



REGOLAMENTO



**“QUESTA E’ LA STORIA CHE VOGLIO NARRARE
DI BALDI EROI CHE NESSUN POTEVA SUPERARE
NEL BATTERE UN DRAGO O UN ALTRO PORTENTO
SENZA INDUGIO E SENZA PERDER TEMPO
L’INTERNO DEL DUNGEON ERA LOR DIMORA
CACCIAVANO MIGLIAIA DI DEMONI OGNI ORA
ORMAI SONO ANDATI E IL REGNO E’ PERDUTO
COL CAOS CHE IMPERA IN OGNI MINUTO
GIOVANI EROI PRESTO, PORTATECI AIUTO...”**

IL GIOCO

Dungeon Time è un gioco di carte in tempo reale dove avrete solo 5 minuti per esplorare i pericolosi Dungeon di un reame fantastico. Mentre la sabbia della clessidra cade, dovrete scorrere velocemente il mazzo per completare quante più Missioni possibile. Vivrete avventure mozzafiato e sperimenterete fallimenti catastrofici da soli o in modo cooperativo (da 1 a 5 giocatori). Voi e i vostri amici pescate, giocate e pescate ancora -sempre in modo simultaneo- alla disperata ricerca degli Oggetti necessari per completare le vostre Missioni.

Scovate e mettete in gioco gli Oggetti il più velocemente possibile. Poi, quando possedete tutto l'equipaggiamento necessario, completate la Missione giocandola sul mazzo della Storia. E' una corsa contro il tempo! Dovete risolvere le Missioni più in

fretta che potete ma al contempo dovete anche evitare inutili sovraccarichi: perdetevi la partita se nel vostro Zaino troverà posto troppo equipaggiamento inutile esattamente come se se non riuscirete a farvi entrare gli Oggetti necessari.

Esaurito il tempo a disposizione, controllate il mazzo della Storia per scoprire se avete perso o vinto... e, se vincete, passate alla sfida del livello successivo!



COMPONENTI DI GIOCO



48 Carte Oggetto
(4 carte per Oggetto)



48 Carte Missione
(da dividere in 4 mazzi da 12 carte)



10 Carte Eroe



4 Carte Avventura



4 Pergamene
dell'Avventura



1 Plancia Zaino



24 Pedine Ricompensa
(2 Pedine per Oggetto)



1 Clessidra
(5 minuti)



1 Regolamento

PREPARAZIONE

- Mettete da parte le Pedine Ricompensa (divise per tipo di Oggetto): al momento, non vi servono.
- Piazzate la plancia dello Zaino in mezzo al tavolo.
- Scegliete quale scenario giocare (vedi **Scenari** a pagina 9), poi prendete le 12 carte Missione corrispondenti e rimettete nella scatola quelle non richieste dallo scenario. Mescolate le carte Missione rimaste e pescatene due a caso.

Nota: Per la prima partita, raccomandiamo di giocare lo scenario singolo Campo d'Addestramento, o il primo livello della Campagna (vedi **Scenari** a pagina 9).

- Mescolate le carte Oggetto e pescatene un numero adeguato al numero di giocatori (vedi tabella sotto). Mescolate queste carte insieme alle 2 carte Missione pescate in precedenza. Distribuite le carte ai giocatori in modo che tutti abbiano lo stesso numero di carte in mano.

Giocatori	Oggetti Iniziali	Mano Iniziale
1 Giocatore	13 carte Oggetto	15 carte
2 Giocatori	12 carte Oggetto	7 carte
3 Giocatori	13 carte Oggetto	5 carte
4 Giocatori	14 carte Oggetto	4 carte
5 Giocatori	13 carte Oggetto	3 carte

Nota: Uno o due giocatori avranno in mano sia carte Oggetto che carte Missione.

- Formate un mazzo unico mescolando le carte Oggetto rimanenti e le 10 carte Missione inutilizzate. Volutamente, il retro della carta in cima indicherà sempre che tipo di carta verrà pescata: presto scoprirete che, durante la partita, questa è una informazione molto importante!
- Il Mazzo viene quindi piazzato in mezzo al tavolo, vicino alla plancia dello Zaino, in modo che tutti i giocatori possano facilmente accedervi.
- Piazzate la clessidra sul tavolo, a portata di mano di almeno un giocatore.

COME SI GIOCA

Il gioco è diviso in 2 fasi:

1. Fase Avventura (in tempo reale)
2. Fase Risoluzione (non in tempo reale)

1. FASE AVVENTURA

I giocatori guardano le proprie carte iniziali. Quando tutti sono pronti, si capovolve la clessidra e la fase Avventura ha inizio.

Non ci sono turni di gioco. Ogni giocatore può giocare carte (Oggetto o Missione) dalla propria mano, in qualsiasi ordine, anche più di una carta alla volta.

Le carte devono essere giocate in mezzo al tavolo (sulla Plancia Zaino) a faccia in su, una sopra l'altra, in modo da formare un mazzo della Storia comune.

Si può parlare liberamente (anche perché stare zitti è un modo sicuro per perdere la partita!), chiedendo agli altri giocatori gli Oggetti necessari per completare le carte Missione possedute oppure comunicando quali Oggetti si hanno in mano aiutando gli altri giocatori a completare le loro carte Missione.

Quando un giocatore pensa che il mazzo della Storia contenga le carte Oggetto necessarie a soddisfare una sua carta Missione, gioca tale carta in cima al mazzo della Storia.

Fate attenzione, però! Una volta che una qualsiasi carta è stata giocata nel mazzo della Storia non può essere ripresa in mano. Il contenuto del mazzo della Storia non può essere controllato durante questa fase di gioco.

Appena un giocatore gioca una carta (Oggetto o Missione), deve pescare immediatamente un'altra carta dal Mazzo, in modo da avere sempre lo stesso numero di carte in mano. Se un giocatore si dimentica di pescare, deve riformire la sua mano appena se ne ricorda!

Se i giocatori non possiedono le carte Oggetto necessarie per completare le carte Missione, qualsiasi giocatore può, in qualsiasi momento, **scartare una o più carte** (Missione e Oggetto) dalla sua mano per poi pescare lo stesso numero di carte dal mazzo della Storia.

Importante! Mettete le carte scartate in una pila separata dal mazzo della Storia formando una pila degli Scarti lontano dalla plancia dello Zaino.

I giocatori devono tenere a mente che alcuni Oggetti scartati potrebbero servire più avanti per altre Missioni. Come alternativa a scartarli quindi, i giocatori possono giocare alcune carte Oggetto nel mazzo della Storia, sperando che diventino utili in seguito.

CARTE MISSIONE

Le carte Missione hanno un titolo, un breve testo che spiega la Missione e alcune importanti informazioni di gioco:

- Gli Oggetti richiesti per una Missione sono mostrati nella parte superiore della carta. Cercate di ricordare se questi Oggetti si trovano nel mazzo della Storia prima di giocare la Missione.



- La parte inferiore della carta mostra la Ricompensa che i giocatori ottengono dante la fase Risoluzione. Se la Missione è stata completata con successo, si applicano le seguenti regole:
 - Se è indicato un Oggetto, i giocatori devono prendere la Pedina Ricompensa corrispondente e aggiungerlo allo Zaino. Di solito, non possono rifiutare di ricevere una Ricompensa, a meno che non ci sia un punto di domanda vicino all'Oggetto o che gli Oggetti di quel tipo non siano più disponibili tra le Ricompense.
 - Se c'è un piccolo punto di domanda vicino all'Oggetto, durante la fase Risoluzione i giocatori possono decidere se prenderlo o meno.
 - Se ci sono due Oggetti separati da un simbolo “/”, i giocatori devono scegliere – durante la fase Risoluzione – quale Oggetto prendere.
 - Se, invece degli Oggetti, è mostrato il retro delle Pedine Ricompensa (uno zaino), i giocatori possono decidere (durante la fase Risoluzione) quale Oggetto prendere.

ESEMPIO DI GIOCO

Non appena la clessidra viene capovolta, i giocatori cominciano a parlare.

Carlo dice che gli servono 1 Mappa e 1 Pozione.

Alfredo dice che non ha nulla e chiede 2 Spade.

Daniele gioca una Pozione sulla plancia dello Zaino, dando inizio al mazzo della Storia; poi, pesca 1 carta.

Carlo dice che ha 1 Spada e la gioca, poi pesca una carta: è un'altra Spada, quindi la gioca immediatamente; pesca un'altra carta.

Alfredo gioca 1 Arco e dato che la sua Missione richiedeva 1 Arco e 2 Spade, gioca anche la Missione; poi pesca 2 carte. La Ricompensa della Missione è 1 Scudo, con un “punto interrogativo”.

Daniele dice che gli serve lo Scudo per la sua missione e chiede a tutti gli altri giocatori di aiutarlo a ricordare, durante la fase di Risoluzione, che la squadra deve accettare lo Scudo come Ricompensa.

Daniele chiede una Torcia; dice inoltre che possiede il terzo elemento che gli serve, le Chiavi.

Carlo gioca la Torcia e pesca una carta.

Daniele gioca le Chiavi e la sua Missione, che può far guadagnare 1 Spada; pesca 2 carte.

Sembra che nessuno sia interessato alla Spada, al momento. Nonostante questo, i giocatori devono ricordarsi che sarà disponibile per le prossime Missioni.

La partita continua in questo modo finché non sono passati cinque minuti, o fino a quando i giocatori non finiscono l'intero Mazzo e giocano tutte le Missioni che hanno in mano.



2. FASE RISOLUZIONE

Quando sono passati cinque minuti – o il Mazzo è vuoto e i giocatori non vogliono giocare altre carte dallo loro mano – comincia la fase Risoluzione. Le carte del mazzo della Storia vengono rivelate una ad una iniziando dalla prima messa in gioco.

SE VIENE RIVELATA UNA CARTA OGGETTO:

Quando viene rivelata una carta Oggetto, questa viene piazzata intorno alla plancia dello Zaino, seguendo queste regole:

- La plancia dello Zaino ha otto lati, ciascun lato rappresenta uno spazio disponibile.
- Ognuno degli 8 spazi può contenere solo un tipo di Oggetto alla volta.
- Le carte Oggetto e le Pedine Ricompensa uguali possono essere messe nello stesso spazio.
- Ogni spazio può contenere massimo tre Oggetti dello stesso tipo (sia carte Oggetto sia Pedine Ricompensa).
Se avete più di tre copie di un Oggetto, le copie in eccesso vanno messe in un altro spazio.

— Se non c'è uno spazio disponibile quando un giocatore deve piazzare un Oggetto nello Zaino, lo Zaino si rompe e perdetevi la partita – vedi **Fine del Gioco** a pagina 8.

SE VIENE RIVELATA UNA CARTA MISSIONE:

Quando viene rivelata una carta Missione, può verificarsi una di queste 2 situazioni:

La Missione ha Successo:

Una Missione ha successo quando tutti gli Oggetti elencati nella parte superiore della carta Missione sono presenti nello Zaino. In questo caso:

- Gli Oggetti corrispondenti vengono rimossi dallo Zaino e messi nella pila degli Scarti.
- La Missione viene messa da parte e considerata completata.
- Se la Missione fornisce una Ricompensa, quell'Oggetto va preso tra le Pedine Ricompensa (se disponibile) e aggiunto allo Zaino (seguendo le regole spiegate a pagina 5 relative alle carte Oggetto).

La Missione Fallisce:

Una Missione fallisce quando almeno uno degli Oggetti elencati nella parte superiore della carta Missione non si trova nello Zaino. In questo caso:

- La carta Missione viene messa nella pila degli Scarti.
- I giocatori possono decidere quali degli Oggetti elencati nella carta Missione e presenti nello Zaino scartare e quali tenere nello Zaino.

CARTA OGGETTO RIVELATA



Una carta Oggetto Scudo viene pescata dal mazzo della Storia. Due spazi dello Zaino sono occupati da Oggetti diversi (Sacchetto d'Oro e Rampino) e non possono essere usati. Tuttavia, ci sono 6 spazi vuoti, quindi la carta Scudo viene messa in uno di questi.



CARTA MISSIONE RIVELATA (SUCCESSO)


La Missione “Assenza Importante” viene pescata dal mazzo della Storia. La Missione richiede due Oggetti: un Rampino e uno Scudo. Entrambi gli Oggetti sono presenti nello Zaino, quindi la missione ha successo...



...Dato che la Missione ha successo, i due Oggetti corrispondenti vengono tolti dallo Zaino e messi nella pila degli Scarti. La Ricompensa della Missione è un'Ampolla, e prenderla è obbligatorio. Non c'è ancora nessuna Ampolla nello Zaino, quindi viene aggiunto una Pedina Ricompensa Ampolla a uno spazio vuoto.

CARTA MISSIONE RIVELATA (FALLIMENTO)


La Missione “Visita il Mercato Nero” viene pescata dal mazzo della Storia. La Missione richiede tre Oggetti: una Torcia, una Sacchetto d'Oro e una Ampolla. Due degli Oggetti (Sacchetto d'Oro e Ampolla) sono presenti nello Zaino, ma manca la Torcia, quindi la Missione fallisce...



...Visto che la Missione fallisce, la carta viene scartata. I giocatori possono scegliere di scartare dallo Zaino uno o entrambi gli Oggetti richiesti dalla Missione. Scelgono di scartare una delle due carte Sacchetto d'Oro e tenere l'Ampolla.

FINE DEL GIOCO



La fase Risoluzione finisce quando i giocatori hanno rivelato tutte le carte del mazzo della Storia, o quando lo Zaino si rompe perché contiene troppi Oggetti.

LO ZAINO SI ROMPE:

Se, durante la fase Risoluzione, ai giocatori serve uno spazio per piazzare un nuovo Oggetto (che sia una carta Oggetto o una Pedina Ricompensa) ma non ci sono spazi disponibili, lo Zaino si rompe!

La fase Risoluzione termina immediatamente e perdete la partita.

LO ZAINO NON SI ROMPE:

Se lo Zaino non si rompe, i giocatori continuano semplicemente a pescare Oggetti e Missioni dal mazzo della Storia finché non lo finiscono. Poi, contate quante Missioni avete completato con successo.

Se avete completato il numero di Missioni richiesto dallo scenario (indicato come "Obiettivo" nella tabella a pagina 9), vincete la partita. Inoltre, se state giocando in modalità Campagna (vedi pagina 9), passate al livello successivo.

Se non avete completato abbastanza Missioni, perdete la partita. Se state giocando in modalità Campagna (vedi pagina 9), non passate al livello successivo.

LO ZAINO SI ROMPE

Lo Zaino è pieno zeppo, e una carta Oggetto Arco viene pescata dal mazzo della Storia. Non ci sono spazi vuoti: lo Zaino si rompe e la partita è persa.

Anche pescare una Coppa o un Portachiavi avrebbe rotto lo Zaino (ci sono già tre di questi Oggetti nei rispettivi spazi). Tuttavia, se l'Oggetto pescato fosse stato uno Scudo, o una Torcia, lo Zaino non si sarebbe rotto.



SCENARI

Potete giocare uno **scenario singolo** o giocare in **modalità Campagna**. Scegliete uno scenario singolo (per la prima partita raccomandiamo di scegliere *Campo d'Addestramento*), o cominciate dal primo livello di una Campagna.

Quando giocate in modalità Campagna, se completate uno scenario con successo passate al livello successivo. Siete pronti per una sfida più impegnativa! La Campagna è composta da livelli sempre più difficili. Tra i livelli (per esempio, tra il livello 1 e il livello 2) c'è uno scenario bonus che potete scegliere di giocare o non giocare, a seconda che vogliate una Campagna più lunga o più breve. Nella tabella trovate tutte le informazioni per giocare la Campagna, con le diverse scelte disponibili per quando vince o perdete a un determinato livello della Campagna.

Una Campagna intera può essere facilmente completata in una serata di gioco, ma è molto facile anche "salvare" i vostri progressi per poi riprendere da dove vi siete fermati. Ovviamente, è anche possibile giocare ciascun livello della Campagna come scenario singolo.

LA CAMPAGNA

LIVELLO	CARTE MISSIONE	GOAL	RISULTATO
1	6X 6X	10	Vittoria: giocate il livello bonus "IL MIO PRIMO DUNGEON" o passate al livello 2 Fallimento: giocate di nuovo il livello 1
2	12X	10	Vittoria: giocate il livello bonus "IL DUNGEON OSCURO" o passate al livello 3 Fallimento: giocate di nuovo il livello 2
3	12X	8	Vittoria: giocate il livello bonus "NEMICI INNATURALI" o passate al livello 4 Fallimento: giocate di nuovo il livello 3
4	12X	6	Vittoria: AVETE VINTO! Giocate di nuovo la Campagna intera in modalità Estesa. Fallimento: giocate di nuovo oppure tornate al livello 2

SCENARI BONUS

LIVELLO	CARTE MISSIONE	GOAL	RISULTATO
Livello Bonus IL MIO PRIMO DUNGEON	6X 6X	10	Vittoria: passate al livello 2 Fallimento: giocate di nuovo o passate al livello 2
Livello Bonus IL DUNGEON OSCURO	6X 6X	8	Vittoria: passate al livello 3 Fallimento: giocate di nuovo o passate al livello 3
Livello Bonus NEMICI INNATURALI	6X 6X	7	Vittoria: passate al livello 4 Fallimento: giocate di nuovo o passate al livello 4

SCENARI SINGOLI

LIVELLO	CARTE MISSIONE	GOAL
CAMPO D'ADDESTRAMENTO	12X	10
BUONA FORTUNA!	12 CASUALI	8
IL TOMO DEL DESTINO	3X 3X 3X 3X	7

VARIANTE – AVVENTURE

Invece di giocare un normale scenario, potete decidere di giocare un'Avventura. Nel gioco sono incluse quattro diverse Avventure.

Ogni Avventura è rappresentata da una Pergamena dell'Avventura e da una carta Avventura che aggiunge temi, note di ambientazione e regole speciali. Le diverse Avventure modificano radicalmente l'esperienza di gioco, aumentando la rigiocabilità rendendo così il gioco più lungo.

La preparazione è uguale a una partita normale, ad eccezione delle seguenti regole:

- Le carte Missione da utilizzare sono sempre indicate dalla pergamena dell'avventura e mai scelte a caso.
- La carta Avventura viene messa insieme alle 2 carte Missione iniziali e piazzata nel mazzo Iniziale, in questo modo i giocatori avranno in mano un Oggetto in meno all'inizio del gioco.



CARTE E PERGAMENE DELL'AVVENTURA

Le Avventure sono Missioni speciali e hanno requisiti di completamento speciali. Sortiscono inoltre effetti speciali quando vengono completate,

costringendo i giocatori a scegliere una strategia di gioco diversa da quella normale.

Una carta Avventura può essere giocata solo dopo che i giocatori hanno completato un certo numero di carte Missione, come indicato dal valore "Reputazione" sulla corrispondente Pergamena dell'Avventura.

Ogni Pergamena dell'Avventura include queste informazioni:

- **Preparazione della Missione:** lista delle carte Missione da usare per creare il Mazzo.
- **Reputazione:** numero di carte Missione da giocare nel mazzo della Storia prima di poter giocare una carta Avventura.
- **Missioni da Completare e Condizioni di Vittoria:** le condizioni perché l'Avventura abbia successo. Vincete la partita se entrambe tali condizioni sono soddisfatte.

Ogni carta Avventura mostra:

- Gli Oggetti richiesti perché l'Avventura abbia successo (come una normale Missione).
- L'effetto sortito dal completamento dell'Avventura.

ALTRE VARIANTI

SOLITARIO

Dungeon Time può essere giocato facilmente come solitario. Quando lo fate, cominciate con 15 carte (13 carte Oggetto e 2 carte Missione). Piazzatele a faccia in su davanti a voi, formando 3 file di 5 carte; poi giocate normalmente come descritto dal regolamento.

MODALITA' ESTESA

Quando completate uno scenario, potete rigiocarlo in modalità Estesa. In questa variante - per giocatori esperti - il vostro Zaino ha solo sette spazi disponibili invece che otto.



EROI

Se volete rendere il gioco ancora più divertente e tematico, potete scegliere di giocare usando le carte Eroe. Queste carte rappresentano degli Eroi che, con le loro abilità, possono aiutare i giocatori a completare le Missioni.

Durante la preparazione del gioco, ciascun giocatore pesca 2 carte Eroe. Sceglie la carta da tenere, piazzandola a faccia in su davanti a sé, e poi scarta l'altra.

Una volta sola per ogni fase Risoluzione, ciascun giocatore può usare l'abilità della propria carta Eroe. L'abilità deve essere usata *prima* che una nuova carta venga pescata e rivelata dal mazzo della Storia.

Trovate tutti gli Eroi e le loro abilità nella tabella sottostante.



ROS THANIR

Rimuovi 1 Pozione per usare l'abilità ancora inutilizzata di un altro Eroe in gioco.



NINTRABASH

Puoi esaminare le prime 5 carte del mazzo della Storia e scegliere quali scartare.

Note: Non puoi cambiare l'ordine delle carte.



TONK REDBEER

Rimuovi 1 Torcia e aumenta il limite dello Zaino a 9 finché non viene risolta una Missione.

Note: puoi mettere la tua carta Eroe sulla plancia per ricordartelo.



ARVEDUI MIRIEL

Rimuovi 1 Oro per mettere l'ultima missione fallita in fondo al mazzo della Storia.



TRAGURK

Rimuovi 1 o 2 Oggetti dallo Zaino. La prossima missione richiede tanti meno Oggetti quanti ne hai rimossi.



ZIGARAT HO

Esamina le prime 5 carte del mazzo della Storia e cambia il loro ordine come preferisci.



GARYNOR THE BELLY

Scegli da 1 a 3 Oggetti e scambiali per una sola Ricompensa.



ZARIA TEARLEAF

Indovina 1 Oggetto della prossima Missione; se hai successo, quella Missione è completata.

Note: Non scartare dallo Zaino gli Oggetti richiesti dalla carta Missione, ma ottieni comunque la Ricompensa.



FYLEE STEPSHADOW

Rimuovi da 1 a 5 Ricompense. Queste vengono rimosse dal gioco.

Note: le Ricompense rimosse non saranno più disponibili.



ALAN IRONSTAR

Rimuovi 2 Spade per completare la prossima Missione.

Note: Non scartare dallo Zaino gli Oggetti richiesti dalla carta Missione, ma ottieni comunque la Ricompensa.

Un Gioco di **CARLO A. ROSSI**

DUNGEON TIME™

Ideazione del Gioco

CARLO A. ROSSI

Sviluppo

DANIELE POMPETTI CORREALE

Sviluppo Aggiuntivo

ALFREDO BERNI

Illustrazioni

DENIS MARTYNETS

Direzione Artistica

DANIELE POMPETTI CORREALE

Grafica & Layout

FABIO MAIORANA e

LAURA NERI

Produzione

ROBERTO DI MEGLIO e

FABRIZIO ROLLA

Edizione Italiana

Coordinamento Editoriale

ANDREA MAZZOLANI

Impaginazione

PAOLO VERONICA

Traduzione

GINEVRA PAVONE

Revisione Testi

WWW.BALENALUDENS.IT

Un Gioco Creato, Prodotto da

ARES GAMES SRL



Via dei Metalmeccanici 16, 55041

Capezzano Pianore (LU), Italia

www.aresgames.eu

Publicato in Italia da
MS EDIZIONI/MAGIC STORE SRL



www.msedizioni.it

info@msedizioni.it

MSEdizioni

Conservare queste informazioni.

©2016, 2018 Ares Games Srl.

Dungeon Time™ è un marchio di Ares Games Srl. Tutti i diritti riservati. Made in China.

