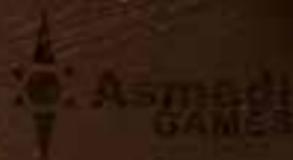




ONE DECK DUNGEON



Manuale



ONE DECK DUNGEON REGOLE V1.61

Eroi all'avventura! Il reame è stato invaso dai mostri e il compito che vi spetta è molto semplice: superare le insidie, sconfiggere i nemici e conquistare il dungeon. Come tradizione, inizierete equipaggiati con il minimo indispensabile, ma nelle profondità troverete tesori meravigliosi.

Il mazzo di gioco è composto da **Carte Sfida** che rappresentano avversari e insidie da affrontare, ma ogni carta può essere impiegata anche come bottino o esperienza da accumulare a ogni vittoria. Sfruttate qualsiasi risorsa perché, quando il mazzo viene rimescolato, scenderete di un piano e mostri e trappole diventeranno ancor più letali. Se uno degli eroi termina la propria salute, avete perso! Se, dopo tre piani di discesa sarete ancora vivi, combatterete il Mostro Finale. Sconfiggetelo e uscirete vittoriosi!

SCOPO DEL GIOCO

Superate tre piani del sotterraneo e sconfiggete il Mostro Finale! Perdete la partita se un qualsiasi eroe del gruppo esaurisce la propria salute. Nella **Variante Campagna** (pagina 24), ogni partita vi farà guadagnare punti che potrete utilizzare per sbloccare nuovi talenti che vi renderanno più forti nelle avventure successive.

CONTENUTO

- 5 Carte Eroe
- 30 Dadi
(8 Viola/Agilità, 8 Gialli/
Forza, 8 Blu/Magia, 6 Neri/
Eroici)
- 1 Carta Turno di Gioco
- 1 Blocchetto di Schede
Campagna
- Mazzo da 56 carte
(44 Carte Sfida, 4 Carte
Livello, 5 Carte Dungeon/
Mostro Finale, 2 Carte Abilità
Base, 1 Carta Scale)
- 15 Segnalini Ferita rossi
- 6 Segnalini Pozione bianchi

INDICE

Pagine 4-5..... Preparazione

Pagine 6-7..... Usare i dadi

Pagine 8-10.... Il turno di gioco

Pagine 11-17.. Sfide

Pagine 18-19.. Talenti, Abilità e Pozioni

Pagine 20-21.. Livelli di Esperienza, Scendere

Pagine 22-23.. Sfida al Mostro Finale

Pagine 24-25.. Variante Campagna, Gradi di difficoltà

Pagine 26-27.. Regole per quattro giocatori

Pagine 28 Esempio di Scontro

Pagine 29 Domande Frequenti

PREPARAZIONE

SCEGLIETE UN EROE E UN DUNGEON

EROE



DUNGEON/MOSTRO FINALE

| | | TANA DEL DRAGO | |
|---------|---|--|-----|
| PER | | | PER |
| PIANO 1 | 2 | SALA DELLE STATUE Periti IIIIII extra prima del primo turno in ogni piano. | 3 |
| PIANO 2 | 6 | CALORE INTENSO | 5 |
| PIANO 3 | 5 | SCAGLIE DI DRAGO | 10 |

I puntini vicini al nome del dungeon ne indicano la difficoltà: uno facile, tre molto difficile. Il Mostro Finale è sul retro della carta.

Ogni giocatore sceglie una **Carta Eroe**, poi il gruppo decide quale dungeon affrontare. Le partite a più giocatori sono collaborative. Se giocate da soli, usate il lato 1G delle Carte Eroe e Carte Livello, con due o quattro giocatori usate il lato 2G.

Le statistiche di ogni eroe sono rappresentate dalle icone **forza** (🗡️), **agilità** (👉), **magia** (🔮) e **salute** (❤️).

PREPARATE L'AREA DI GIOCO



Sequenza di preparazione:

1. Impilate le **Carte Livello** (livello 1 in cima, livello 4 in fondo).
2. Mescolate tutte le **Carte Sfida** e formate un unico mazzo. Sistemate la **Carta Scale** (lato 1G/2G oppure 4G, in base al numero di giocatori) in fondo al mazzo.
3. Inserite la **Carta Dungeon** sotto alla **Carta Turno di Gioco** in modo da lasciare visibile solo il primo piano del dungeon.
4. Piazzate un **Segnalino Pozione** sulla Carta Turno di Gioco.
5. Rimettete le **Carte Eroe** e le **Carte Dungeon** inutilizzate nella confezione.
6. Create una **riserva comune** con i dadi e i segnalini restanti.
7. **Che l'avventura abbia inizio!**

Dopo qualche partita sarete pronti a cimentarvi nella **Variante Campagna** scegliendo un **grado di difficoltà** (pagine 24-25). Le carte **Abilità Base** vengono utilizzate solo nella Variante Campagna.

USARE I DADI

Prima di iniziare è bene imparare tutto ciò che serve a proposito dei dadi. I 30 dadi contenuti nella confezione vi aiuteranno a superare le sfide del dungeon. I dadi sono di 4 colori: giallo/forza (), viola/agilità (), blu/magia () e nero/eroico ( , vale come un colore a scelta). In generale i dadi vengono collocati in tre spazi specifici: **riserva comune**, **riserva personale** o **Carte Sfida** (nello specifico sulle **Caselle Sfida** della carta).

RISERVA COMUNE

La **riserva comune** è composta da tutti i dadi (8 per ogni caratteristica – agilità, forza e magia – più 6 dadi eroici) e da 6 Segnalini Pozione. I dadi spesi per attivare le abilità tornano subito nella riserva comune, così come i segnalini usati per attivare gli effetti di una pozione. **Tutti i dadi tornano nella riserva comune al termine di una sfida.** Dadi e Segnalini Pozione sono limitati a quelli presenti nella riserva. I segnalini ferita sono illimitati: se finiscono, usate segnalini sostitutivi.

RISERVA PERSONALE

I dadi tirati da un eroe in una sfida formano la sua **riserva personale** (nelle partite a 2 giocatori, ogni eroe ha la propria). Usate i dadi per attivare le abilità dell'eroe o coprire le Caselle Sfida. I dadi guadagnati o tirati grazie alle abilità si aggiungono alla riserva personale. Dopo una sfida, i dadi tornano nella riserva comune.

CASELLE SFIDA

Su ogni Carta Sfida sono presenti diverse **Caselle Sfida**. Più riuscirete a coprire e meglio sarà per voi, perché ogni casella scoperta vi farà perdere tempo o subire ferite! (vedi *Conseguenze* a pagina 15)

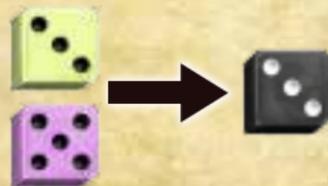
Come collocare i dadi sulle Caselle Sfida:



Per coprire una **casella singola** dovete usare un singolo dado dello **stesso colore** e con un **valore pari o superiore** a quello nella casella.



Per coprire una **casella doppia** potete usare un **qualsiasi numero di dadi dello stesso colore**. La **somma** dei loro valori dev'essere **pari o superiore** a quello della casella. Per copirla potete usare i dadi di due eroi. Impilate i dadi sulla casella, anche su più livelli.



Potete scartare nella riserva comune due dadi qualsiasi per **guadagnare** un **dado eroico** nero di valore pari al più basso dei due dadi scartati.
Nota: due eroi possono scartare un dado ciascuno e scegliere a chi assegnare quello nero.



I **dadi eroici** possono diventare di qualsiasi colore e contribuire a coprire una casella doppia o attivare un'abilità.

IL TURNO DI GIOCO

Ogni turno si compone di due fasi ed è condiviso dall'intero gruppo.

FASE 1: IL TEMPO PASSA

Dovete perdere due unità di tempo all'inizio di ogni turno.

In One Deck Dungeon lo scorrere del tempo si misura scartando carte dalla cima del Mazzo Sfida. Per ogni unità di tempo perso () pescate la prima carta del mazzo e mettetela scoperta nella pila degli scarti.



FASE 2: ESPLORARE O ENTRARE

One Deck Dungeon non ha un tabellone di gioco. La mappa del dungeon è rappresentata da Carte Sfida coperte dette **porte chiuse** (come indica la porta di legno disegnata sul dorso di queste carte). Gli spazi-porta disponibili sono sempre 4.

Se scegliete di **Esplorare**, il gruppo andrà alla ricerca di nuove porte da aprire. Nei turni successivi, potrete **Entrare** in una stanza aprendo una porta chiusa (girando la Carta Sfida a faccia in su) per scoprire cosa vi attende!

SCELTA 1: ESPLORARE

Per **Esplorare**, pescate dal mazzo le Carte Sfida e sistematele coperte sull'area di gioco fino ad avere un totale di quattro porte. Contate sia quelle ancora chiuse rimaste dai turni precedenti, sia quelle aperte rimaste scoperte dopo che siete fuggiti.

- Non potete Esplorare se in gioco ci sono già quattro porte (sia aperte che chiuse).
- Non potete Esplorare se è visibile la Carta Scale, perché indica che il Mazzo Sfida è finito.
- Potete Esplorare finché c'è almeno una carta nel Mazzo Sfida. Se le carte rimaste non bastano per quattro porte, piazzatene quante più potete poi il turno termina. Il gruppo può decidere di Scendere.
- Alcuni dungeon modificano il limite di 4 porte.

TURNO 1, ESEMPIO: ESPLORARE



Nel primo turno perdete  poi iniziate a **Esplorare**: pescate quattro carte e mettetele in gioco coperte come porte chiuse.

SCELTA 2: ENTRARE

Ogni porta in One Deck Dungeon stimolerà il vostro spirito d'avventura. Quando decidete di **Entrare**, scegliete una delle porte in gioco.

Se si tratta di una porta chiusa (coperta), apritela girandola a faccia in su e poi decidete se iniziare la sfida oppure fuggire. Se fuggite, il turno termina immediatamente e la carta rimane in gioco come **porta aperta**.

Se scegliete una porta già aperta (scoperta), iniziate una sfida. In questo caso, non potete fuggire.

Seguite le regole nelle pagine seguenti per affrontare una sfida. Una volta conclusa, il turno finisce: rimettete tutti i dadi nella riserva comune tranne quelli **esiliati** (vedi pagina 28) o accumulati sui Talenti Eroici.

TURNO 2: ENTRARE



Nel secondo turno, perdete  prima di **Entrare** in una stanza. Aprite una porta (giratela a faccia in su). Potete scegliere tra due diverse opzioni: affrontare la Sfida appena rivelata oppure fuggire e terminare il turno.

TURNO 3 E SUCCESSIVI:

Nei turni successivi, perdete  e poi scegliete, a seconda della situazione, se **Esplorare** o **Entrare** in una stanza.

SFIDE

Ogni carta del Mazza Sfida rappresenta un ostacolo da superare per sopravvivere al dungeon. L'immagine al centro mostra il pericolo da affrontare, sui bordi è indicato il bottino guadagnato se sopravvivete alle conseguenze della sfida. Esistono due tipi di sfida: **scontro** e **insidia**.



SCONTRO

Bottino (PE)

Abilità
Speciale

Caselle
Sfida

Simbolo
dell'edizione*

Bottino
(Oggetto)

Bottino
(Abilità)



INSIDIA

Bottino (PE)

Tempo
perso

Prima
Opzione

Seconda
Opzione

Simbolo
dell'edizione*

Bottino
(Oggetto)

Bottino
(Abilità)



**Solo su metà delle carte. Serve per le espansioni.*

Ogni sfida è composta da fasi che si susseguono **in ordine preciso**. Il vostro obiettivo è coprire quante più Caselle Sfida possibile, perché subirete le **conseguenze** indicate sulle caselle che rimarranno scoperte. Scontri e Insidie hanno alcune differenze, ma la struttura base di ogni sfida è la medesima.

INIZIO: ABILITÀ SPECIALE (SOLO)

Molti nemici hanno un'abilità speciale: attivatela ora. Se l'abilità indica un'azione precisa ("infliggi  a un eroe", per esempio), eseguitemela adesso. Queste abilità hanno effetto **prima** che possiate attivare le abilità degli eroi. Se fuggite dalla sfida, ignorate l'abilità.

FASE 1: SCEGLIERE UN'OPZIONE (SOLO)

Le Insidie possono essere affrontate in due modi diversi: il gruppo sceglie una delle due opzioni. Se questa prevede la perdita di , applicatela ora. Ignorate del tutto l'opzione che si è deciso di non affrontare.

FASE 2: TALENTO EROICO

Ogni eroe può attivare il suo **Talento Eroico** (vedi pagina 18). Questi talenti consentono di usare dei **dadi eroici** neri () che valgono come un colore a scelta. Come ogni altro dado tirato per la sfida, aggiungeteli alla vostra **riserva personale**. Nelle partite a 2G, un eroe sceglie di usare il talento per primo e lo attiva, poi l'altro eroe decide se usare il proprio.

Se un Talento Eroico presenta l'icona () non può essere usato contro il Mostro Finale.

Alcuni Talent Eroici permettono di accumulare dadi sulla Scheda Eroe. Questi dadi non fanno parte di alcuna riserva (comune o personale) finché non vengono lanciati per attivare il Talento Eroico. Potete scegliere di rimetterli nella riserva comune in qualsiasi momento.

FASE 3: RACCOLTA + TIRO DEI DADI

Ogni icona sulla Scheda Eroe (e sugli oggetti) permette di tirare un dado di quel colore.

Negli **scontri** tirate tutti i dadi (*nell'esempio sono 7*).

Contro le **insidie** tirate solo i dadi del colore indicato dall'opzione scelta nella Fase 1

(*nell'esempio, se avessi scelto di affrontare l'insidia con la magia/blu, i dadi sarebbero stati 4*).

Tutti i dadi tirati formano la vostra **riserva personale**. Usateli per coprire le Caselle Sfida o attivare le abilità. Al termine di una sfida rimettete i dadi nella riserva comune.

- Nelle partite a 2G ogni eroe ha una propria riserva personale.
- Se il livello del gruppo è maggiore o uguale a 2, la Carta Livello conferisce dei dadi eroici bonus. Il gruppo decide, prima di ogni sfida, a chi assegnare e far tirare ciascun dado bonus. Una volta tirato, diventa parte della riserva personale.
- Se non ci sono abbastanza dadi del colore richiesto, quelli mancanti si considerano persi. Il gruppo sceglie chi prende per primo i dadi.
- Alcune abilità speciali dei dungeon e degli scontri vengono attivate dal tiro dei dadi (*ad esempio "Scarta subito tutti gli 1 e i 3 tirati"*) e hanno effetto **prima** che possiate attivare le abilità degli eroi.



FASE 4: USARE LE ABILITÀ E I DADI

Durante una sfida il gruppo deve coprire quante più Caselle Sfida **attive** possibile. Negli **Scontri**, si considerano attive tutte le Caselle Sfida. Nelle **Insidie** è attiva solo la casella dell'opzione scelta (ignorare l'altra).

Per le Caselle Sfida delle Carte Dungeon, considerate attive tutte quelle dei piani visibili posizionate sul lato della carta relativo al tipo di sfida affrontata (ignorare l'altro lato).

Caselle Sfida del Dungeon (Insidia)

Assume il colore dell'opzione scelta



Caselle Sfida del Dungeon (Scontro)

Potete compiere una qualsiasi delle seguenti azioni quante volte volete:

- Coprire una casella sfida con i dadi della vostra riserva (vedi *Caselle Sfida* a pagina 7). Finché non avete coperto **tutte** le Caselle Armatura () non potete coprire le altre Caselle Sfida.
- Usare una vostra abilità (vedi *Abilità* a pagina 18): pagate il suo costo in dadi scartandoli per attivare l'effetto indicato (spesso, così facendo, otterrete dei dadi aggiuntivi). Ogni abilità può essere usata **solo una volta** per sfida. Molte abilità funzionano solo in un tipo di sfida (scontro o insidia), come indicato dall'**icona a fianco del loro nome**.
- Scartare un Segnalino Pozione per attivare l'effetto di una pozione identificata.
- Scartare due dadi per aggiungere alla riserva personale un **dado eroico** di valore pari al più basso dei due scartati (vedi pagina 7).
- Scartare un dado e rimmetterlo nella riserva comune (rendendolo nuovamente disponibile se non ci sono più dadi del colore richiesto).

I dadi usati per ognuna di queste azioni tornano nella riserva comune e diventano immediatamente utilizzabili per usare abilità ed effetti durante la sfida.

Contro le **Insidie** potete usare solo dadi del colore dell'opzione scelta. Se un effetto vi fa ottenere dadi di altri colori, ignoratelo. Se nella vostra **riserva** è presente un dado di colore diverso da quello dell'opzione scelta, scartatelo subito. I **dadi eroici** valgono come un colore a scelta. Le **caselle grigie** sulla Carta Dungeon assumono il **colore dell'opzione scelta**.

Esempio di Scontro: a pagina 30 è indicato come collocare i dadi nello scontro con una Melma Bavosa.

FASE 5: CONSEGUENZE

Se non riuscite a coprire ogni casella sfida **attiva**, le icone sulle caselle attive rimaste scoperte indicano le **Conseguenze** della sfida:

Per ogni  visibile, piazzate un segnalino ferita sulla **Carta Eroe**. In una partita a 2G, cercate di dividere le ferite in modo uniforme. Ad esempio in caso di 3 ferite assegnatene 1 a un eroe e 2 all'altro.

Per ogni  visibile, perdetevi tempo scartando la carta in cima al mazzo.

Quando un eroe accumula segnalini ferita pari alla propria salute, il gioco termina se non si utilizza subito una pozione (o un effetto) di cura (vedi *Pozioni* a pagina 19).

Se un'abilità o effetto indica di **ignorare** determinate icone, non conteggiate quelle icone nelle conseguenze.

FASE 6: BOTTINO!

Dopo aver subito le conseguenze, se sarete ancora vivi, prendete la Carta Sfida come Bottino. Il gruppo sceglie se usarla come punti esperienza (**PE**), **oggetto**, **abilità** o **pozione**. Per oggetti e abilità il gruppo sceglie a chi assegnare la carta, mentre le pozioni e i PE sono sempre condivisi.

La **Carta Livello** indica il numero massimo di oggetti e abilità utilizzabili degli eroi. Dal 2° livello, conferisce anche un **dado eroico** bonus da usare in **tutte** le sfide.

1. Gli **oggetti** sono equipaggiamenti raccolti nel dungeon. Aumentano le statistiche degli eroi assegnando più dadi nelle sfide. Per prendere una carta come oggetto, inseritela sotto al lato sinistro della Scheda Eroe.
2. Le **abilità** permettono di usare i dadi per effetti particolari. Per prendere una carta come abilità, inseritela sotto al lato inferiore della Scheda Eroe.
3. Le **pozioni identificate** aumentano le opzioni di impiego dei Segnalini Pozione. Per identificare una pozione, inseritela sotto al lato inferiore della Carta Turno di Gioco e **guadagnate un segnalino pozione**. Ogni segnalino può essere utilizzato per attivare l'effetto di una qualsiasi pozione.
4. I **PE** (Punti Esperienza) aumentano il livello degli eroi. Accumulateli inserendoli sotto la carta Livello lasciando visibili le lanterne.

Quando prendete come Bottino un oggetto o un'abilità, potete sostituire una carta oggetto o abilità già attiva con quella nuova. **Trasformate la carta rimpiazzata in PE e inseritela sotto la Carta Livello**. Non è possibile avere due abilità uguali o identificare due pozioni identiche.

1 →



2 →

3 ↘



4 ↘



TALENTI, ABILITÀ E POZIONI

TALENTI EROICI

Ogni eroe possiede un'abilità speciale detta **Talento Eroico** che fa guadagnare (nella maggioranza dei casi) dei **dadi eroici** neri. Nella fase "Talento Eroico" di una sfida ogni eroe decide se usare il proprio talento.

Un Talento Eroico **non conta come abilità**.

Talento Eroico: Tira uno o due dei dadi accumulati qui.

Accumula un dado  (massimo due) ogni volta che decidi di Esplorare o Fuggire.

CARICA DI MANA



Alcuni talenti (come Carica di Mana) si possono usare solo dopo aver accumulato dadi eroici secondo determinate condizioni: lasciate questi dadi sulla Carta Eroe finché non li utilizzate.

Nelle sfide con i Mostri Finali la maggior parte dei talenti eroici non hanno effetto (). Quando raggiungete un Mostro Finale, scartate nella riserva comune i dadi eroici rimasti accumulati su questi talenti.

ABILITÀ E POZIONI

Le icone a destra del nome di abilità e pozioni indicano se è possibile usarle negli Scontri o nelle Insidie. **Ogni abilità può essere usata una volta sola per sfida o Round di combattimento col Mostro Finale**. Le pozioni si possono usare più volte per sfida o Round di combattimento col Mostro Finale fino a esaurimento dei Segnalini Pozione.

A sinistra di un'abilità è indicato il suo costo: ognuna richiede l'utilizzo di uno o più dadi tirati per la sfida (potrete usare solo i vostri dadi, non quelli dei compagni: scartateli e metteteli nella riserva comune); a destra è descritto l'effetto dell'abilità durante le sfide.



Abilità di Forza/Agilità: Scarta un numero di tuoi dadi forza o agilità pari al costo dell'abilità.



Abilità di Magia (Incantesimi): Scarta **uno o più** dei tuoi dadi magia. La somma dei loro valori deve essere pari o superiore al costo indicato. *Es: l'abilità si può attivare scartando un 1 e un 2.*



Abilità Gratuite: Non hanno alcun costo, ma possono essere usate comunque una sola volta per sfida.



Pozioni: Scarta un Segnalino Pozione dalla Carta Turno di Gioco per far guadagnare ad un eroe gli effetti di una pozione identificata.

Dopo aver pagato il costo di un'abilità o pozione, applicatene gli effetti. Nelle descrizioni troverete le seguenti parole chiave:

- **Guadagni:** Prendete dalla riserva comune un dado del colore indicato e aggiungetelo alla vostra riserva personale in modo che mostri il valore segnato.
- **Tira:** prendete un dado del colore indicato, tiratelo e aggiungetelo alla vostra riserva.
- **Aumenta:** Aggiungete al valore di uno dei dadi della vostra riserva il numero indicato, fino a un massimo di 6.
- **Ritira/Cambia:** Cambiate il valore di uno dei dadi già nella vostra riserva.
- **Evita:** ignorate determinati simboli delle caselle sfida nella fase Conseguenze.
- **Scarta:** Rimettete il dado nella riserva comune.

Pozioni di Cura e Invisibilità si possono usare anche al di fuori di una sfida. Nelle partite a 2 giocatori, Invisibilità permette a entrambi gli eroi di evitare lo scontro, mentre Cura si applica sempre a uno solo personaggio.

LIVELLI DI ESPERIENZA

Se al termine di una sfida il gruppo ha accumulato PE sufficienti, gli eroi salgono tutti di livello!

Rimettete nella scatola l'attuale Carta Livello e le carte PE necessarie al passaggio. Lasciate al loro posto le carte PE inutilizzate.

Ogni passaggio di livello fa guadagnare un Segnalino Pozione bonus, aumenta il numero massimo di oggetti e abilità utilizzabili dagli eroi e il numero di dadi eroici bonus **disponibili per ogni sfida o Round di combattimento contro il Mostro Finale**. Il gruppo decide a quale eroe far tirare i dadi bonus.

Il livello 4 è il più alto raggiungibile, ma il gruppo può continuare ad accumulare esperienza: per ogni 5 PE raccolti guadagna un Segnalino Pozione bonus.



Salite di livello!



Avete 7 PE

SCENDERE

La **Carta Scale** viene sistemata sul fondo del Mazzo Sfida all'inizio di ogni piano del dungeon. Quando viene scoperta vi permette di accedere al piano inferiore del sotterraneo. Non indugiate troppo, però, o i nemici inizieranno a incalzarvi.

Finché la Carta Scale è visibile, piazzatele sopra un segnalino ferita per ogni unità di tempo persa per qualsiasi ragione. Quando accumulate tre segnalini, assegnate una ferita a un eroe e rimuovete i tre segnalini (l'operazione può ripetersi più volte).

Il gruppo può Scendere alla fine di ogni turno durante il quale la Carta Scale è visibile, oppure appena le scale diventano visibili durante la fase "il tempo passa" ad inizio turno. Quando scendete, **scartate** tutte le porte in gioco e mescolatele con gli scarti per formare un nuovo Mazzo Sfida, poi sistemate la Carta Scale nuovamente sul fondo. Scoprite il piano successivo della Carta Dungeon: nuovi effetti e Caselle Sfida **andranno a sommarsi** a quelli dei piani precedenti.



SFIDA AL MOSTRO FINALE

Quando scendete oltre il terzo piano, girate la Carta Dungeon e affrontate il **Mostro Finale**! Una sfida al Mostro Finale è suddivisa in **Round**. Sul fondo della carta del Mostro Finale è indicata la sua salute e la sua abilità speciale. Alla fine di ogni Round, il gruppo conta le ferite inflitte al Mostro.

I Talenti Eroici che recano il simbolo  non valgono contro i Mostri Finali; questi dadi eroici accumulati sulla vostra Carta Eroe vanno scartati prima dell'inizio della sfida. Ogni Round è suddiviso in fasi:

1. **Tiro dei dadi:** come in uno Scontro.
2. **Usare le abilità e i dadi:** come in uno Scontro. Contro il Mostro Finale valgono abilità e pozioni utilizzabili negli Scontri. Potete usare ogni abilità una volta per Round.
3. **Conseguenze:** subite le conseguenze indicate nelle Caselle Sfida rimaste scoperte. La partita termina immediatamente con una sconfitta se anche solo un eroe esaurisce la salute.
4. **Ferire il nemico:** per ogni  coperto, piazzate un segnalino ferita sul Mostro Finale. Quando i segnalini raggiungono o superano la sua salute, il Mostro è sconfitto. Gli eroi hanno vinto!
5. **Nuovo Round:** Rimettete tutti i dadi nella riserva comune e iniziate un nuovo Round.

ESEMPIO DI SFIDA AL MOSTRO FINALE



Dopo aver tirato i dadi e usato le abilità (scartando gli 1 a causa dell'abilità speciale dello Yeti), la Guerriera riesce a riempire quasi tutte le Caselle Sfida del Mostro Finale, iniziando da quella Armatura.



La Guerriera subisce tre ferite, ma anche lo Yeti (grazie alle tre caselle coperte). Dopo aver rimosso i dadi, inizia un nuovo Round. Se la guerriera sopravvive ancora, nel Round successivo potrebbe finalmente avere la meglio sullo Yeti!

VARIANTE CAMPAGNA

Nella Variante Campagna gli eroi evolvono partita dopo partita. Su ogni Scheda Campagna i giocatori annotano i loro progressi con uno degli eroi: al termine di ogni partita potete riempire dei pallini che vi permetteranno di imparare nuovi **talenti** utili ad affrontare le sfide successive.

Riempite un pallino ogni volta che scendete di un piano o salite di livello, tre se sconfiggete un Mostro Finale. Un dungeon facile (un puntino) permette di riempire solo i pallini verdi; un dungeon medio (due puntini) anche quelli gialli; un dungeon difficile (tre puntini) qualsiasi pallino. Una volta riempiti tutti i pallini relativi a un talento, potrete utilizzarlo in tutte le partite future.

I talenti sono divisi in **Talenti Base** e tre **Specializzazioni**. Potete imparare i talenti di ogni Specializzazione, ma all'inizio di una nuova partita ogni eroe sceglie quale Specializzazione utilizzare e ignora i talenti delle altre due. I Talenti Base si possono usare sempre.

I talenti con le icone ,  o  contano come abilità che potete usare una volta per sfida del tipo indicato (come per le abilità, anche i talenti utilizzabili negli Scontri valgono contro il Mostro Finale). Gli altri talenti sono sempre attivi. L'Abilità Base data dal talento Tempra non conta ai fini del numero massimo di abilità per livello. Usare un talento non ha alcun costo in dadi.

Nelle caselle in fondo alla Scheda Campagna segnate le partite giocate e i Mostri Finali sconfitti. Provate a batterli il più velocemente possibile!

GRADI DI DIFFICOLTÀ

Potete affrontare la Variante Campagna scegliendo tra quattro gradi di difficoltà. Più sono impegnativi, più pallini vi permetteranno di riempire sulla Scheda Campagna se raggiungete il Mostro Finale (anche senza sconfiggerlo).

Per principianti: gli eroi iniziano il gioco al 2° livello di esperienza (e guadagnano così un Segnalino Pozione bonus).

Normale: prima dell'inizio del gioco pescate una carta e trasformatela in punti esperienza. Alla fine di ogni partita riempite un pallino in più se raggiungete il Mostro Finale.

Per esperti: nessuna regola speciale, ma alla fine di ogni partita riempite due pallini in più se raggiungete il Mostro Finale.

Per temerari: iniziate senza una pozione. Alla fine di ogni partita riempite tre pallini in più se raggiungete il Mostro Finale.

COME USARE LA SCHEDA CAMPAGNA

Lyra l'arciere ha riempito un certo numero di pallini (in nero) sufficienti a ottenere anche il talento Tempra.

| | | |
|-------------|---|--|
| BASE |  | Tempra: inizi ogni partita con un'abilità di Base |
| |  | Resistenza: hai un punto extra di salute. |
| |  | |

Nell'ultima avventura dentro la Caverna dello Yeti (dungeon medio) è scesa al terzo piano raggiungendo il livello 3 di esperienza al grado di difficoltà normale: guadagna due pallini per aver superato i piani 1 e 2, due per aver raggiunto i livelli 2 e 3 e un pallino bonus per il grado di difficoltà. Cinque pallini totali (in rosso), abbastanza per imparare il talento Resistenza!

REGOLE PER QUATTRO GIOCATORI

Con due confezioni di One Deck Dungeon (o con il gioco base e un'espansione) si può giocare in quattro. In questa variante mescolate insieme due Mazzi Sfida e molti aspetti del gioco risulteranno duplicati. Ogni porta chiusa avrà due carte coperte e quando il gruppo decide di **Entrare**, si divide in gruppi da due eroi per affrontare sfide separate (risolte come nelle partite a 2G). Il gruppo sceglie in che ordine affrontare le sfide. Le partite a 4G richiedono gli aggiustamenti descritti di seguito.

PARTITE A 4 GIOCATORI: COSA CAMBIA

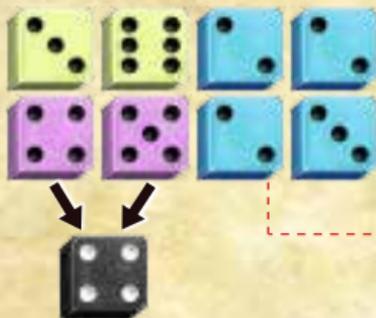
Per giocare in 4 sono necessarie due confezioni di One Deck Dungeon. Applicate queste regole:

- **Preparazione:** utilizzate il lato 2G delle Schede Eroe e il lato 4G della Carta Scale. Piazzate 2 Segnalini Pozione (4 nel grado di difficoltà *Per principianti*) sulla Carta Turno di Gioco. Mescolate insieme i due Mazzi Sfida.
- **Il tempo passa:** perdete 4 unità di tempo anziché 2 ad inizio turno.
- **Esplorare:** una porta chiusa è formata da due carte coperte impilate. Se è rimasta solo una carta per creare una porta chiusa, scartatela.
- **Entrare:** girate entrambe le carte impilate per aprire una porta. Il gruppo decide se fuggire o affrontare due sfide.

- **Sfide:** il gruppo si divide in coppie per affrontare due sfide. Risolvetele in qualsiasi ordine. Le ferite provocate da una sfida si assegnano a uno degli eroi che la affronta. In entrambe le sfide dovete riempire tutte le Caselle Sfida del Dungeon e prima di iniziare la seconda sfida i dadi utilizzati nella prima tornano nella riserva comune.
- **Riserva Comune:** per ogni sfida (o Round contro il Mostro Finale) i dadi vengono divisi in due riserve uguali, una per coppia di eroi. Se alcuni dadi sono stati esiliati, dividete i colori più equamente possibile. Nelle partite a 4G usate 12 segnalini pozione.
- **Bottino:** il gruppo sceglie come assegnare le due carte Bottino. Un eroe può reclamarle entrambe, se lo desidera.
- **Esperienza:** duplicate i PE necessari a salire di livello. Gli eroi salgono contemporaneamente e guadagnano 2 pozioni.
- **Scale:** Usate il lato 4G. Appena accumulate 6 Segnalini Ferita, assegnate a due eroi (anche se non impegnati nella sfida attuale) una ferita ciascuno.
- **Mostro Finale:** la sua salute raddoppia. A ogni Round il gruppo si divide in coppie e ciascuna, a turno, affronta il Mostro come nelle partite a 2G. Se la prima coppia uccide il mostro, il gruppo vince e la seconda coppia non deve combattere. Potete riformare le coppie ad ogni Round. Se l'abilità speciale del Mostro si attiva a inizio Round, lo fa separatamente per ogni coppia.
- **Minotauro:** $X = 2$ volte (non 4) le ferite inflitte.
- **Abilità del dungeon:** raddoppiate gli effetti che si attivano a ogni turno, a ogni fase Esplorare o all'inizio di un nuovo piano del dungeon.
- **Pozione di invisibilità:** fa evitare una sfida a una coppia di eroi. L'altra sfida non è influenzata.

ESEMPIO DI SCONTRO

La Maga tira i dadi per lo scontro:



Prima copre le Caselle Armatura poi, dato che i dadi viola rimarrebbero inutilizzati, ne scarta due per creare un **dado eroico** nero, infine piazza i dadi rimasti sulle Caselle Sfida, comprese quelle sulla Carta Dungeon. Non avendo tirato degli 1, Scissione non ha effetto.

Le conseguenze dello scontro sono .



DOMANDE FREQUENTI

D: come funziona la pozione di guarigione?

R: a inizio turno, ogni eroe può bere la pozione e rimuovere tre ferite. Per evitare la sconfitta, un eroe può berla immediatamente dopo aver subito delle ferite e rimuoverne due.

D: c'è un numero limitato di dadi e segnalini pozione/ferita?

R: i dadi sono limitati a 8 per ogni caratteristica (Agilità, Forza e Magia) più 6 dadi eroici. I dadi scartati o spesi tornano nella riserva e ridiventano subito utilizzabili. I segnalini pozione e ferita sono illimitati. Se finiscono, usate altri oggetti.

D: come funzionano le Caselle Armatura?

R: fate finta che esistano due gruppi di Caselle Sfida, il primo composto da quelle con i simboli armatura, il secondo da tutte le altre caselle. Finché le Caselle Armatura non sono state tutte coperte, non potete piazzare i dadi su quelle del secondo gruppo.

D: si possono usare i dadi eroici per pagare il costo delle abilità?

R: Sì. I dadi neri possono assumere un qualsiasi altro colore.

D: chi vince se un eroe finisce la salute ma il Mostro Finale muore?

R: gli eroi vincono solo se sopravvivono alle ferite subite nell'ultimo Round. Il Mostro subisce le ferite **dopo** gli eroi.

CREDITI

Gioco ideato da Chris Cieslik

Progetto grafico di Alanna Cervenak

Disegni principali di Will Pitzer

Disegni aggiuntivi di Vicki Sarkeesian

Supervisione di Alys Dutton

Playtest & Sviluppo: Eric Reuss, Julia Urquhart, Kat Dutton, Rob Seater, Mike Walsh, Marc Hartstein, Jacob Davenport, Evan Derrick, Kevin O'Brien, tutte le persone che hanno provato la versione Print & Play del gioco e quelle che sono venute a trovarci al Department of Fun di GenCon!

Il gioco è pubblicato in Italia da Magic Store Srl – MS Edizioni.

www.MSEDIZIONI.it

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani.

Traduzione: Matteo Mazzacurati.

Grafica: Paolo Veronica.

Revisione testi: Angelo Ricci, Paolo Veronica

Stampato in Cina.

Per informazioni scrivi a: info@msedizioni.it

Visita la nostra pagina [www.Facebook.com/MSEdizioni](https://www.facebook.com/MSEdizioni)

Scarica la Colonna sonora di One Deck Dungeon e altri contenuti gratuiti da **OneDeckDungeon.com!**

© 2019 Asmadi Games - Prima Ristampa

LA FORESTA CHIAMA!

LA FORESTA DELLE OMBRE
È IL NUOVO CAPITOLO DI ONE DECK DUNGEON.



Un'intricata rete di tunnel e misteriose foreste attendono gli impavidi avventurieri. Nuovi eroi, dungeon, nemici e pericoli ti attendono, ma le avventure saranno ancora più avvincenti grazie ad nuovo tipo di danno: il **veleno!**



Gioco completo, utilizzabile anche come espansione (fino a 4 giocatori).



ONE DECK DUNGEON

