



RULEBOOK

Prendi il tuo equipaggiamento e preparati a tuffarti nel labirinto! Brulcanti di tesori incalcolabili, i tunnel si dice che siano abitati da creature insolite, adorabili e terribili allo stesso tempo. Stai allerta, le pareti si spostano alla luce della torcia ...

...è ora di entrare nel dungeon!



PANORAMICA DEL GIOCO E COMPONENTI

Dungeon Drop è un gioco competitivo spensierato per 2-4 giocatori. Assumendo il ruolo di un eroe coraggioso, i giocatori potranno a turno esplorare, usare le proprie abilità e saccheggiare le stanze in un dungeon in continuo cambiamento. L'eroe che ritorni con il tesoro più grande vincerà il favore della Regina e verrà dichiarato vincitore!



4 Carte Aiuto



4 Indicatori Turno



1 Tracciato Punti



4 "Meeple"



4 Segnalini Solitario



4 Segnalini Cooperazione



87 Cubi



6 Dadi Personalizzati

iniziativa 15 Carte Razza

10 Carte Classe

10 Carte Missione



Vita

Abilità Razza



Abilità Classe



Punteggio Gemma

Punteggio Speciale

PREPARAZIONE

1. Ricevi il tuo eroe: Distribuisci a ogni giocatore una carta Razza e Classe a caso, a faccia in su. Distribuisci gli indicatori di turno in base all'Iniziativa di ogni Eroe (il numero nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta Razza) - i turni verranno svolti in ordine di Iniziativa, iniziando dal numero più basso.



2. Ricevi la tua Missione: Distribuisci a ogni giocatore una carta Missione a caso, a faccia in giù. I giocatori possono guardare la propria carta Missione in qualsiasi momento. **La tua Missione determina in che modo verranno valutate le tue Gemme raccolte e può includere un ulteriore bonus di punteggio.**



2. Rilascia il Dungeon: Separa tutti i cubi più piccoli da quelli più grandi. Aggiungi il cubo rosso del Drago ai cubi più piccoli. Lascia cadere i cubi più piccoli (più il Drago) al centro del tavolo, da un'altezza dai 15 ai 30 6 centimetri, in modo che i cubi si distribuiscano uniformemente sul tavolo, senza che più di uno o due si tocchino l'un l'altro. I cubi più grandi (compresi i dadi) tornano alla scatola di gioco, per essere "Esplorati" durante la partita.



COME SI GIOCA

Il gioco si svolge su tre round. Ogni Eroe effettuerà un turno per round, come segue:

1. Esplorare: Pesca il numero di cubi specificato dalla scatola, senza guardarli, e falli cadere, a creare il Dungeon
(2 ♀ = 6 cubi 3 ♀ = 4 cubi 4 ♀ = 3 cubi).



Abilità Razza



Abilità Classe



2. Agire: Puoi attivare l'abilità di Razza o Classe.

Schiccherare

Alcune abilità del gioco portano a schiccherare uno o più cubi nel Dungeon. Per fare ciò, usa un dito per toccare o colpire il cubo nella direzione desiderata. Non puoi ri-schiccherare, quindi fai attenzione a usare la giusta quantità di forza. **Oops!** Se fai cadere accidentalmente dei cubi fuori dal tavolo, il prossimo giocatore ad agire, li lascerà cadere nel Dungeon come parte del proprio passaggio "Esplorare".

3. Saccheggio: Forma una stanza selezionando 3 cubi Colonna, quindi raccogli tutti i cubi all'interno o che toccano quello spazio. Non puoi formare una stanza che ti costringerebbe a raccogliere una Colonna o perdere il tuo ultimo Punto Vita.



I mostri (Goblin, Troll e Drago) tolgono Vita - copri la quantità appropriata di Punti Vita con i cubi (vedi pagina 7).

Fine del Turno: Capovolgi il segnalino per l'ordine di turno a indicare che il tuo turno è terminato, quindi il turno passa al giocatore successivo.

Peso: Alla fine del round, ogni Eroe conta il numero totale di cubi Tesoro che hanno nella propria scorta (non-Mostri) per determinare il loro Peso. Riassegna gli indicatori ordine di turno, in ordine di Peso dal più leggero al più pesante. Risolvi i pareggi in base al numero di Iniziativa base degli Eroi (Iniziativa più bassa comincia prima).

Iniziate un nuovo round e continuate finché non ne vengono completati 3.

FINE DELLA PARTITA


Dopo 3 round completi, è tempo di contare il proprio Tesoro!

I giocatori procedono come segue:

1. Rivela le carte Missione.
2. Per ogni set di Chiave + Scigno, tira lo Scigno per vedere quanto vale. Ignora Chiavi e Scigni non abbinati.
3. Conta i punteggi totali. Fai riferimento alla tabella a pagina 7 per i dettagli specifici sul punteggio dei cubi.

L'eroe con il punteggio totale più alto vince! **Pareggi:** In caso di pareggio, l'eroe con il numero di iniziativa base più alto è il vincitore.



| Cubi (Quantità) | Regole | Punteggio |
|--|--|------------------------------------|
| Cubi Tesoro: raccoglili quando saccheggii una stanza e mettili nella tua Scorta | | |
|  Oro (12S, 8L) | | 1 Punto |
|  Chiave (4S, 2L) | | Apri 1 Scrigno |
|  Scrigno (6L) | | Se aperto tiralo per i punti |
|  Gemme Trasparenti, Rosa, Blu (4S, 3L <small>Puna</small>) | | Controlla la carta missione |
|  Pozione di Cura (2S) | Rimuovi una Pozione di Cura nella tua Riserva dal gioco per recuperare 1 punto Vita (metti il cubo accanto alla tua carta Razza per il punteggio) | 0 Punti |
|  Scudo Magico (2L) | Rimuovi uno Scudo Magico nella tua Riserva dal gioco per ignorare la perdita di Vita da 1 Mostro che stai prendendo (metti il cubo Mostro accanto alla tua carta Razza per il punteggio) | 0 Punti |
|  Reliquia (2S) | Vedi le regole Solitario per i dettagli | Aumenta il tracciato reliquia di 1 |
| Cubi Mostro: raccoglili quando saccheggii una stanza e copri il numero specificato di punti Vita | | |
|  Goblin (10S) | Copri 1 punto Vita | 0 Punti |
|  Troll (4L) | Copri 2 punti Vita | 2 Punti |
|  Drago (1H) | Copri 8 punti Vita (non puoi raccoglierlo senza uno Scudo Magico) | 8 Punti |
| I cubi Colonna e Scalinata: Non possono essere raccolti | | |
|  Colonna (13S, 5L) | Collega 3 cubi Colonna per formare una stanza | nessuno |
|  Scalinata (1S) | Vedi le regole Solitario per i dettagli | nessuno |

S=Small (Piccolo) L=Large (Grande) H=Huge (Enorme)

MODALITÀ COOPERAZIONE EROICA

Intro e Preparazione: Dopo le prime partite, ti consigliamo di utilizzare questa modalità di gioco. Dai a ogni giocatore un meeple Eroe all'inizio della partita. Posiziona i segnalini segnapunti corrispondenti vicino alla carta del Tracciato. punteggio.



Il Gioco: Durante il turno di ogni altro giocatore, puoi posizionare il tuo Eroe meeple ovunque nel Dungeon, in qualsiasi momento prima che il giocatore attivo formi la propria stanza (se forma la stanza prima di piazzare il tuo meeple, non parteciperà in quel turno!).

Quando il giocatore attivo Saccheggia una stanza, i meeple contenuti all'interno o che toccano quella stanza verranno raccolti e restituiti ai loro proprietari. I proprietari spostano il proprio segnalino punteggio di uno spazio sulla carta segnapunti.

Alla fine del turno di ogni giocatore, tutti i meeple non ritirati vengono rimossi e restituiti ai loro proprietari, disponibili per essere piazzati nel turno successivo.

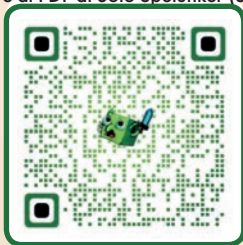
8 Punteggio: Ogni punto Cooperazione riceve 1 extra alla fine della partita.

SPELEOLOGO SOLITARIO

Introduzione: Preparati a scavare in profondità nel sotterraneo in una ricerca apparentemente infinita dei frammenti di una grande reliquia. Esci con abbastanza frammenti per salvare il tuo villaggio, il regno e forse il mondo intero!



Regole: Questa scatola contiene tutti i componenti necessario per giocare una partita epica in solitario di Dungeon Drop. Le regole aggiornate sono disponibili in formato PDF scaricabile sul sito Web di Phase Shift Games. Utilizzare il codice QR o il collegamento fornito di seguito per accedere al PDF di Solo Spelunker (Speleologo Solitario).



SCANNERIZZAMI

www.phaseshiftgames.com/DungeonDrop

FAQ

Cosa significa "Fuori dal confine del Dungeon"? I cubi che non sono contenuti all'interno o non toccano alcuna possibile formazione di una stanza sono considerati "al di fuori del confine del Dungeon".

Quali cubi si considerano dello "stesso colore"? I cubi con lo stesso schema di colori sono considerati dello stesso colore. Mentre Goblin e Troll sono entrambi sfumature di verde, non sono esattamente gli stessi. Chiavi e Scrigni, d'altra parte, hanno lo stesso schema di colori, quindi sono considerati uguali.

I cubi più piccoli funzionano in modo diverso da quelli più grandi dello stesso colore? No. La differenza di dimensioni è solo un aiuto per una facile la preparazione. Una volta che sono stati lasciati nel Dungeon vengono trattati in modo identico, a parte le Missioni che fanno specifico riferimento a cubetti piccoli o grandi.

Se un cubo è "sulla linea" del confine di una stanza, viene considerato dentro o fuori dalla stanza? Se un cubo è senza ombra di dubbio sulla linea, allora è considerato nella stanza. Dovresti anche considerare che la linea è l'intero spessore dei cubi Colonna, quindi non è difficile capire quando si guarda in "prospettiva dall'alto".

Se un'abilità mi fa perdere il mio ultimo punto Vita, cosa succede? Non puoi mai perdere volontariamente l'ultimo punto Vita.

Dove posso esattamente far cadere nuovi cubi "nel Dungeon?"
Puoi far cadere i nuovi cubi nel Dungeon ovunque sopra i cubi esistenti, anche se quei cubi sono considerati "fuori dal confine del Dungeon".

Cooperazione Eroica: I giocatori possono muovere i propri meeple dopo averli posizionati? No. Una volta piazzato nel Dungeon, un meeple non può essere mosso intenzionalmente da nessun giocatore, sebbene possa essere urtato da cubi schiccherati.

Cooperazione Eroica: Cosa succede se un giocatore sceglie accidentalmente una stanza con troppi mostri? Sacrificano il proprio turno tremando di paura! Se il giocatore ha già preso dei cubi dal dungeon, deve immediatamente farli cadere nuovamente.

Cooperazione Eroica: I meeple vengono considerati cubetti ai fini delle abilità di Razza e Classe? No. I meeple non vengono mai considerati cubi: sono meeple. Ad esempio, se un meeple è all'interno dell'area dell'abilità Fairie Dust, non viene rilanciato con i cubi.

Cooperazione Eroica: Quando esattamente un giocatore ha "formato la sua stanza?" Per esser chiari, una volta presa la decisione, raccomandiamo al giocatore attivo di posizionare il proprio meeple all'interno della stanza che intende saccheggiare. Non appena il suo meeple è sul tavolo, nessun altro può piazzare il proprio.



RICONOSCIMENTI

Game Design Scott R. Smith

Artwork Marlia Nascimento

Game Development Jason Miceli & Scott R. Smith

Graphic Design Darrin Horbal & Marlia Nascimento

Character Design Jorge Luiz C. Rocha

Character Background & Copywriting Michael Schemaille

Logo Design Matthew Mizak

Production Phase Shift Games

Traduzione Italiana Mirko "Gotcha" Biagi



PHASE SHIFT

© 2019 Phase Shift
www.PhaseShiftGames.com

