eroi a caso) e piazza la corrispondente scheda Eroe di fronte a sé, con il lato che mostra l'eroe in salute rivolto verso l'alto. Ogni eroe prende anche un segnalino Punti Vita e lo piazza sulla casella più alta dell'indicatore Salute posto sulla sua scheda Eroe, il IX (per i meno acculturati: si legge 9, non iics).

## 5. Scegliere la difficoltà

A seconda di quanto siete audaci o fifoni, potete scegliere la difficoltà per la vostra partita di Dungeon Fighter. Per fare questo, dividete le carte Mostro per livello. Vengono pescate differenti combinazioni di Mostri per rappresentare una difficoltà più alta o più bassa. Per il numero di carte Mostro da pescare per ciascun livello fate riferimento alla seguente tabella. I punti nell'ultima colonna vengono usati per calcolare il punteggio alla fine della partita.

	I	II	III	IV	Punti
Facile	4	4	4	2	5
Normale	3	3	3	5	10
Infernale	2	2	2	8	15



Eroi nuovi e/o inesperti dovrebbero iniziare con la difficoltà facile. Dopo tutto, i sotterranei sono luoghi pericolosi, e non tutti hanno quel che serve per sopravvivere a un giro turistico dei migliori cunicoli del regno. Piazzate i mostri di I livello nel ripiano più alto della torre, quelli di II livello sul ripiano subito inferiore, ecc.

## 6. Preparare gli altri componenti

Tutti gli altri componenti, come le Monete d'Oro, i segnalini Cicatrice, la tessera Scrigno, le carte Equipaggiamento, la scheda Punti Ferita dei Mostri e i segnalini Potere Speciale vengono disposti come mostrato nell'illustrazione sottostante.

Infine, gli eroi ricevono i loro attrezzi... i dadi! I 3 dadi colorati rappresentano l'equipaggiamento base di ogni gruppo di eroi e sono chiamati i dadi Base. Il gruppo riceve anche 2 monete d'oro e 1 dado bianco. Questi vengono piazzati nel Tesoro, cioè sullo Scrigno.

Qui è dove i possedimenti del gruppo di eroi vengono immagazzinati.

## 7. Dominare un Leader (il capo del gruppo!)

Un gruppo di eroi senza un capo si limiterebbe a passeggiare senza una meta precisa. Ci sono diversi rituali per determinare il capo di un gruppo di eroi di Dungeon Fighter. Potete eleggere il giocatore che più assomiglia al suo eroe, o potete ricorrere alla vecchia tradizione di lottare, scalciare e combattere per il titolo, ma in questo caso, potreste voler considerare l'opzione di farlo lontano dal tavolo. Se tutto il resto fallisce, lasciate che sia il fato a decidere. Di quando in quando il leader deve prendere decisioni critiche per il gioco, ma per il resto è un eroe né migliore né peggiore degli altri. Il capo sarà anche il primo giocatore durante il primo turno e, in quanto tale, prende tutti e 3 i dadi Base. Prende anche il segnalino Leader, che piazza davanti a sé col lato non-sconfitto rivolto verso l'alto.

DADI BASE



PRIMO GIOCATORE



BOSS



IL SOTTERRANEO

SCHEDA PUNTI VITA DEI MOSTRI



UN QUALSIASI ALTRO EROE, A CUI VIENE GENTILMENTE CONCESSO DI PARTECIPARE



MONETE D'ORO

MOSTRI



LA TORRE



MAZZO EQUIPAGGIAMENTI

SEGNALINI DEI POTERI SPECIALI DEGLI EROI



SEGNALINI CICATRICE

SEGNALINO LEADER



TESSERA SCRIGNO



DADI BONUS

4



LEADER

# Svolgimento del gioco

Una partita di Dungeon Fighter viene giocata nel corso di diversi turni, ognuno dei quali consiste in 3 fasi:

- A) Movimento
- B) Incontro e Combattimento
- C) Pulizia

## A) Movimento

Il sotterraneo è composto da stanze collegate da corridoi. In questa fase, gli eroi decidono quale corridoio imboccare e in quale stanza entrare. Le seguenti regole si applicano al movimento del gruppo di eroi:

- Per indicare il movimento del gruppo di eroi in una particolare stanza, muovete semplicemente il segnalino Gruppo in quella stanza della mappa.
- Il gruppo si può muovere solo in una stanza direttamente collegata alla stanza attuale da un corridoio, seguendo la direzione della freccia.
- Il gruppo non può MAI muoversi in direzione contraria alle frecce.
- Il gruppo si muove sempre da una stanza all'altra, mai da una stanza a un corridoio.
- Nel primo turno, il gruppo si muove nella casella di entrata della prima Mappa del Sotterraneo.
- Se i giocatori non riescono a trovare un accordo sulla direzione da prendere, il Leader ha sempre l'ultima parola.
- Se il gruppo lascia l'ultima stanza di una Mappa, si muove nella prima stanza della Mappa successiva.
- Dopo aver completato il movimento, la fase movimento è terminata, e segue la seconda fase (Incontro).

## ESEMPIO DI MOVIMENTO DA UNA MAPPA ALL'ALTRA



## Stanze speciali e i loro effetti:



### Negozi

In un negozio si fanno acquisti, ovviamente. Queste stanze permettono agli eroi di comprare equipaggiamento durante la fase di Pulizia, cioè dopo la fase Incontro. Per preparare le merci a disposizione per l'acquisto, pescate **3 carte più 1 per ogni giocatore** dal mazzo Equipaggiamento e disponetele scoperte sul tavolo. Il gruppo può ora comprare fra queste carte Equipaggiamento quante ne desidera, pagando dal Tesoro il costo in monete d'oro stampato su di esse. Le carte vengono comprate dal gruppo nel suo complesso, anche se ogni carta potrà essere **utilizzata soltanto da un eroe** (vedi pagina 8-9). In aggiunta a queste carte, il gruppo può comprare dei dadi Bonus. **1 dado Bonus (bianco) costa 2 monete d'oro**. Gli eroi possono anche pagare per curarsi. Per ogni moneta d'oro così spesa, tutti gli eroi vengono curati di **un Punto Vita**.

Se il gruppo non riesce a trovare un accordo su cosa comprare, decide il Leader.



### Fontane Curative

Durante la fase di Pulizia, tutti gli eroi vengono curati fino al massimo dei loro Punti Vita.



### Stanze del Tesoro

Dopo l'Incontro di questa stanza, il gruppo riceve la ricompensa indicata su di essa. Se la ricompensa è un Equipaggiamento, pescate una carta a caso dal mazzo Equipaggiamenti. Il Leader decide chi lo riceve.



### Stanze Pericolose

In queste stanze, gli eroi dovranno combattere il mostro in condizioni avverse, indicate dall'icona della stanza. Per dettagli su queste icone, vedere pagina 11.

## B) Incontro e Combattimento

Dopo essere entrato in una nuova stanza, il gruppo deve **SEMPRE** effettuare un incontro. Ogni sotterraneo ben organizzato ha **un mostro in ogni stanza**, quindi, ogni nuova stanza significa un nuovo combattimento all'ultimo sangue.

Il primo giocatore pesca una carta Mostro dal piano più alto della Torre che ancora ne contiene almeno una. All'inizio della partita questo sarà un mostro di I livello. Dopo che tutti i mostri di I livello sono stati sconfitti, la stanza successiva conterrà un mostro di II livello, e così via. Rivelate la carta Mostro e piazzatela vicino alla scheda Punti Vita dei Mostri. La carta Mostro indica quanti punti vita ha il mostro. Il segnalino Punti Vita viene piazzato sulla casella appropriata della scheda Punti Vita dei Mostri. Se la carta Mostro presenta delle monete d'oro (oro che il mostro ha ottenuto sterminando gruppi di eroi precedentemente affrontati), piazzate quel numero di monete d'oro sulla carta Mostro.

Ora siete pronti a combattere.

## CARTA MOSTRO



## COMBATTERE UN MOSTRO

Durante un combattimento, a partire dal primo giocatore (quello che ha i 3 dadi Base davanti a sé), gli eroi a turno dovranno lanciare un dado verso il Bersaglio per cercare di infliggere danni al mostro.

Ci sono tre dadi Base colorati, che sono sempre disponibili al gruppo di eroi all'inizio di ogni combattimento. I colori corrispondono alle Abilità Speciali indicate sulle schede Eroe.

## COLORE DEL DADO E ABILITÀ



Il primo giocatore **sceglie uno** di questi tre dadi, scegliendo così anche l'Abilità Speciale che vuole provare ad attivare. Scegliere il miglior colore per il proprio colpo è fondamentale e dovrebbe essere discusso con gli altri eroi. Ora, deve solo colpire il mostro. Prende il dado che ha scelto e lo lancia sul Bersaglio (seguendo le regole per lanciare i dadi).

Dopo che il dado si è fermato (sia esso sul Bersaglio o meno), non può più essere usato in questo turno. L'eroe infligge al mostro un numero di danni pari al numero indicato sulla sezione del Bersaglio su cui si è fermato il dado (più eventuali bonus dati da armi, ecc.).

Sottraete quel numero di danni dalla Scheda Punti Vita dei Mostri.

**Attenzione:** il centro del Bersaglio vale 10.

Ogni volta che un eroe **manca il Bersaglio**, subisce un numero di danni pari al valore di danni indicato sulla carta Mostro. Egli perderà quel numero di Punti Vita.

Se il giocatore ha meno di 1 Punto Vita, decide di svenire

## Regole per tirare i dadi:

- Il dado deve rimbalzare **almeno una volta** sul tavolo prima di colpire il Bersaglio!
- Se il dado non rimbalza almeno una volta prima di colpire il Bersaglio, il lancio conta come un Mancato.
- Se il dado cade in uno dei buchi del Bersaglio, il lancio conta come un Mancato. Se il dado tocca il tavolo, anche se leggermente, conta come se fosse caduto nel buco.
- Se il dado si ferma su una delle ossa del Bersaglio, il lancio conta come un Mancato.
- Se il dado si ferma fuori dal Bersaglio, il lancio viene considerato come **MANCATO**. Dopo un Mancato, il mostro attacca l'eroe. L'eroe che ha mancato il colpo subisce danno pari al valore di danno indicato sulla carta Mostro.
- Il dado può rimbalzare più di una volta prima di colpire il Bersaglio.
- Il giocatore che sta lanciando può stare seduto o in piedi, gli altri giocatori possono spostarsi per liberargli il campo, e il giocatore può tirare da dovunque attorno al tavolo, a meno che qualche abilità (della stanza o di una carta) lo proibiscano esplicitamente. I giocatori sono liberi di fare il tifo per il giocatore che sta tirando, ma dovrebbero prendersi un secondo per ricordare dove si trovano, prima di attirare attenzioni indesiderate su di sé.
- Se il dado si ferma sul Bersaglio (e ha correttamente rimbalzato prima di arrivarci), infligge danno pari al numero riportato nella sezione dov'è atterrato. Se il dado si ferma sulla linea che divide due sezioni, il dado viene considerato essere nella sezione che contiene la maggior parte del dado. In caso di dubbio, il dado viene considerato essere nella sezione di valore più basso.
- Se il dado si ferma mostrando l'**icona Eroe**, viene **attivata l'Abilità Speciale** del colore del dado.
- Agli altri giocatori è concesso alzarsi per fare spazio al giocatore che sta tirando. Altri ostacoli, come boccali di birra, possono essere spostati (cioè svuotati nell'esofago di qualcuno).

e fingersi morto. Non può più partecipare a questo combattimento.

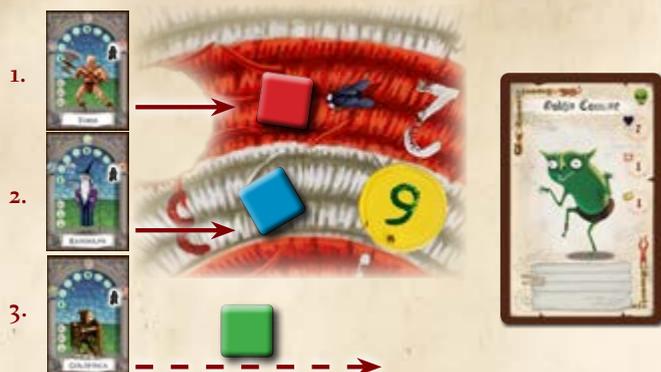
Il giocatore successivo in senso orario deve ora scegliere uno dei due dadi Base rimanenti e lanciarlo. Dopo di lui, il giocatore successivo dovrà lanciare l'ultimo dado Base. Se gli eroi hanno inflitto abbastanza danni al mostro per ridurre a 0 i suoi Punti Vita, il mostro è a terra.

Il che significa che gli eroi non hanno bisogno di lanciare altri dadi alla povera creatura.

## Dadi Bonus (bianchi)

Un dado Bonus bianco può essere usato come un dado di qualsiasi colore (i giocatori possono decidere dopo il lancio quale colore dovrebbe rappresentare). Tuttavia, i dadi bianchi possono essere usati **una volta soltanto**, ma sono l'unica speranza degli eroi quando non riescono a uccidere il mostro con i tre dadi Base.

## ESEMPIO DI COMBATTIMENTO



**Esempio:** Torm, Randolph e Goldfinga si stanno aprendo la strada attraverso il labirinto.

Hanno appena incontrato un Goblin Comune. Ha 7 Punti Ferita e infligge 1 danno. Ha con sé anche 1 moneta d'oro.

Torm agisce per primo e, essendo il fiero barbaro che è, sceglie il dado rosso. Lancia il dado facendolo rimbalzare una volta sul tavolo. Il dado si ferma sull'anello 2, ma nessuna icona Eroe è visibile.

Quindi Torm infligge 2 danni. Niente di spettacolare, ma almeno ha colpito il goblin.

Randolph è il prossimo. Lancia il dado blu e raggiunge l'anello 3, ma anche lui non ottiene un'icona Eroe. Infligge 3 danni. Ora Goldfinga ha bisogno di finire il Goblin... prende il dado verde e lo lancia.

Se **tutti e tre i dadi Base sono stati usati** ma il mostro è ancora vivo, è il turno dell'eroe successivo in senso orario; egli deve scegliere una delle seguenti opzioni.

A) Prende un dado bianco dalla tessera Scrigno e lo usa per attaccare.

oppure

B) **TUTTI** gli eroi prendono un numero di danni pari al livello del mostro, per rendere di nuovo disponibili i tre dadi Base. Ne sceglie uno e lo usa per attaccare. Il segnalino Leader viene girato sul suo lato "sconfitto".

**Attenzione:** Nessuna Abilità o Equipaggiamento può mai prevenire la perdita di questi Punti Vita

A prescindere dalla scelta (A o B), il giocatore successivo prende turno dopo di lui. Se tutti i dadi Base sono stati nuovamente utilizzati, il giocatore successivo in senso orario deve di nuovo scegliere tra le opzioni A e B, e così via fino a che il mostro non è stato sconfitto.

**Esempio:** Il combattimento di Torm, Randolph e Goldfinga contro il Goblin Comune continua. Dopo i due colpi portati a segno da Torm e Randolph, che hanno inflitto un totale di 5 danni, Goldfinga tira maldestramente e subisce 1 danno dal Goblin. Ora è di nuovo il turno di Torm.

Tutti i dadi Base sono stati usati, quindi deve scegliere se usare un dado bianco o far prendere danno a tutti i giocatori. Decide di usare un dado bianco.

Con furia barbarica, lancia il dado facendolo atterrare sull'anello 4. I Punti Ferita del Goblin sono ridotti a meno di 1, e l'orrida creatura è sconfitta.

Gli eroi escono vittoriosi dal combattimento ancora una volta!

## FINE DEL COMBATTIMENTO

Un combattimento può finire in uno dei seguenti modi.

### Il mostro è sconfitto

Se gli eroi hanno collettivamente inflitto abbastanza danni per ridurre i Punti Vita del mostro a 0, il mostro viene sconfitto, e il gruppo ha conquistato la stanza. Procedete alla fase di Pulizia.

### Tutti gli eroi sono fuori combattimento.

Se, con eccesso di zelo, il mostro ha messo fuori combattimento tutti gli eroi, il gruppo ha perso la partita. I loro resti verranno divorati o -se considerati poco appetibili dagli abitanti del sottoterraneo- usati per fertilizzare la flora locale. Seppur deplorabili, queste cose succedono. La prossima volta, il gruppo può giocare a un livello di difficoltà più basso, aumentando così le proprie possibilità di sopravvivenza.

## ABILITÀ SPECIALI DEGLI EROI

L'Abilità Speciale di un eroe viene attivata quando il dado lanciato si ferma mostrando l'icona Eroe sulla faccia rivolta verso l'alto. L'Abilità attivata dipende dal colore del dado lanciato. La regola generale è che le Abilità Speciali la cui icona contiene un bersaglio richiedono che il dado atterri sul Bersaglio per essere attivate. Tutti le Abilità Speciali degli eroi sono spiegati nel dettaglio a pagina 10.

**Attenzione:** se il dado colpisce il centro e mostra l'Icona Eroe, il mostro è automaticamente sconfitto.

**Nota:** Le Abilità Speciali degli eroi funzionano anche mentre si combatte contro il Boss.

## ABILITÀ SPECIALI (ARMI, MOSTRI E STANZE) DURANTE UN COMBATTIMENTO

Le armi danno agli eroi la possibilità di infliggere più danni compiendo un tiro speciale. Gli eroi possono scegliere quali armi usare ogni volta che lanciano un dado. Le armi **non** sono scartate dopo l'uso, quindi possono essere usate diverse volte. Quando si usa un'arma, la regola generale per cui il dado deve rimbalzare almeno una volta al di fuori del Bersaglio è sempre valida.

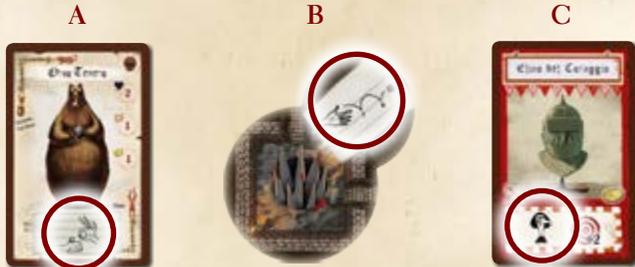
Un giocatore può usare un qualsiasi numero delle armi che ha di fronte a sé per combinare i loro bonus. Tuttavia, usare più armi alla volta richiede anche che l'eroe combini i relativi tiri speciali.



**Esempio:** Torm ha l'Elmo del Coraggio (tiro cieco) e lo Sfiato di Drago (tiro trottola) e decide di usarli entrambi. Chiude gli occhi e fa girare il dado verso il Bersaglio. Se riuscirà nel suo intento, infliggerà +5 danni in aggiunta ai normali danni derivanti dalla posizione del dado sul Bersaglio.

Le icone di questi tiri speciali possono trovarsi anche su alcune carte Mostro e/o stanze. Ogni qualvolta una stanza o una carta Mostro presentano l'icona di un tiro speciale, gli eroi **devono** eseguire questo tiro speciale come requisito del combattimento (questo non comporta nessun beneficio per gli eroi, a parte dimostrare la loro abilità nel lancio dei dadi in condizioni sempre più estreme). I tiri speciali richiesti dai mostri e dalle stanze vengono combinati quando presenti durante lo stesso combattimento.

**Esempio:** gli eroi stanno combattendo un Orso Tenero (tiro balestra) in una Stanza Pericolosa che richiede un tiro a due rimbalzi, e l'eroe vuole usare il suo Elmo del Coraggio (tiro cieco). Tutti e 3 i requisiti vengono combinati. Dunque il giocatore dovrà effettuare un tiro balestra con gli occhi chiusi, facendo rimbalzare il dado almeno due volte prima che colpisca il Bersaglio.



Se due requisiti sono uguali, ad esempio un'arma e una stanza che hanno la stessa icona, il requisito non viene raddoppiato né combinato. L'eroe deve semplicemente effettuare il tiro speciale in questione come al solito. Importante: quando si combinano i bonus ai danni (da diverse armi e/o altri effetti), si applica il normale ordine delle operazioni, questo significa: moltiplicate prima di sommare o sottrarre.

**Esempio:** Torm il Barbaro usa il dado rosso (x2 quando attivato) e l'Elmo del Coraggio (+3 con un tiro cieco) per combattere un infimo Goblin Comune. Riesce a far atterrare il dado sull'anello 3 della plancia Bersaglio con l'icona Eroe visibile, anche con gli occhi chiusi. Quindi infligge  $3 \times 2 + 3$  danni. È un totale di 9 danni! Questo magnifico tiro stende il povero Goblin in un colpo.

## C Pulizia

Quando il gruppo ha conquistato una stanza, gli eroi possono crogiolarsi nella loro gloria per un po', ma poi dovranno ripulire la confusione rimasta dopo tutto quello spaccare e affettare. Eseguite i seguenti passi, in un ordine a vostra scelta.

- Gli eroi prendono l'oro presente sulla carta del mostro ucciso e lo mettono nel loro Tesoro, cioè sulla tessera Scigno.
- Gli eroi che sono svenuti vengono rianimati e sono pronti a combattere di nuovo nella stanza successiva.

A causa del trauma subito per essere stati sconfitti da un mostro, ogni eroe rianimato riceve un **segnalino Cicatrice**, che deve piazzare sulla sua scheda Eroe in modo che copra una delle sue Abilità Speciali. Questo significa che **non potrà più utilizzare quell'Abilità Speciale e avrà 3 Punti Vita in meno** di prima. Se un eroe dovesse ricevere il suo terzo segnalino Cicatrice, non può essere rianimato, e la sua scheda Eroe viene girata sull'altro lato. Egli è ora "passato di livello" e ha raggiunto il livello di "eroe angelico". È perciò eliminato dal gioco.

- Qualsiasi Abilità Speciale attivata durante il combattimento che ha effetto durante la fase di Pulizia, come la Seduzione, viene ora risolta.
- I **3 dadi Base** vengono passati al giocatore seguente in senso orario, che sarà il primo giocatore nel prossimo turno.
- I dadi bianchi usati durante l'ultimo combattimento vengono riposti nella riserva (non nel Tesoro degli eroi!).
- Se gli eroi sono riusciti a uccidere il mostro senza usare tutti e tre i dadi Base, ricevono un dado Bonus bianco per ogni dado Base non utilizzato. Tuttavia, se il segnalino Leader è girato sul lato "sconfitto" non ricevono dadi Bonus, e lo rigirano sul lato "non-sconfitto".
- Il mostro sconfitto viene messo nella pila degli scarti, a meno che un'Abilità Speciale non dica altrimenti.
- Gli eroi possono ora scambiarsi un qualsiasi numero di oggetti tra quelli che stanno trasportando.
- Se gli eroi si trovano in una **stanza speciale** (come un Negozio) possono usufruire dei benefici della stanza.
- Questo conclude un turno, e il turno successivo inizia con la fase Movimento.



**ESEMPIO DI UN EROE CHE HA RICEVUTO UN SEGNALINO CICATRICE**

## OGGETTI, ARMATURE E, SOPRATTUTTO, ARMI

Come descritto a pagina 6, potete comprare ogni sorta di cose luccicanti nei negozi (ci sono altri modi di ottenere equipaggiamento, come ben sa Goldfinga). Ci sono 3 tipi di equipaggiamento:



**ARMI**



**ARMATURE**



**OGGETTI**

Ogni scheda Eroe mostra quanti equipaggiamenti per ogni tipo quell'eroe può portare. Nessun eroe può mai avere più equipaggiamenti di quelli che la sua scheda Eroe gli permette (questo può essere 0 per alcuni tipi). Se un eroe in qualsiasi momento dovesse avere troppi equipaggiamenti, deve scartare quelli in eccesso o (se questo accade durante la fase di Pulizia) passarlo a un altro eroe.



*Esempio: Goldfinga può portare, e usare allo stesso tempo, 2 armi e 1 oggetto.*

Alcune carte Equipaggiamento hanno un "1x" stampato nell'angolo in basso a sinistra. Questo significa che quel particolare equipaggiamento può essere usato una sola volta. Per compensare questo fatto, possono essere usati in qualsiasi momento.



## Combattere il Boss

Se gli eroi sono riusciti a farsi strada combattendo attraverso il sotterraneo e hanno sconfitto il mostro nell'ultima stanza della Mappa del Boss, il loro incontro successivo sarà il Boss.



Girate a faccia in su la carta Boss pescata durante la preparazione del gioco per rivelare l'orrida creatura a guardia dell'ultima stanza. Piazzate la carta di fianco alla plancia dei Punti Vita dei Mostri e piazzate il segnalino Punti Vita rosso sul numero corrispondente, indicato sulla carta del Boss. Ora gli eroi dovranno combattere per le loro vite. Se riusciranno a sconfiggere il Boss, avranno vinto la partita. Combattere il Boss segue le stesse regole usate per combattere gli altri mostri. Con le seguenti eccezioni: Quando tutti i dadi Base sono stati usati, il giocatore successivo non può scegliere di far subire i danni del Boss a tutti i giocatori per riavere a disposizione i dadi Base. Deve usare un dado Bonus. Se gli eroi finiscono i dadi Bonus prima che il Boss sia stato sconfitto, hanno perso la partita.

Se gli eroi riescono a ridurre i Punti Vita del Boss a 0, hanno vinto la partita e possono andare a celebrare la loro vittoria. Pose di vittoria, drammatiche o ridicole che siano, sono caldamente richieste e largamente apprezzate.

Nel caso gli eroi desiderino esprimere la loro gioia in forma numerica, possono fare riferimento alle seguenti regole di punteggio:

- + X a seconda della difficoltà scelta all'inizio della partita
- + 1 per ogni giocatore
- + 2 per ogni dado Bonus ancora presente nel Tesoro
- + 1 per ogni 2 monete d'oro ancora presenti nel Tesoro
- + 5 se nessun eroe è mai svenuto durante la partita (cioè, nessun eroe ha segnalini Cicatrice)
- 1 per ogni segnalino Cicatrice complessivamente posseduto dal gruppo
- 5 per ogni eroe che è "passato di livello" (per ogni scheda Eroe girata)

Dopo aver calcolato in questo modo il vostro punteggio eroico, potete determinare il livello del vostro gruppo:

- 0 o meno: Inutili pivelli
- da 1 a 5: Inetti ottimisti
- da 6 to 10: Reclute indisciplinate
- da 11 a 15: Avventurieri principianti
- da 16 a 20: Aspiranti eroi
- da 21 a 25: Eroi nella media
- da 26 a 30: Eroi di 20° livello
- da 31 a 35: Lettori del manuale dei livelli epici
- da 36 a 39: Scrittori del manuale dei livelli epici
- 40 o più: Miticità eroica oltre l'umana comprensione

## Situazioni impossibili

Se gli eroi dovessero trovarsi in una situazione in cui considerano che il tiro richiesto sia impossibile, possono, come gruppo, decidere di ritirarsi. Quindi se, diciamo, gli eroi pensano che non saranno mai capaci di lanciare con successo un dado da sotto una gamba stando in piedi dando le spalle al tavolo, tutti gli eroi perdono un Punto Vita per la vergogna, il mostro viene riposto in fondo al mazzetto di carte da cui è stato pescato, e un nuovo mostro viene pescato per la stanza attuale (se era l'ultimo mostro del suo mazzetto, pescate semplicemente dal mazzetto di livello più alto).

Questa non è parte delle regole standard e non dovrebbe essere usata se non in casi estremi, perché dopotutto lo scopo di Dungeon Fighter è proprio superare sfide ridicole.



# Abilità Speciali

## Eroi



**Doppio Attacco:** se attivata, raddoppia temporaneamente la velocità d'attacco dell'eroe. Il giocatore può riprendere immediatamente il dado appena lanciato e lanciarlo di nuovo (seguendo le normali regole di combattimento). I risultati di entrambi i lanci vengono sommati. Viene attivato solo se il giocatore colpisce il Bersaglio. L'abilità non può essere attivata due volte di seguito.



**Danno Extra:** se attivata, il giocatore aggiunge il bonus indicato al danno inflitto con questo lancio. Viene attivata solo se il giocatore colpisce il Bersaglio.



**Colpo Mirato:** se attivata, il giocatore infligge 5 danni a prescindere dal "normale" danno inflitto con questo lancio. Altri bonus possono essere sommati, se applicabili. Viene attivata solo se il giocatore colpisce il Bersaglio.



**Intervento Divino:** se attivata, questa abilità trasforma l'eroe in uno strumento del suo Dio. Per ogni danno inflitto al Mostro, un giocatore viene curato di un Punto Vita. Ci si aspetta che l'eroe che attiva quest'abilità lodi con voce alta ed esuberante il suo Dio (o Dei). Viene attivata solo se il giocatore colpisce il Bersaglio.



**Furia Cieca:** se attivata, questa abilità trasforma l'eroe in una macchina da guerra, insensibile ai colpi inflitti dagli attacchi ricevuti. Il giocatore può scegliere di perdere un Punto Vita (taglio al lobo dell'orecchio) per raddoppiare i danni inflitti col suo lancio. Viene attivata solo se il giocatore colpisce il Bersaglio.



**Cura Tutti gli Eroi:** se attivata, tutti gli eroi vengono curati del numero indicato di Punti Vita. Viene attivata anche se il giocatore manca il Bersaglio.



**Colpo Segnalatore:** se attivata, rende il mostro una luce nell'oscurità per tutti gli eroi. Piazzate il segnalino Segnale sulla carta del mostro. Tutti i giocatori infliggono +1 danni al mostro illuminato fino alla fine del combattimento. Riprendete il segnalino durante la fase di Pulizia. Viene attivata anche se il giocatore manca il Bersaglio.



**Furto:** se attivata, fa eseguire al tuo personaggio uno spettacolare furto acrobatico ai danni del mostro che state combattendo. Per ogni attivazione, durante la fase di Pulizia il gruppo riceve una carta Equipaggiamento pescata a caso dal mazzo delle carte Equipaggiamento. Viene attivata anche in caso il giocatore manchi il Bersaglio.



**Metamorfosi:** se attivata, trasforma il mostro che state combattendo in un gracile anfibio. Piazzate il segnalino Rana sulla carta del mostro. Il danno inflitto dal mostro viene ridotto di 2 fino alla fine del combattimento. Rimuovete questo segnalino durante la fase di Pulizia. Viene attivata anche in caso il giocatore manchi il Bersaglio. Se il gruppo viene sconfitto il mostro infligge il normale danno.



**Nemico Giurato:** se attivata, quest'abilità garantisce dei bonus contro certi tipi di mostri (indicati dall'icona Mostro sulla scheda Eroe). Ogni volta che l'eroe attiva questa abilità mentre sta affrontando un mostro del tipo corrispondente (cioè con la stessa icona), infliggerà più danni del normale (di solito +4). Viene attivata anche in caso il giocatore manchi il Bersaglio.



**Ritiro:** se attivata, il giocatore può immediatamente riprendere il dado appena lanciato e lanciarlo di nuovo. Il risultato del primo tiro viene ignorato. Viene attivata anche (e probabilmente soprattutto se) il giocatore manca il

Bersaglio.



**Nessun Danno:** se attivata, l'eroe non subisce danno se manca il Bersaglio. Ovviamente viene attivata anche se il giocatore manca il Bersaglio.



**Borseggio:** il giocatore ruba 2 monete d'oro e le aggiunge al Tesoro. Viene attivata anche se il giocatore manca il Bersaglio.



**Seduzione:** se attivata, piazzate il segnalino Seduzione sul mostro. Alla fine del combattimento, dopo essere stato sconfitto, il mostro si innamorerà follemente dell'eroe che l'ha sedotto. Questi prende la carta Mostro e la aggiunge al suo Equipaggiamento. Si possono controllare più mostri contemporaneamente; non contano ai fini del numero di carte Equipaggiamento che l'eroe può portare. In qualsiasi momento lanci un dado, il giocatore può scartare un mostro sedotto per togliere a un Mostro un numero di Punti Vita pari al Danno del Mostro sedotto. Riprendete questo segnalino durante la fase di Pulizia. Viene attivata anche in caso il giocatore manchi il Bersaglio.



**Birra:** se attivata, piazzate il segnalino Birra su una qualsiasi scheda Eroe. L'eroe con il segnalino Birra non subisce danni per tutto il resto del combattimento. Se attivato di nuovo, il segnalino Birra può essere spostato su un altro eroe. Da quel momento l'eroe in questione non subisce più alcun danno durante il resto del combattimento. Riprendete il segnalino Birra durante la fase di Pulizia. Viene attivata anche se il giocatore manca il Bersaglio. **Non ha effetto se il gruppo viene sconfitto.**



**Ballata degli Eroi:** se attivata, il mostro perde tutte le sue abilità speciali fino alla fine del combattimento, a condizione che il gruppo paghi una moneta d'oro (nessun bardo canta gratis, dopotutto). Viene attivata anche se il giocatore manca il Bersaglio.

## Armature e Oggetti

Gli Oggetti e alcune Armature riportano il simbolo 1x nell'angolo in basso a sinistra. Queste carte vanno scartate dopo l'uso.



**Cura un Eroe:** il giocatore può far guadagnare a un qualsiasi eroe (incluso sé stesso) l'ammontare di Punti Vita indicato.



**Cura Tutti gli Eroi:** il giocatore fa guadagnare a tutti gli eroi l'ammontare di Punti Vita indicato.



**Ritiro:** il giocatore può immediatamente riprendere il dado appena lanciato e lanciarlo di nuovo. Il risultato del primo tiro viene ignorato.



**Danno Extra:** Il giocatore aggiunge il bonus indicato al danno inflitto con questo lancio.



**Nessun Danno:** l'eroe non subisce danno se manca il Bersaglio.



**Replica Danno:** se il giocatore subisce danno, infligge lo stesso numero di danni subiti al mostro. **Non ha effetto se il gruppo viene sconfitto.**



**Danno Ridotto:** se il giocatore manca il Bersaglio, sottrae dai danni subiti il numero indicato sulla carta. **Non ha effetto se il gruppo viene sconfitto.**

## Armi, Mostri e Stanze

**Tiro di Sponda:** il giocatore piazza sul tavolo in una posizione a sua scelta la scatola del gioco o una scheda Eroo posta verticalmente. Il dado deve colpire l'oggetto piazzato prima di atterrare sul Bersaglio.

Nota: il dado deve comunque rimbalzare almeno una volta al di fuori del Bersaglio; può farlo prima e/o dopo aver rimbalzato sull'oggetto.



**Tiro Balestra:** il giocatore posiziona il dado sul dorso della sua mano, quindi lo lancia verso il Bersaglio con un dito dell'altra mano.



**Tiro Soffio:** il giocatore appoggia il dado sulla sua mano e lo soffia verso il Bersaglio.



**Tiro Sotto la Gamba:** il giocatore lancia il dado tenendo la mano sotto una delle sue gambe.



**Tiro Cieco:** il giocatore lancia il dado con gli occhi chiusi.



**Tiro a Due Rimbalzi:** il dado deve rimbalzare almeno due volte sul tavolo prima di colpire il Bersaglio.



**Tiro dal gomito:** il giocatore posiziona il dado sul suo gomito e lo lascia rotolare verso il Bersaglio.



**Tiro Preghiera:** il giocatore tiene il dado tra i palmi delle due mani, come se stesse pregando. Quindi apre i palmi delle mani e lancia il dado verso il Bersaglio.



**Tiro Mancino:** il giocatore lancia il dado con la sua mano debole (quella che non usa per scrivere).



**Tiro con la Mano di un Altro:** il giocatore piazza il dado sul palmo della mano di un altro giocatore. Lancia quindi il dado muovendo la mano dell'altro giocatore.



**Tiro Salta-Carta:** il giocatore tiene una carta in posizione verticale appoggiata al tavolo su uno dei suoi lati più lunghi. Con l'altra mano, lancia il dado facendolo rimbalzare una volta tra sé e la carta. Il dado deve poi scavalcare la carta e colpire il Bersaglio.



**Tiro Catapulta:** il giocatore piazza una carta sul bordo del tavolo, facendola sporgere leggermente. Piazza quindi il dado sulla carta, poi la piega verso il basso e la lascia andare, o la colpisce da sotto con un dito per lanciare il dado verso il Bersaglio.



**Tiro di Testa:** il giocatore lancia il dado in aria facendolo rimbalzare sulla sua testa prima che colpisca il tavolo.



**Tiro Trottola:** il giocatore lancia il dado facendolo girare come una trottola, prima che colpisca il Bersaglio.



**Tiro dal Naso:** il giocatore posiziona il dado sul suo naso e lo lascia rotolare verso il Bersaglio.



**Tiro di Spalle:** il giocatore sta in piedi dando le spalle al tavolo e lancia il dado (può ruotare la vita e/o il collo per guardare verso il Bersaglio).



**Tiro Schiacciata:** il giocatore lancia in aria il dado, quindi lo schiaccia verso il tavolo con la sua mano.



**Tiro Seduto a Terra:** il giocatore siede sul pavimento e lancia il dado. Non importa quanto sia alto, deve tenere gli occhi al livello del tavolo.



**Tiro Salto:** il giocatore salta e lancia il dado mentre è in aria.



**Tiro Sotto il Tavolo:** il giocatore lancia il dado tenendo la mano al di sotto del livello del tavolo.



**Tiro da Lontano:** il giocatore si alza e indietreggia dal tavolo di un passo, quindi lancia il dado.



**Tiro Ballerina:** il giocatore fa una giravolta su sé stesso prima di lanciare il dado.

## Mostri

Alcuni mostri richiedono che i giocatori facciano dei tiri speciali per poter infliggere danno a quel particolare mostro (i mostri con le icone di tiri speciali sulle loro carte); altri mostri hanno altri tipi di abilità speciali:



**Distruggi Equipaggiamento:** se un giocatore manca il Bersaglio, deve scartare una carta Equipaggiamento a sua scelta. Se il giocatore non ha carte Equipaggiamento, non succede niente.



**Cura dopo un Mancato:** se un giocatore manca il Bersaglio, il mostro si cura del numero di Punti Vita indicato sulla carta.



**Bersaglio Piccolo:** i dadi che atterrano nell'anello 1 del Bersaglio vengono considerati come dei Mancati.



**Perdi Oro:** se un giocatore manca il Bersaglio, deve scartare una moneta d'oro dal Tesoro. Se non c'è oro nel Tesoro, non succede niente.



**No al Dado Verde/Rosso/Blu:** I giocatori non possono usare il dado del colore indicato durante questo combattimento; questo ha effetto immediatamente all'inizio del combattimento.



**Fallimento Critico:** se un giocatore manca il Bersaglio, tutti i giocatori prendono danni dal mostro.



**Bersaglio Difficile:** il giocatore infligge 1 danno a prescindere dal "normale" danno inflitto con questo lancio. Altri bonus possono essere sommati, se applicabili.

# Crediti

**Autori:** Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino e Lorenzo Tucci Sorrentino (con il geniale contributo di Giuseppe Lapadula)

**Illustrazioni e Grafica:** Giulia Chigini

**Logo:** Lucas Kowal

**Production management:** Heiko Eller e Harald Bilz

**Editing e Layout:** Lorenzo Silva e Heiko Eller

**Impaginazione:** Heiko Eller, Helena Göres e Noa Vassalli

**Correzione Bozze:** Alessandro Prà

**Ringraziamenti speciali:** Lucas Kowal, Noa "il Braulio" Vassalli, Alessandro "l'unto da quel signore" Fibbi, l'Autoctono di Rodi, Alessia "La Regina del Terrario" Pastore, Giuliano "il Budda" Acquati, Chiara Ferrazza, Valentina Adduci, Sara Luce Serena Gianfreda, Francesca Corigliano, Ignighi Ugiali, Helena Görres, e tutti i "playtester" degli Heidelberger Burgevents Stahleck 2010 e 2011, Cliquenabend, Tric Trac, Tana dei Goblin, Federico Schicchitano e Michael Kröhnert.

Dungeon Fighter e Cranio Creations sono marchi registrati  
Cranio Creations snc di Lorenzo Tucci Sorrentino e Lorenzo Silva

# Indice

Abilità Speciali	7, 10
Armature	8, 10
Armi	7, 8, 11
Boss	3, 9
Carte Mostro	6
Combattimento	5, 6
Combattere il Boss	9
Creare il Sotterraneo	3
Dadi Bonus	6
Difficoltà	3
Equipaggiamenti	8, 10
Eroi	10
Fine del Combattimento	7
Incontro e Combattimento	5
Leader	4
Mostri	11
Movimento	5
Preparazione	3
Pulizia	8
Scopo del Gioco	2
Situazioni Impossibili	9
Stanze Speciali	5
Tirare i Dadi	6



**Heidelberger  
Spieleverlag**



Visitate i nostri siti Web:

[WWW.CRANIOCREATIONS.COM](http://WWW.CRANIOCREATIONS.COM)

[WWW.HEIDELBAER.DE](http://WWW.HEIDELBAER.DE)

