PAPER DUNGEONS
EROI... SULLA CARTA
REGOLAMENTO

In **Paper Dungeons**, ogni giocatore guida un gruppo di eroi alla ricerca di fama e di ricchezze. Mossi da sogni di gloria, questi intrepidi avventurieri partono dal proprio villaggio per esplorare antiche rovine e labirinti sotterranei (*dungeon*) pieni di mostri e di trappole. Durante la loro avventura gli eroi salgono di livello, acquisiscono nuovi equipaggiamenti, combattono creature spaventose e cercano di conquistare più tesori possibile.

Alla fine, il gruppo di avventurieri ritornerà al villaggio e, tra una birra e l'altra in taverna, narrerà alla folla trepidante le proprie gesta.

Chi totalizza più punti gloria col proprio gruppo di eroi vince la partita!

CONTENUTO

3 dadi bianchi
3 dadi neri

12 carte Dungeon

12 carte Boss

16 carte Missione

16 carte Obiettivo

16 carte Potere

100 schede di gioco e 8 matite

PREPARAZIONE

1. Dai a ogni giocatore una **scheda di gioco** e una matita. Usa la scheda per segnare tutto quello che accade in partita.
2. Mischia le **carte Dungeon** coperte, poi rivelane una. Questa carta rappresenta il sotterraneo che esplorerete durante la partita. Seguendo le istruzioni riportate sulla carta, ogni giocatore contrassegna sulla propria scheda le **stanze** dove si nascondono i **Boss** (①,②,③) e riporta le pareti tracciate in nero. Inoltre, prendi le tre **carte Boss** indicate sul retro della **carta Dungeon** e mettile, visibili, sul tavolo di gioco.

*Anche se i giocatori esplorano il **Dungeon** seguendo percorsi diversi, certe azioni hanno ripercussioni per tutti.*

3. Metti i 6 **dadi** vicino ai Boss.
4. Mischia le **carte Missione** coperte, rivelane 3 e posizionale accanto alle **carte Boss**.

*Per la prima partita, consigliamo di non utilizzare le **carte Missione**.*

5. Mischia separatamente, coperte, le **carte Obiettivo** e le **carte Potere**, poi danne 2 per tipo a ogni giocatore. Ogni giocatore ne sceglie una per tipo e scarta le altre.
6. Rimetti nella scatola del gioco ogni carta non utilizzata o scartata durante la preparazione.
7. A seconda della **carta Obiettivo** scelta, ogni giocatore riempie le caselle dei due eroi associati al colore nero (*allineamento*, p. 5). Gli eroi si trovano nell'angolo in alto a sinistra della **scheda di gioco.**

1
2

3

2
MINOTAURO
VAMPIRO
OSSERVATORE

5
QUANDO RACCOGLI OTTIENI

7

4

1
PAPER DUNGEONS

1 2 3 4 5 6
+1
3 6 8 11 14
7

ANATOMIA DELLA SCHEDA DI GIOCO

Classi degli eroi e area **avanzamento di livello**.

Questo è un **round**.

Questo è un **turno**.

Segna-turni, include anche i combattimenti con i **Boss** alla fine di ogni **round** (pag. 11).

Tracciato dei punti vita e **tracciato dei danni** subiti.

Il **Dungeon**.

Inventario degli oggetti magici (pag. 8, pag. 14).

Tracciato dei mostri sconfitti.

Casella della resurrezione (pag. 6).

Bisaccia delle pozioni, integre e consumate.

Tracciato dei punti gloria, che possono essere guadagnati durante la partita e alla fine (p. 13).

Tracciato delle gemme raccolte.

CARTE MISSIONE

Ogni partita ha tre **carte Missione** sempre visibili ai giocatori: rappresentano degli obiettivi comuni a tutti i giocatori.

Alla fine di ogni turno di gioco, se hai raggiunto i requisiti richiesti da una carta, puoi annunciare la tua impresa agli altri giocatori: segna sulla tua scheda di gioco i punti gloria che ottieni e rimuovi la carta Missione corrispondente dalla partita. Nei turni successivi, gli altri giocatori non potranno più completarla. Se più giocatori completano una stessa missione alla fine del medesimo turno di gioco, ciascuno ottiene i punti gloria indicati dalla carta.

CARTE OBIETTIVO

Durante la preparazione, prima dell'inizio della partita, ogni giocatore deve scegliere una **carta Obiettivo** personale. A differenza delle carte Missione, il raggiungimento dei requisiti delle carte Obiettivo è verificato a fine partita. Tali requisiti possono essere soddisfatti in misura totale o parziale, fornendo diversi ammontare di punti gloria. *Esempio. Hai la carta Obiettivo raffigurata a sinistra e a fine partita hai esplorato 27 stanze: sono più di 25 ma meno di 30, ottieni quindi 4 punti gloria. Se avessi esplorato meno di 20 stanze non avresti ottenuto punti gloria, tra 20 e 24 stanze ne avresti ottenuti solo 2, mentre se avessi esplorato 30 stanze o più ne avresti ottenuti ben 6!* Puoi anche decidere di trascurare il tuo obiettivo personale se ritieni più efficace una strategia differente: non ci sono penalità se non soddisfi i requisiti della tua carta Obiettivo.

Sul fondo delle carte Obiettivo, le caselle accanto ai simboli degli eroi ne rappresentano l'*allineamento*, bianco o nero. L'allineamento rappresenta il colore dei dadi associati a ogni eroe del gruppo, che viene segnato sulla scheda di gioco durante la preparazione.

CARTE POTERE

Durante la preparazione, prima dell'inizio della partita, ogni giocatore deve scegliere una **carta Potere** personale. Questa carta fornisce un bonus unico a ogni gruppo di avventurieri.

Esistono tre tipi di carte Potere:

1) poteri che si risolvono durante la preparazione del gioco;
2) poteri che si attivano quando si soddisfa una certa condizione;
3) poteri attivabili una sola volta per turno di gioco.

Alcune carte Potere possono farti guadagnare o perdere punti gloria durante il conteggio di fine partita.

Per la lista completa degli effetti delle carte Potere, vai a pag. 15 del regolamento.

I DADI

I **dadi** hanno vari simboli che puoi utilizzare per riempire le caselle della tua scheda di gioco. Principalmente, questi simboli possono essere usati per aumentare il livello degli eroi, ottenere nuovi equipaggiamenti ed esplorare il Dungeon.

Esistono sette simboli differenti: **Spada e Scudo** (Guerriero), **Cappello** (Mago), **Reliquia** (Chierico), **Maschera** (Ladro), **Quadrifoglio** (simbolo jolly), **Triplo Stivale** (movimento) e **Teschio** (danno).

Ogni simbolo, tranne il Teschio, è associato a **un numero**.

Subito dopo il lancio dei dadi a inizio turno, ogni simbolo **Teschio** infligge **1 danno** a ogni giocatore. Inoltre, **i simboli Teschio non possono MAI essere utilizzati** dai giocatori per effettuare azioni. Per semplicità, ogni volta che nel regolamento troverai i termini *simbolo/-i*, questi **non** includeranno il simbolo Teschio.

Il **Quadrifoglio** è un **jolly** che puoi usare come uno qualsiasi dei **quattro simboli eroe** (Guerriero, Mago, Chierico, Ladro), a scelta tra bianco o nero.

Il **Triplo Stivale** ti permette di compiere fino a **3 movimenti** nel Dungeon, anziché solo 2.

SUBIRE DANNI

Alcuni eventi infliggono **danni** ai giocatori, come ad esempio ottenere **Teschi** al lancio dei dadi, **combattere** mostri e Boss, far scattare le **trappole** del Dungeon.

Quando subisci dei danni, annerisci il primo cuore disponibile nel **tracciato dei danni**, partendo dal basso. Se hai delle **pozioni**, puoi annerire i cuori nella bisaccia delle pozioni invece di quelli nel tracciato dei danni.

Il **tracciato dei punti vita** è la somma dei livelli di tutti gli eroi.

Se durante il gioco il tracciato dei danni **supera** quello dei punti vita, annerisci la casella della **resurrezione**. Non sei eliminato dal gioco ma riceverai una penalità al punteggio a fine partita (-9 punti gloria). Se il tracciato dei danni dovesse superare di nuovo quello dei punti vita, non ci sono ulteriori penalità.

Ricorda che subire danni è sempre un male: ogni 3 danni segnati sul tracciato infatti, **perderai** un ammontare sempre maggiore di punti gloria a fine partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita a **Paper Dungeons** dura otto turni, raggruppati in tre round (il primo e secondo round sono composti da tre turni l'uno, il terzo round da soli due turni).

Alla fine di ogni round, rispettivamente dopo il terzo, il sesto e l'ottavo turno di gioco, i giocatori affrontano uno dei Boss del Dungeon per ottenere punti gloria.

La **partita si conclude** dopo lo scontro con il terzo e ultimo Boss, al termine del terzo round. Si contano quindi i punti gloria, e si proclama il **giocatore vincitore**.

Ogni turno è diviso in due fasi:

1. **lancio** dei dadi;
2. **scelta** dei dadi.

1. LANCIO DEI DADI

Un giocatore, scelto a caso o volontario, lancia i 6 dadi, creando una riserva comune per tutti i giocatori.

Se con il lancio si ottengono 3 o più Teschi, o 3 o più Quadrifogli, tutti i dadi vanno ritirati.

2. SCELTA DEI DADI

Per prima cosa, per ogni Teschio tra i risultati del lancio ogni giocatore subisce un danno. I dadi con il Teschio non saranno più utilizzati nel corso del turno: mettili da parte fino al turno successivo.

Poi, ogni giocatore effettua le proprie azioni in contemporanea agli altri:

- scegliere **tre** **dadi** dalla riserva;
- riportare sul **segna-turni** i numeri associati ai dadi scelti, nell'ordine di risoluzione preferito;
- utilizzare i dadi sulla propria scheda di gioco.

I dadi nella riserva sono comuni a tutti i giocatori: più giocatori possono scegliere lo stesso dado nello stesso turno. Ogni dado può essere scelto solo una volta da ogni giocatore, ma si possono scegliere dadi diversi che mostrano lo stesso simbolo.

AZIONI PRINCIPALI

Nella scheda di gioco puoi trovare:

- area **avanzamento di livello**;
- inventario degli **oggetti magici**;
- bisaccia delle **pozioni**;
- azione di **movimento**.

1. AVANZAMENTO DI LIVELLO

Quest'area rappresenta il tuo gruppo di eroi e il livello di ciascuno di essi.

Come da tradizione fantasy, gli eroi appartengono a quattro classi: Guerriero, Mago, Chierico e Ladro. Per far **avanzare il livello** di un eroe devi scegliere un dado che corrisponda sia al **colore**, sia al **simbolo**, dell'eroe scelto. Avanzare di livello un eroe fa aumentare anche i punti vita del gruppo. Annerisci quindi la prima casella vuota disponibile a sinistra sulla riga dell'eroe, e la prima casella vuota disponibile dal basso sul **tracciato dei punti vita**.

Gli eroi iniziano l'avventura al **livello 1** e possono arrivare al **livello 6**. La somma dei livelli dei tuoi eroi corrisponde alla **forza totale** e ai **punti vita** del gruppo. Il livello degli eroi è molto importante quando si affrontano mostri e Boss.

Quando un eroe raggiunge il **livello 4**, sblocca un **bonus speciale** legato alla classe:

- **Guerriero**. Il tuo gruppo riceve **+1 alla forza totale** contro i Boss.
- **Mago**. Una volta per turno puoi utilizzare un dado **nero** come se fosse **bianco**, e viceversa. Non puoi modificare il simbolo mostrato, ma solo il colore.

Esempio. Marta decide di far avanzare il **Guerriero** al **livello 2**. Essendo un eroe di allineamento nero, sceglie un **dado nero** (= allineamento) con il simbolo **Spada e Scudo** (= classe). Poi aggiorna il livello dell'eroe (da 1 a 2) e il tracciato dei punti vita (da 4 a 5).

Chierico. Il tuo gruppo non subisce **danni** dai **Teschi** lanciati a inizio turno.

Ladro. **Ottieni** immediatamente una **gemma extra**, senza raccoglierla dal Dungeon.

A fine partita puoi guadagnare **punti gloria aggiuntivi in base al livello dell'eroe più debole** del tuo gruppo, come segnato nella parte bassa dell'area avanzamento di livello. Inoltre, ottieni un punto gloria addizionale per ogni eroe che ha raggiunto il **livello 6**.

Esempio. *A fine partita hai il Guerriero di livello 4, il Mago di livello 5, il Chierico di livello 3 e il Ladro di livello 4: come indicato sul fondo della colonna del livello 3 (livello dell'eroe più debole), guadagni 6 punti gloria.*

2. CREARE OGGETTI MAGICI

Creare degli **oggetti magici** permette di migliorare l'equipaggiamento del tuo gruppo di eroi, di sbloccare **nuove abilità** e di ottenere punti gloria. Gli oggetti magici sono creati e conservati nell'**inventario**.

Creare un oggetto magico richiede l'utilizzo di due dadi, anche in turni separati tra loro. **Il colore dei dadi utilizzati è indifferente**, ma ognuno dei primi quattro oggetti magici richiede che venga utilizzato il simbolo di uno specifico eroe. Quando assegni un dado a quest'azione, annerisci una delle due caselle dell'oggetto magico. Quando **entrambe** le caselle sono annerite, la creazione dell'oggetto magico è **completa**.

Oggetti con il simbolo hanno un **effetto immediato**, che si risolve al momento della loro creazione. Oggetti con il simbolo hanno un **effetto passivo** per tutto il resto della partita.

Quando ottieni un effetto dalle carte o dalla scheda di gioco, significa che puoi annerire una casella di un oggetto qualsiasi dell'inventario.

A fine partita ottieni **1 punto gloria** per ogni casella annerita nell'inventario degli oggetti magici, indipendentemente dal fatto che la creazione di un oggetto sia stata portata **a termine o meno**.

Per la lista completa degli effetti degli oggetti magici, vai a pag. 14 del regolamento.

Esempio. Marta ha creato la **Spada Fiammeggiante** e l'**Armatura degli Eroi**, ed è a metà dell'opera anche con il **Mantello Etereo** e il **Calderone Alchemico**. A fine partita, Marta ottiene 8 punti gloria, 6 per i progressi nella creazione degli oggetti magici e 2 grazie all'effetto dell'Armatura degli Eroi. La Spada Fiammeggiante le fornisce +3 alla forza quando affronta i Boss, ma non conferisce punti gloria.

3. PREPARARE POZIONI

Durante la partita puoi preparare **pozioni curative** da conservare nell'apposita bisaccia.

Qualsiasi dado può essere utilizzato per preparare **2 pozioni alla volta**.

Le pozioni nella bisaccia sono disposte su **tre file** orizzontali. Le tre file vanno sempre completate **una alla volta**, in ordine **dall'alto verso il basso**. Appena una fila è completa, ottieni immediatamente il **bonus** indicato.

Se hai delle pozioni e subisci dei danni, puoi annerire i cuori delle pozioni anziché quelli del tracciato dei danni. **Ogni pozione può difenderti da due danni**. Se il danno che stai ricevendo è superiore al numero di cuori disponibili grazie alle pozioni, il danno in **eccesso** va segnato sul tracciato dei danni.

Il numero di pozioni ottenibili ogni partita è **limitato**: una volta ottenute le 12 pozioni della bisaccia, le successive sono perse.

4. MOVIMENTO

Per poter esplorare il Dungeon, affrontare mostri e Boss, recuperare tesori perduti (e cadere nelle trappole di tanto in tanto), hai bisogno di **muoverti**.

Qualsiasi dado può essere utilizzato per ottenere **2 movimenti**.

Spendere **1 movimento** ti permette di spostarti da una casella a un'altra adiacente, **ortogonalmente**. Non è possibile spostarsi in diagonale.

Se scegli un dado con il **Triplo Stivale**, ottieni **3 movimenti** anziché 2.

Non puoi attraversare i **muri** nel Dungeon, né i **corsi d'acqua**, senza aver prima sbloccato la relativa abilità grazie al *Mantello Etereo* o all'*Amuleto Marino*.

Ogni volta che accedi a una stanza per la prima volta, risolvi **prima tutti gli effetti negativi** (mostri, trappole) e poi quelli positivi (bonus, oggetti magici, pozioni, gemme).

Il **primo movimento della partita** ti conduce nel Dungeon attraverso una delle sei porte sul fondo della mappa (caselle A1, B1, C1, D1, E1, F1).

Sulla scheda di gioco, segna ogni movimento che fai con delle frecce da una casella all'altra, come negli esempi a seguire!

Le caselle A2 ed F2, così come le caselle A4 ed F4, sono considerate adiacenti tra loro! Spostati velocemente da un lato all'altro del Dungeon!

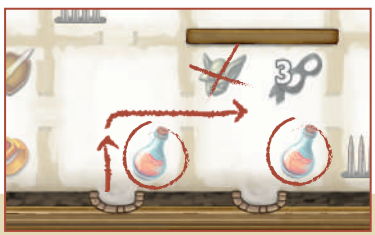
COMBATTERE MOSTRI

Quando entri in una stanza con un mostro, devi **combatterlo**. Ci sono quattro tipi di mostro: **spettri**, **goblin**, **orchi** e **zombi**, ognuno **vulnerabile a una classe** degli eroi. Come indicato dal simbolo alla destra di ciascun mostro, per affrontare ad armi pari lo scontro è necessario che uno **specifico eroe** sia **almeno allo stesso livello della creatura**.

Esempio. Finora Marta ha accumulato 6 pozioni. L'aver ottenuto la quarta pozione le ha immediatamente permesso di far avanzare di un livello un eroe a sua scelta, grazie al bonus della prima fila. Inoltre, le pozioni le hanno già permesso di prevenire 3 danni e la proteggeranno per i prossimi 9 danni che dovesse subire.

Se l'eroe è del livello indicato, o superiore, il mostro viene **sconfitto senza penalità**. Se l'eroe è di livello inferiore a quanto richiesto, il mostro viene sconfitto ma **subisci danni pari alla differenza di livello**.

Ogni volta che sconfiggi un mostro, **fai una croce sul suo simbolo**; poi annerisci la prima casella vuota disponibile, da sinistra, sul **tracciato dei mostri**.



Esempio. Marta deve entrare nel Dungeon. Con il suo primo movimento entra in C1 e raccoglie la pozione; con il secondo movimento raggiunge D1, che ospita un goblin di **livello 3**. Il mostro deve essere affrontato dal Ladro, che però è ancora di livello 2. La creatura viene sconfitta lo stesso, ma Marta subisce un danno per la differenza di livello (3-2=1). **Dopo aver risolto gli effetti negativi**, Marta raccoglie un'altra pozione!

CADERE NELLE TRAPPOLE

Ogni volta che entri in una stanza in cui si trova una **trappola**, subisci 1 danno. Questo significa che se **rientri** in una stanza in cui si trova una trappola, questa scatta di nuovo!

OTTENERE TESORI E BONUS

Alcune stanze contengono **pozioni**, **oggetti magici** o **avanzamenti di livello**. Solo dopo aver risolto eventuali combattimenti o trappole puoi ottenere la tua ricompensa!

Pozione: aggiungi una pozione alla tua bisaccia.

Oggetto magico: puoi annerire una casella di un oggetto magico qualsiasi.

Avanzamento di livello: fai avanzare di 1 livello un eroe qualsiasi.

Ogni volta che ottieni un tesoro o un bonus in una stanza del Dungeon, **cerchialo** per ricordarti di averlo già preso.

RACCOGLIERE GEMME

Disseminate per il Dungeon, talvolta protette da mostri o da trappole, **8 gemme** attendono di essere ritrovate. Diversamente dagli altri tesori, le gemme che raccogli **scompaiono** dal Dungeon per tutti gli altri giocatori!

Quando entri in una stanza puoi raccogliere una gemma (se presente) **solo dopo** aver risolto mostri o trappole. Ogni volta che raccogli una gemma dal Dungeon ◯ cerchiala, poi annerisci lo spazio vuoto disponibile più a sinistra sul tracciato delle gemme e ottieni l'eventuale bonus indicato.

A fine del turno, i giocatori che hanno raccolto una gemma o più devono annunciare agli altri quali gemme hanno raccolto (a ogni gemma è associata una lettera, da A ad H).

Esempio. Con il suo primo movimento, Paolo arriva nella stanza F1 del Dungeon e trova una Pozione. Con il secondo movimento, si sposta in E1 dove subisce un danno dalla trappola prima di ottenere un oggetto magico.

La stessa gemma può essere raccolta da più giocatori, ma solo nel corso dello **stesso turno**. I giocatori che nello stesso turno non hanno raccolto una gemma presa da altri, devono segnarci una **croce** sopra nel proprio Dungeon. Non potranno più ottenerla!

Sulla scheda di gioco è possibile segnare fino a **dieci** gemme:
- otto gemme sono disseminate nel Dungeon;
- una gemma è la ricompensa per aver completato la terza fila di pozioni nella bisaccia;
- una gemma è la ricompensa per aver fatto avanzare il ladro al 4° livello.

COMBATTERE I BOSS

Per un eroe, combattere un Boss è il culmine di una vita intera, il momento tanto atteso per entrare di diritto nella leggenda, ricoperto di onori, di gloria e possibilmente di molto denaro.

I Boss sono esseri dormienti, che si **risvegliano** dal loro torpore e appaiono nel Dungeon al termine dei tre round della partita: dopo il terzo turno di gioco, dopo il sesto turno, dopo l'ottavo e ultimo turno.

Ogni Boss può essere affrontato solo al termine del **relativo round**. Non ci sono altre occasioni per accedere allo scontro. Solo i giocatori che nel corso del round si sono mossi nella **stanza** del Boss, anche solo passandoci attraverso, partecipano allo scontro.

Ogni giocatore risolve lo scontro in modo **individuale**: danni inflitti e ricevuti, così come i punti gloria, sono gestiti indipendentemente dai giocatori.

Esempio. Alla fine del terzo turno di gioco (fine del primo round), Fabio si trova in una stanza con uno spettro e una pozione.

Prima però ha attraversato la stanza (1) in cui si nasconde il primo Boss.

Fabio può quindi partecipare al combattimento, anche se non si trova nella stanza del Boss!

I. Lettera e colore (per identificare la carta).

II. Vulnerabilità. L'eroe indicato vale doppio nello scontro.

III. Ricompensa. Per il giocatore che gli infligge più danni.

IV. Penalità per chi fugge dallo scontro.

V. Gemme disperse dopo lo scontro (modalità gioco in solitario).

VI. Soglie di danno.

VII. Punti gloria.

VIII. Danni inflitti dal Boss quando contrattacca.

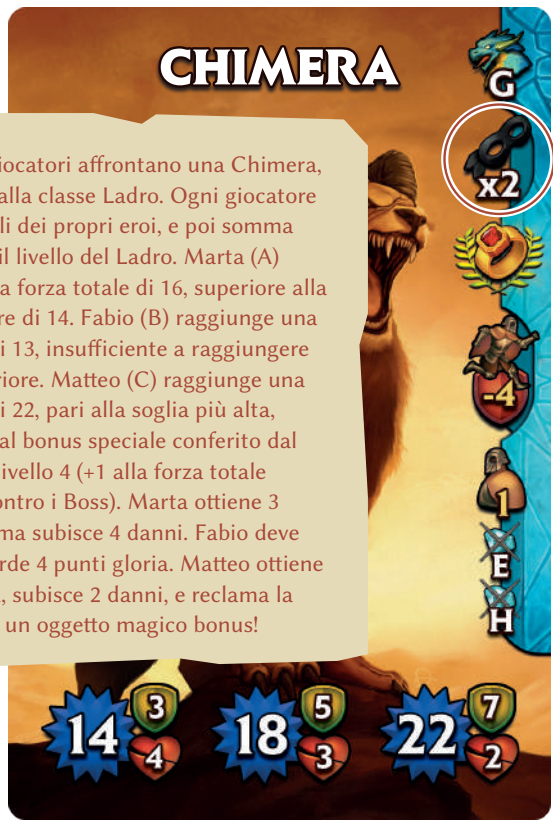
La quantità di danni che puoi infliggere a un Boss equivale alla **forza totale** del tuo gruppo, ossia alla somma dei livelli dei tuoi eroi più gli eventuali bonus (vulnerabilità del Boss, Guerriero di livello 4, *Spada Fiammeggiante*).

I Boss, come i mostri, sono maggiormente **vulnerabili** a specifiche classi degli eroi. Quando calcoli la **forza totale** del tuo gruppo di avventurieri, l'eroe indicato sulla carta Boss viene conteggiato **due volte**, come se il suo livello fosse raddoppiato.

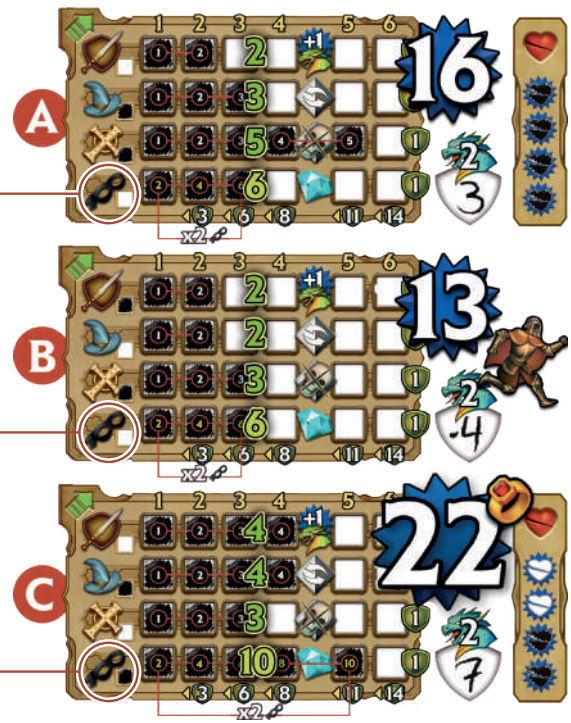
Nella parte bassa di una carta Boss sono indicate tre soglie di danno. Per combattere un Boss è necessario raggiungere perlomeno la soglia inferiore (quella in basso a sinistra). Se l'attacco va a segno il Boss risponderà con un contrattacco, infliggendoti immediatamente dei danni. Più danni riesci a infliggere a un Boss, meno danni ti farà in risposta, e maggiori saranno i punti gloria che otterrai.

Se non riesci a raggiungere nemmeno la soglia di danno inferiore, o non hai proprio raggiunto la stanza del Boss nel corso del round in cui appare, i tuoi eroi si danno alla **fuga** e perdi tanti punti gloria quanto indicato sulla carta del Boss. Il risvolto positivo del darsela a gambe è che, non avendo partecipato allo scontro, il Boss **non ti infligge danni**.

Una volta concluso lo scontro, segna nella casella corrispondente al Boss sulla scheda di gioco quanti punti gloria hai ottenuto (o perso), e quante ferite hai subito.



Esempio. I giocatori affrontano una Chimera, **vulnerabile** alla classe Ladro. Ogni giocatore somma i livelli dei propri eroi, e poi somma nuovamente il livello del Ladro. Marta (A) raggiunge una forza totale di 16, superiore alla soglia inferiore di 14. Fabio (B) raggiunge una forza totale di 13, insufficiente a raggiungere la soglia inferiore. Matteo (C) raggiunge una forza totale di 22, pari alla soglia più alta, anche grazie al bonus speciale conferito dal Guerriero di livello 4 (+1 alla forza totale del gruppo contro i Boss). Marta ottiene 3 punti gloria, ma subisce 4 danni. Fabio deve **fuggire**, e perde 4 punti gloria. Matteo ottiene 7 punti gloria, subisce 2 danni, e reclama la **ricompensa**: un oggetto magico bonus!



Il giocatore che ha inflitto **più danni** al Boss, ottiene la **ricompensa** indicata. In caso di pareggio, la ricompensa è persa e nessun giocatore può reclamarla.

*Nel gioco in **solitario**, non ottieni ricompense per aver combattuto un Boss.*

FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude immediatamente dopo lo scontro con il terzo Boss, al termine dell'ottavo turno di gioco.

PUNTEGGIO

Nella parte in basso a destra di ogni scheda di gioco è presente il tracciato dei punti gloria.

Il punteggio finale è dato dal conteggio dei valori nelle 13 caselle del tracciato.

Il giocatore che ha ottenuto più punti gloria è il vincitore della partita.

Arrivati a fine partita, solo le caselle dei Boss e delle missioni sono già state compilate. Le altre caselle del tracciato dei punti gloria vanno riempite seguendo il riepilogo qui di seguito.

A. Punti gloria per il primo Boss.

B. Punti gloria per il secondo Boss.

C. Punti gloria per il terzo Boss.

D. Punti gloria per gli avanzamenti di livello: tanti punti quanti quelli conferiti dall'eroe di livello più basso del gruppo. Gli eroi al sesto livello forniscono 1 punto addizionale, a prescindere da quale sia il livello più basso nel gruppo.

E. Punti gloria per gli oggetti magici: 1 punto gloria per casella annerita nell'inventario, più eventuali punti bonus.

F. Punti gloria per le gemme raccolte: a seconda del numero di gemme raccolte, segna il corrispondente valore in punti. *Esempio. Marta ha raccolto 7 gemme in totale e segna nella casella 30 punti gloria.*

G. Punti gloria per i mostri sconfitti: a seconda del numero di mostri sconfitti, segna il corrispondente valore in punti. *Esempio. Paolo ha sconfitto 9 mostri in totale e segna nella casella 16 punti gloria.*

H. Punti gloria persi per i danni subiti: a seconda del numero di danni subiti sul tracciato dei danni, segna nella casella la penalità maggiore raggiunta. Il danno prevenuto dalle pozioni non viene considerato. *Esempio. Matteo ha subito 11 danni e segna nella casella la perdita di 6 punti gloria.*

I. Punti gloria persi per la resurrezione: se usata, si riporta nella casella la perdita di 9 punti gloria.

J. Punti gloria per le carte Obiettivo e le carte Potere: se hai completato una carta Obiettivo, anche solo parzialmente, allora ti conferisce dei punti gloria. Poi considera l'eventuale bonus o malus fornito dalla tua carta Potere, e segna il totale nella casella. *Esempio. Fabio ha completato un obiettivo da 6 punti gloria, ma la sua carta Potere lo penalizza di 2 punti. Fabio segna un totale di 4 punti gloria nella casella.*

K. Punti gloria per missione compiuta: per ogni missione che hai completato, segna 4 punti nella casella.

L. PUNTEGGIO FINALE

VARIANTI

A inizio partita, puoi decidere con gli altri giocatori di inserire delle varianti per arricchire l'esperienza di gioco.

GEMME DISPERSE

Dopo i combattimenti contro il primo e il secondo Boss, alcune gemme **scompaiono** dal Dungeon. Alla fine di entrambi questi scontri, tutti i giocatori devono rimuovere dal proprio Dungeon le gemme indicate nella carta Boss, salvo averle raccolte prima.

Questa variante è obbligatoria nelle partite in solitario.

MINI-CAMPAGNE

Il mondo di **Paper Dungeons** è ricco di storia e leggende, e nel gioco potete vivere quattro cicli narrativi come se fossero delle **mini-campagne**.

Il **vincitore** di una campagna è il giocatore che ha totalizzato **più punti** complessivamente alla fine dei tre scenari.

Per giocare una mini-campagna, dovete superare tre partite a Paper Dungeons, giocando in ordine tre Dungeon legati tematicamente.

Eroi cittadini
Carte Dungeon A, B e C.

La mummia di Hamnapta
Carte Dungeon D, E ed F.

La torre della necromanzia
Carte Dungeon G, H e I.

A spasso per il regno
Carte Dungeon J, K, ed L.

MODALITÀ IN SOLITARIO

Per giocare una partita in solitario, prepara il gioco come di consueto.

Il gioco viene modificato solo per due aspetti:

- le **carte Missione**, come indicato sul loro **bordo destro**, ti forniscono un punteggio diverso a seconda del **turno** in cui riesci a completarle;
- la variante *Gemme disperse* è **obbligatoria**.

Cerca di fare quanti più punti possibile e battere i tuoi **record**!

GUIDA AGLI OGGETTI MAGICI

Spada Fiammeggiante: il gruppo ottiene **+3 alla forza totale** contro i Boss.

Scettro Funereo: scegli **due mostri** nel Dungeon. Sono **automaticamente sconfitti**: segnali con una croce e annerisci due caselle sul tracciato dei mostri. Perdi 1 punto gloria a fine partita.

Amuleto Marino: puoi muovere **attraverso i corsi d'acqua** del Dungeon. Ottieni 1 punto gloria a fine partita.

Mantello Etereo: puoi muovere **attraverso i muri** del Dungeon.

Corona dei Giusti: ottieni **4 punti gloria** a fine partita.

Calderone Alchemico: ottieni immediatamente **3 pozioni**.

Armatura degli Eroi: quando affronti un mostro, considera l'eroe associato come se avesse **un livello in più** (es.: un eroe di livello 2 è considerato di livello 3). Ottieni 2 punti gloria a fine partita.

Tomo della Saggezza: avanza immediatamente un eroe di **1 livello**. Ottieni 3 punti gloria a fine partita.

GUIDA ALLE CARTE POTERE

Alchimista: ogni volta che prepari una pozione usando un dado, ottieni **1 pozione aggiuntiva**. Perdi 1 punto gloria a fine partita.

Artigiano: prima che il gioco inizi, scegli **due oggetti magici** nell'inventario, diversi tra loro, e annerisci una casella per ciascuno. Perdi 3 punti gloria a fine partita.

Assassino: prima che il gioco inizi, scegli **due mostri** nel tuo Dungeon. Sono **automaticamente sconfitti**: segnali con una croce e annerisci due caselle sul tracciato dei mostri.

Barbaro: non subisci il danno del **contrattacco** dei Boss.

Berserker: il tuo gruppo ottiene **+2 alla forza totale** contro i Boss. Perdi 2 punti gloria a fine partita.

Druido: ogni tre mostri che sconfiggi, ottieni **1 pozione**. Ottieni 3 punti gloria a fine partita.

Esploratore: **non subisci danni** dalle **trappole** del Dungeon. Perdi 2 punti gloria a fine partita.

Guaritore: prima che il gioco inizi, ottieni **2 pozioni**. Ottieni 2 punti gloria a fine partita.

Illusionista: una volta **per turno** puoi considerare un dado **nero** come se fosse **bianco**, o viceversa. Ottieni 2 punti gloria a fine partita.

Mercante: ogni volta che raccogli una gemma, ottieni **1 pozione**. Perdi 1 punto gloria a fine partita.

Nobile: ogni volta che un tuo eroe raggiunge il **livello 5, annerisci una casella nell'inventario** degli oggetti magici. Perdi 1 punto gloria a fine partita.

Ramingo: ogni volta che attraversi un corso d'acqua, ottieni **1 movimento** aggiuntivo. Perdi 1 punto gloria a fine partita.

Sciacallo: ogni tre mostri che sconfiggi, **annerisci una casella nell'inventario** degli oggetti magici. Perdi 2 punti gloria a fine partita.

Tombarolo: prima che il gioco inizi, raccogli **1 gemma** qualsiasi dal tuo Dungeon. In questo caso, non scompare dalle schede degli altri giocatori.

Veggente: subisci **un danno in meno** dai **Teschi** nella fase del lancio dei dadi. Ottieni 2 punti gloria a fine partita.

Veterano: prima che il gioco inizi, scegli **due eroi**. Fai avanzare entrambi di **1 livello** e aggiorna il tracciato dei punti vita. Perdi 3 punti gloria a fine partita.

RICONOSCIMENTI

MEEPLE BR

Autore: **Leandro Pires**
Illustrazioni e grafica: **Dan Ramos**
Ambientazione: **Márcio Botelho**
Produzione: **Diego Bianchini**
Revisione: **Márcio Botelho**
Regolamento: **Thiago Leite**

DV GIOCHI

Localizzazione: **Federico Tini**
Revisione: **Roberto Corbelli**
Grafica: **Fabio Calzuola**

Distribuito da daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia
Su licenza di: MMXXI Meeple BR
Tutti i diritti riservati.
Vietata la riproduzione di regole,
materiali o illustrazioni senza
previo consenso scritto.
www.dvgiochi.com