



Dungeonology

the
expedition

REGOLAMENTO



LUDUS MAGNUS
STUDIO

DUNGEONOLOGY: LA SPEDIZIONE

Benvenuti a Rocca Civetta, un incantevole paese dell'entroterra Italiano, che ospita una delle più bizzarre università che la mente umana abbia mai concepito.

Infatti, in questa università risiede la cattedra di Dungeonologia, che si occupa di studiare la struttura e l'organizzazione di differenti culture, soprattutto quelle più atipiche e strane...per non dire Mitiche!

Recentemente questa facoltà ha perso il suo professore e il rettore sta cercando un valido sostituto.

Tu sei il candidato ideale per questo lavoro!.

Ambientato nel mondo Rinascimentale di Nova Aetas, Dungeonology ti guiderà alla scoperta di molte civiltà differenti, al fine di imparare i loro usi e costumi.

Ma siate prudenti: i popoli che incontrerete non saranno sempre felici delle vostre intrusioni!

Lo scopo del gioco è di guidare i vostri studenti nell'esplorazione di un Dungeon, raccogliendo più informazioni possibili riguardanti il popolo che vive al suo interno. Tutte le informazioni danno punti allo studente, che dovrà arrivare alla fine dell'esplorazione avendone il maggior numero rispetto ai suoi avversari, sperando di riuscire a dare con successo la tesi sulla razza studiata.

CREDITS



Direttore del progetto: Andrea Colletti

Game Design: Diego Fonseca, Danilo Guidi

Team di sviluppo: Ludus Magnus Studio

Manager degli Editor e Scrittori: Luca Bernardini

Graphic Design capo: Diego Fonseca

Graphic Design: Paolo Scippo

Art Director: Andrea Colletti

Concept Artist: Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis

Sculptore 3D capo: Fernando Armentano

Sculptore 3D: Tommaso Incecchi

Web Editors: Marco Presentino, Luca Bernardini, Vincenzo Piscitelli, Roberto Piscitelli

Kickstarter Manager: Andrea Colletti

Traduzioni: Luca Bernardini

Produzione, Pubblicità e Fulfillment: Vincenzo Piscitelli

Playtesters: Daniele De Lorenzo, David Condemi, Serena Falivene, Giovanni Franzini, Cinzia Grasso, Daniele Longo, Andrea Gianfermo, Carlo Scopa, Danilo Rizzo, Davide Longo, Davide Becciu, Luca Longo, Jacopo Valente, Francesco Della Ragione, Claudia Minozzi, Stefano De Luca, Marco Boschiero, Ilaria Negri, Andrea Fatigati, Daniele Pallozzi, Michele "Lisk" Mirizio, Lucca Games, Macro Games Night, Modena Play.

Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com

CONTENUTI



Credits	2	Spionaggio.....	21
Dungeonology:	2	<i>Esempio: Spionaggio</i>	<i>21</i>
LA SPEDIZIONE.....	2	Parole chiave dei Cubi Informazione	22
CONTENuti	3	<i>Esempio: Lasciare.....</i>	<i>22</i>
COMPONENTI DEL GIOCO	4	<i>Esempio: Donare</i>	<i>22</i>
IL GIOCO IN BREVE.....	5	Carte Specializzando	23
Setup del gioco	8	Cubi Informazione Protetti	23
Riserva	9	5. Fase di fine turno.....	23
Fomentato!	10	Carte Sfiga	23
Carte studenti e bacheca	10	Confraternita Omega	23
carte trucchetto.....	12	Come finisce il gioco	24
Carte Sotterfugio	12	Carte Panico	24
Sequenza delle Carte Trucchetto.....	12	Allerta Massima e fine gioco	24
Carte Sociali	12	Allerta Massima	24
icone degli effetti	13	Elementi di Gioco	25
Divinazione.....	13	Mazzo randomizzatore	25
Carte Magia.....	13	<i>Esempio: Randomizzazione.....</i>	<i>25</i>
Carte Fato	13	Università e Matricole	26
Carte Esplorazione.....	13	Carte Allerta	26
Carte Fama	13	Campus	27
Obiettivo del gioco.....	14	Boss.....	27
Matricole e sequenza di gioco.....	14		
Turno di gioco.....	14		
Sequenza del turno.....	14		
1. Discutere la tesi	15		
Segnalino Conoscenza.....	15		
Carta Clan.....	15		
2. Fase di riposo	15		
Segnalino Esausto.....	15		
Zone del Dungeon.....	16		
Zona di Partenza.....	16		
3. fase di Movimento.....	16		
Muovere e piazzare delle nuove Zone	17		
<i>Esempio: Piazzare una nuova Zona.....</i>	<i>17</i>		
Entrare in una Zona.....	18		
Effetti di Zona.....	18		
Cubi Informazione	18		
Segnalini di Zona	19		
Scale	19		
<i>Esempio: segnalino Trappola</i>	<i>19</i>		
<i>Esempio: Scale.....</i>	<i>19</i>		
4. Fase Azione.....	20		
Studio.....	20		
<i>Esempio: Studio</i>	<i>20</i>		
Carte Trucchetto: Azione.....	21		

Il gioco base comprende una civiltà (i Fauni) e un Boss con diversi Clan. Future Espansioni aggiungeranno nuove civiltà (e Boss).

COMPONENTI DEL GIOCO



- 1 Miniature degli Studenti (4)
- 2 Miniatura del Boss Laetus
- 3 Carta del Boss
- 4 **Plancia del Campus**, Carte Panico (3)
Carte Allerta (3), Carte Clan (3)
- 5 Università (sacchetto)
- 6 Miniature delle Matricole (40 normali e 5 infami)
- 7 **Cubi** Informazione (64)
- 8 Plance delle Zone (19)
- 9 Carte Trucchetto (100)
- 10 Mazzo Randomizzatore (16)
- 11 Carte Sfiga (15)
- 12 Carte Specializzando (10)
- 13 Bachecca (4)
Carte degli Studenti (4)
- 14 Segnalini (36)



IL GIOCO IN BREVE

Se preferite potete saltare questa sezione del regolamento e passare direttamente al Setup del gioco a pagina 8.

In **Dungeonology: La Spedizione**, I giocatori avranno il ruolo di Studenti (1), invitati ad affrontare un'ardua sfida dal Rettore dell'Università di Rocca Civetta: sostenere la migliore Tesi riguardante una razza misteriosa che vive in un remoto sotterraneo (Dunegon).

Per ottenere il successo e battere i loro avversari, gli Studenti dovranno raccogliere i Cubi Informazione (2) che rappresentano i segreti della razza mitica oggetto del loro studio.

Gli Studenti troveranno i Cubi Informazione nelle Zone (3) del Dungeon, rappresentato da plance con all'interno degli spazi destinati ai Cubi.



Per raccogliere un Cubo Informazione, uno Studente deve generare un Valore di Furtività scartando Carte trucchetto e aggiungendo il Valore Bonus (numero in blu) mostrato sull'angolo in alto a destra di queste carte. (4).

Se il Valore di Furtività ottenuto è uguale o maggiore del Valore di Allerta (numeri rossi) della Zona (5), lo Studente può raccogliere uno o più Cubi Informazione.



Ma il Valore di Allerta non è l'unica insidia nascosta nelle Zone!

Infatti, esse contengono Effetti di Zona (6) che potrebbero sia aiutare che sabotare gli Studenti; inoltre, il più pericoloso degli Effetti di Zona è l'Effetto di Zona del Boss (7): quando uno Studente entra in una Zona con questo effetto attiverà il terribile Boss (8) del Dungeon che inizierà immediatamente ad inseguire gli esploratori!

Quando un Cubo Informazione è stato raccolto, lo Studente lo piazza nella sua Bacheca (9), in fondo alla colonna con lo stesso colore del Cubo Informazione raccolto. Il primo numero visibile sopra il Cubo Informazione



(10) indica i punti collezionati dallo Studente (in questo caso, +2).

Gli Studenti possono giocare Carte Trucchetto per ostacolare gli avversari o facilitare la loro esplorazione. Per farlo, useranno gli Effetti Principali (11) e gli Effetti Ausiliari (12), delle carte invece del loro Valore Bonus.



Durante la partita, per via dei numerosi effetti del gioco, sarà necessario determinare alcuni effetti casuali.

In questi casi, gli Studenti useranno il **Mazzo Randomizzatore** (13), dal quale pescheranno una carta per determinare il risultato di un evento casuale, ogni volta che il gioco chiederà di "Randomizzare!".





Gli Studenti saranno accompagnati da **Matricole (14)**, mandati dall'Università per supportarli nella loro missione.

Molti effetti del gioco richiedono il **sacrificio** delle Matricole, mentre altre Matricole saranno messe nel sacchetto, che rappresenta l'**Università (16)**, e saranno pescate come conseguenza di vari effetti del gioco (principalmente come costo degli Effetti Principali delle Carte Trucchetto).



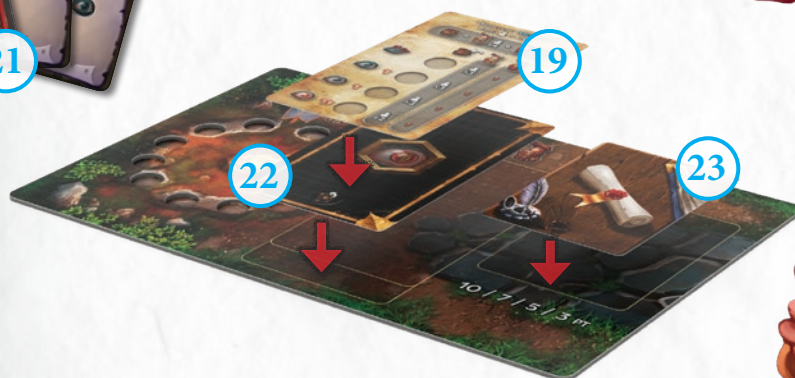
Nel **Campus (17)** fuori dal Dungeon, gli Studenti troveranno elementi del gioco necessari all'esplorazione.

Durante il gioco nell'area del **Falò (18)** arriveranno nuove Matricole, pronte ad aiutare la spedizione. Quando un effetto obbliga gli studenti a pescare Matricole dall'Università (sacchetto), esse saranno piazzate sul Falò.

Alcuni effetti del gioco permettono agli Studenti di recuperare Matricole dal Campus, se ve ne sono.

Una **Carta Allerta (19)** sarà piazzata nel Campus e indicherà il setup iniziale per l'Università (sacchetto), e come riempirlo ogni volta che una **Matricola Infame (20)** viene estratta; queste diaboliche Matricole della **Confraternita Omega** tenteranno di ostacolare gli Studenti in ogni modo.

Quando vengono pescate, le Matricole Infami occupano il primo slot disponibile della **Carta Allerta**, rendendo l'esplorazione sempre più difficile. Uno Studente che pesca uno di questi pestiferi nemici dall'Università, subisce inoltre gli effetti di una **Carta Sfiga (21)**, una vera maledizione anche per il più abile degli esploratori!



Una **Carta Panico (22)** va piazzata sotto la Carta Allerta e viene rivelata quando una Matricola Infame è piazzata su di essa (perché non ci sono più spazi disponibili sulla Carta Allerta).

Quando questo si verifica, gli abitanti del Dungeon inizieranno ad inseguire gli Studenti per cacciarli dal loro dominio, portando la partita verso la fine nel giro di pochi turni.



Infine, il Campus contiene una **Carta Clan** coperta (23), selezionata casualmente e in segreto tra quelle disponibili. Questa carta contiene l'identità del clan su cui gli Studenti devono scrivere la loro tesi.

Ogni Carta Clan **modifica il valore di ogni singolo Cubo Informazione** (24) rendendo difficile, per chi non ha potuto visionarla, capire quanti punti si stanno collezionando.

La Carta Clan contiene inoltre il valore in **Punti** (25) richiesto ad ogni Studente per **sostenere la Tesi**; questi Punti indicano il livello di difficoltà per studiare i vari Clan del gioco.

Per discutere la tesi, uno Studente dovrà avere almeno il valore in punti indicato in questa sezione della Carta Clan. Dovrà quindi sommare tutti i punteggi visibili sulle colonne della sua **Bacheca**, basandosi sulle modifiche apportate dalla Carta Clan. Sulla Bacheca, accanto all'icona della Tesi, vi sono **2 Stelle** (26).



☆☆ Questo indicatore ricorda ai giocatori che uno Studente, indipendentemente dai punti accumulati, non può sostenere la Tesi se non ha raggiunto almeno 2 Stelle collezionando i Cubi Informazione sulla sua **Bacheca** (27).



Ma raggiungere le Stelle può essere pericoloso per uno Studente! Infatti, quando succede, tutti gli Studenti che hanno meno Stelle di lui diventano **Fomentati** (28), girando la loro Carta Studente. I personaggi Fomentati rimangono in questo stato finché hanno un numero di Stelle inferiore a quello che ne ha di più (o a quelli che ne hanno di più in caso di pareggio), e possono sfruttare le loro nuove e terribili abilità per rimontare. Comunque, lo Studente con più Stelle degli altri può continuare ad usare le sue normali abilità.

Una Partita a Dungeonology - La Spedizione può terminare in vari modi, come ad esempio quando uno Studente sostiene la Tesi, o quando i giocatori pescano troppe Matricole Infami.

Alla fine della partita, vengono calcolati i punti (modificati dalla Carta Clan), e così verrà eletto un nuovo Professore di Dungeonologia!



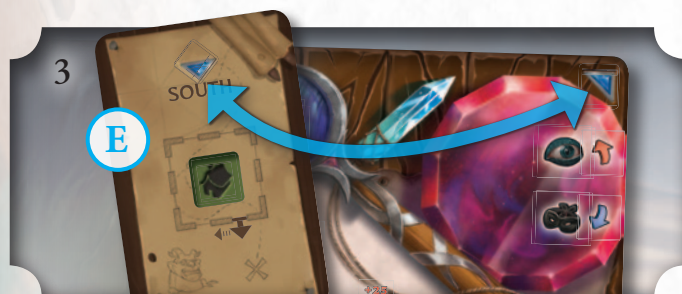
SETUP DEL GIOCO



Per iniziare a giocare a Dungeonology, seguite questi passaggi in ordine:



1. Ogni giocatore prende una **Bacheca (A)**, e imposta il suo **Modificatore di Studio** sullo **0 (B)**. Ogni giocatore sceglie (o pesca casualmente) una **Carta Studente (C)** e la piazza sulla sua Bacheca mostrando il lato dello stato normale.
2. Ogni giocatore prende dalla Riserva il numero di **Matricole (D)** indicato sulla sua Carta Studente.



3. Mischiate il **Mazzo Randomizzatore (E)** e pescate una carta per scegliere il primo giocatore, che sarà quello con la Bacheca dello stesso colore del triangolo sulla carta pescata; l'ordine di gioco è stabilito in senso orario partendo da lui.
4. Mischiate il mazzo delle **Carte Trucchetto (F)** e piazzatelo sul tavolo in modo che sia facilmente accessibile a tutti i giocatori. Ogni giocatore pesca un numero di Carte Trucchetto in base al proprio turno: Primo Giocatore: 1 carta/ Secondo Giocatore: 2 carte/ Terzo Giocatore: 3 carte/ Quarto Giocatore: 4 carte.



5. Piazzate la plancia del **Campus (G)** su un lato del tavolo.
6. Selezionate casualmente, senza rivelarla, una **Carta Panico (H)**; poi piazzatela coperta sulla plancia del Campus. Riponete le altre nella **Riserva (T)**.
7. Scegliete (o selezionate casualmente) una **Carta Allerta (I)**, e piazzatela a faccia in sù sopra la Carta Panico.
8. Senza rivelarla, selezionate casualmente una **Carta Clan (J)**, e piazzatela sulla plancia del Campus.



9. Mischiate il Mazzo degli **Specializzandi (K)**, il Mazzo delle **Carte Sfiga (L)** e il Mazzo **Randomizzatore (M)**.
10. Le Carte Boss hanno 2 profili (uno su ogni lato della carta). I giocatori scelgono (o selezionano casualmente) quale lato della **Carta Boss** usare per questa partita **(N)**.



11. Piazzate la **Zona di Partenza (O)** a faccia in su al centro del tavolo; ogni giocatore piazza il suo **Studente** su di essa.
12. Create 3 **Pile delle Zone**, una per ogni piano: I **(P)**, II **(Q)**, III **(R)**. Mischiate le **Zone** di ogni Pila.



13. Mettete il numero di **Matricole** indicato sulla **Carta Allerta** nel sacchetto dell'Università **(S)** (nell'esempio: 4 volte il numero dei giocatori nella partita). Sulla carta **Allerta** trovate anche il numero di **Matricole Infami** da mettere nel sacchetto.
14. Il primo giocatore svolge il suo turno (vedi pagina 14) ma prima di iniziare avete bisogno di alcune informazioni sulle **Matricole**, la **Bacheca** e le **Carte Trucchetto**.

T RISERVA

Tutti i materiali non in gioco vanno nella **Riserva**. Alcuni effetti del gioco possono riferirsi ad essa, per esempio indicando "rimuovi un componente (carte, cubi, **Matricole**, etc...) dal gioco e riponilo nella **Riserva**."





CARTE STUDENTI E BACHECA



I giocatori di Dungeonology sono rappresentati dagli Studenti. Le caratteristiche e le abilità di ognuno di loro sono mostrate sulla Carta Studente.

Viaggiano con la loro fidata Bacheca, sulla quale raccolgono le informazioni di cui hanno bisogno per sostenere la Tesi e vincere la sfida di Rocca Civetta!

VALERIO B

THE SQUIRE

C **HEADBUTT**
1 Exhaustion token (you cannot avoid this effect by sacrificing a Student) to target a Scholar in your Zone not targeted by this skill during this turn; then choose one:
• The Scholar Randomize to drop an Information Cube.
• The Scholar discards a random Trick Card, take that Trick Card.

D 4 E 4 F 4 G 2 H 1 I 1

J L M

10	+26			
9	+14			
8	+12	K	+25	
7	+10	☆	+15	+24
6	+8	☆	+12	+23
5	+6	☆	+9	+15
4	+4	↓	+6	+10
3	+2	↓	+3	+6
2	0	↓	0	0
1	0	↓	0	0

Icons: 2, 3, 4, 5, 6

FOMENTATO!

☆ Quando uno Studente ottiene una Stella sulla Bacheca, tutti gli Studenti che hanno meno Stelle di lui diventano Fomentati. Le loro carte Studente si girano e i loro giocatori usano i nuovi valori e abilità mostrate su di esse. Uno Studente Fomentato rimane in questo stato finché ha un numero di stelle inferiore rispetto al numero dello Studente che ne ha di più.





A Genere dello Studente

B Nome e Titolo: nome dello Studente e la sua professione, che rappresenta cosa fa nella vita e giustifica le sue caratteristiche e abilità.

C Abilità: ogni Studente ha alcune abilità che possono usare a proprio vantaggio durante la partita.



D Matricole: il numero di Matricole che lo Studente preleva dal Campus (se disponibili) quando esegue una Fase di Riposo.



E Mano: il numero massimo di Carte Trucchetto che lo Studente può avere pescando dal loro mazzo in ogni Fase di Fine Turno.



F Velocità: nel suo turno lo Studente può muoversi di un numero massimo di zone pari a questo valore.



G Studio: il numero massimo di Cubi Informazione che lo Studente può raccogliere durante il suo turno, effettuando una Azione di **Studio**.



H Combo Furtività: uno Studente con questa combinazione di Cubi Informazione, guadagna un **Bonus Studio**.

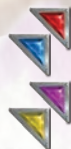


I Combo Conoscenza: quando uno Studente ha questa combinazione di Cubi Informazione, guadagna un **Segnalino Conoscenza**, e lo piazza nello **Spazio Conoscenza (J)** della sua Bacheca. Gli Studenti con questo segnalino possono guardare liberamente la Carta Clan, facendo attenzione a non rivelarla agli altri giocatori! Una volta ottenuto, questo segnalino non può essere perduto per il resto della partita



Icona della Tesi.

K Tavola dei Cubi Informazione: le colonne forate di questa sezione della Bacheca sono usate per piazzare i Cubi Informazione raccolti dagli Studenti durante la loro esplorazione. Piazzare i Cubi Informazione consente agli Studenti di ottenere le Stelle necessarie per Sostenere le Tesi di Laurea e il Bonus Furtività (posizionato a sinistra di ogni colonna) quando un Cubo raggiunge l'icona, coprendo il numero sulla stessa riga. Inoltre sono indicati i punti "Temporanei" dati dai Cubi Informazione. Sotto ogni colonna è mostrato il valore individuale di ogni Cubo Informazione; questo valore è quello che dovrà essere considerato per le azioni di Spionaggio (vedi pagina 21).



L Colore del Giocatore: questo angolo colorato è usato per identificare un particolare giocatore durante la partita. Per esempio, se un effetto ha delle conseguenze per il giocatore "rosso", bersaglierà il giocatore con l'angolo rosso della sua Bacheca.

M Modificatore di Studio: questa ruota numerata inizia la partita sullo zero e può essere girata verso i numeri blu o rossi. Il suo valore modifica le prove di Studio dello Studente durante le esplorazioni.



Penalità allo Studio: indica di girare il Modificatore di Studio di uno scatto verso i numeri rossi.



Bonus allo Studio: indica di girare il Modificatore di Studio di uno scatto verso i numeri blu.



Allerta: indica il Valore di Allerta di una Zona o alcuni modificatori che possono sommarsi ad esso.



Furtività: indica alcuni modificatori che possono sommarsi al Valore di Furtività dello Studente.



CARTE TRUCCHETTO

Le Carte Trucchetto rappresentano le azioni e le abilità che gli Studenti possono usare durante la partita.

Ogni carta può avere fino a 3 differenti effetti; gli Studenti possono attivarne uno, poi la carta viene scartata. Gli effetti sono:

1. **Valore Bonus:** si usa per generare il Valore di Furtività di uno Studente durante una prova di Furtività per raccogliere Informazioni con un'azione di **Studio** o di **Spionaggio**.



2. **Effetto Principale:** permette allo Studente di effettuare una azione speciale seguendo le istruzioni. Il nome della carta (A), e la Velocità di Attivazione (B) si riferiscono sempre al suo Effetto Principale.

Se sono presenti più effetti, vanno risolti in ordine dall'alto in basso. In alcuni casi questi effetti devono essere giocati in momenti specifici, come ad esempio "...all'inizio del turno" o "...all'inizio del turno di un avversario".

Una "/" tra due effetti significa che devi scegliere uno dei due.

3. **Effetto Ausiliario:** ogni Carta Trucchetto ha una sezione in basso con uno o più Effetti Ausiliari (le Carte Fato hanno un Effetto Ausiliario anche nella sezione in alto). Se la carta ha più di un Effetto Ausiliario, se ne può scegliere solo uno.



SEQUENZA DELLE CARTE TRUCCHETTO

Tutti gli effetti delle Carte Trucchetto **devono essere completamente risolti** prima di poter giocare un'altra Carta Trucchetto, fatta eccezione per le carte Reazione.

Normalmente le Carte Trucchetto sono giocate durante il proprio turno, e a volte (se indicato) anche durante una specifica fase del turno:

- **Fase di Riposo**
- **Prova di Furtività**
- **Azione:** giocare questo tipo di Effetto Principale consuma la Fase Azione dello Studente che la utilizza (normalmente ogni Studente può usare solo una azione per turno)
- **Fine Turno**

Instantaneo: gli effetti delle Carte Trucchetto con questa icona (sia Principali che Ausiliari) possono essere giocati anche durante il turno degli avversari.

Reazione: gli effetti delle Carte Trucchetto con questa icona possono essere giocati in qualsiasi momento come risposta agli effetti di altre carte; questi effetti vanno risolti prima delle altre carte giocate e ancora da risolvere (incluse altre reazioni giocate precedentemente).



CARTE SOTTERFUGIO

Effetto Principale

Le Carte Sotterfugio aiutano gli Studenti ad ottenere un successo nelle prove di Furtività ed a sottrarre Cubi Informazione agli avversari.

Effetto Ausiliario

Giocando questo Effetto Ausiliario durante una prova di Furtività, lo Studente può decidere di aggiungere il valore **blu** alla sua Furtività, o, pescando una matricola dal sacchetto, di aggiungere il valore **rosso** al Valore di Allerta di una Zona.



CARTE SOCIALI

Effetto Principale

Le Carte Sociali permettono agli Studenti di ottenere aiuto dagli avversari, o convincerli a farsi donare Cubi Informazione.

Effetto Ausiliario

Lo Studente sacrifica una delle sue Matricole e sceglie un giocatore (incluso se stesso), poi decide se il giocatore selezionato pesca 2 Carte Trucchetto o scarta una Carta Trucchetto a caso.



ICONE DEGLI EFFETTI

- POSITIVE**
- N** Guadagni N Matricole dal Campus.
 - N** Muoviti fino ad un massimo di N Zone.
 - N** Un giocatore pesca N Carte Trucchetto
- PERICOLO**
- N** Pesca N Matricole dal Sacchetto, poi piazzale nell'area Falò del Campus.
- NEGATIVE**
- N** Sacrifica N Matricole.
 - N** Guadagni N segnalini Stordito.
 - N** Un giocatore scarta N Carte Trucchetto.
- FURTIVITÀ**
- +N** Aggiungi N ad un Valore di Furtività durante una prova di Furtività.
 - +N** Aggiungi N ad un Valore di Allerta durante una prova di Furtività.
 - N** **DIVINAZIONE**
Durante una prova di Furtività, il giocatore rivela N Carte Trucchetto dalla cima del mazzo, ne sceglie una e aggiunge il suo Valore Bonus al suo Valore di Furtività o al Valore di Allerta della Zona.



CARTE MAGIA



Effetto Principale

Le Carte Magia permettono agli Studenti di usare incantesimi e oggetti magici con vari effetti differenti.

Effetto Ausiliario

Giocando questo Effetto Ausiliario, lo Studente può eseguire una Divinazione.



CARTE FATO

Effetto Principale: Valore Bonus
Quando uno Studente deve generare un valore di Furtività, le Carte Fato possono essere giocate per guadagnare il Valore Bonus al centro della carta.

Effetto Ausiliario

Giocando questo Effetto Ausiliario durante una prova di Furtività, lo Studente può decidere di aggiungere il valore indicato in blu alla sua Furtività, o invece quello in rosso al Valore di Allerta di una Zona.



CARTE ESPLORAZIONE

Effetto Principale

Le Carte Esplorazione aiutano gli Studenti a muoversi tra le Zone, oppure ostacolano gli avversari con trappole e trucchi.

Effetto Ausiliario

Lo Studente può muoversi di un numero di Zone uguale al valore indicato, anche fuori dalla sua fase di Movimento.



CARTE FAMA

Effetto Principale

Le Carte Fama permettono di influenzare le azioni degli avversari e rubargli Cubi Informazioni e Matricole.

Effetto Ausiliario

Lo Studente pesca una Matricola dal sacchetto e poi guadagna Matricole prendendole dal Campus (se ve ne sono).



TURNO DI GIOCO

OBIETTIVO DEL GIOCO



Lo scopo di Dungeonology è di guadagnare più punti degli altri giocatori, nei seguenti modi:

- Sostenendo la Tesi
- Guadagnando Cubi Informazione
- Guadagnando Specializzandi
- Evitando le Sfighe

MATICOLE E SEQUENZA DI GIOCO



L'arrivo delle Matricole dall'Università, oltre a dare supporto agli Studenti, scandisce anche i tempi della partita.

Molti effetti del gioco vi faranno pescare matricole dal **sacchetto dell'Università**. Le Matricole normali riempiranno il **Campus**.



Ma le Matricole Infami, mandate dalla sinistra Fratellanza Omega per boicottare la spedizione, vanno posizionate sulla **Carta Allerta**, obbligando gli Studenti che le estraggono a pescare una Carta Sfiga, e alzando anche l'allarme tra gli abitanti del Dungeon.



Quando una Matricola Infame viene piazzata su l'ultimo spazio della carta Panico (nell'esempio: il quinto), il gioco raggiunge la Fase "Allerta Massima" (vedi pagina 24) che porta alla fine della partita.

La fase di Allerta Massima può essere innescata anche quando uno Studente sostiene la prima Tesi della partita.



SEQUENZA DEL TURNO



1. SOSTENERE LA TESI

(Opzionale; *può innescare l'Allerta Massima*)

Lo Studente prova a sostenere la Tesi riguardante il Clan degli abitanti del Dungeon.



2. FASE DI RIPOSO

(Può essere obbligatoria; *pone fine al Turno!*)

Lo Studente prende una pausa dalle fatiche dell'esplorazione.

Fasi più comuni!



3. FASE DI MOVIMENTO

Gli Studenti esplorano il Dungeon.

4. FASE AZIONE

gli Studenti effettuano **una** delle seguenti azioni:

- **Studio**: per provare a Raccogliere Cubi Informazione.
- **Spionaggio**: per tentare di Rubare Cubi Informazione ad un avversario.
- **Carta Trucchetto - Azione**: giocare una Carta Trucchetto Azione (vedi pagina 21).
- **Effetto di Zona - Azione**: attivare un Effetto di Zona Azione (vedi pagine 19 e 20).



5. FASE DI FINE TURNO

Lo Studente pesca nuove Carte Trucchetto e rivela le sue Carte Sfiga coperte.



1. SOSTENERE LA TESI

☆☆ Uno Studente che ha raggiunto almeno due **Stelle** sulla sua Bacheca può dichiarare di voler sostenere la Tesi, anche senza aver visto la **Carta Clan** (nel caso che non abbia ricevuto il **Segnalino Conoscenza**).

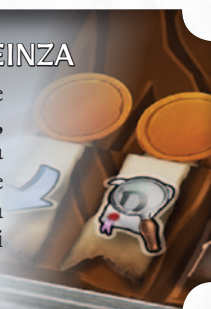
Quando questo si verifica procedete come segue:

1. Il giocatore piazza il suo Studente nella **Zona di Partenza**.
2. Il giocatore guarda la **Carta Clan** e calcola il suo punteggio, applicando tutti modificatori indicati dalla carta (i punti bonus dati da Matricole, Specializzandi, Carte Sfiga o altro non sono calcolati in questo momento).
 - **SUCCESSO**: se il punteggio ottenuto è uguale o maggiore a quello necessario per sostenere la Tesi, il giocatore dichiara di aver sostenuto con successo la Tesi senza rivelare il suo punteggio (**siate onesti!**), poi rimette la Carta Clan al suo posto. Per quel giocatore la partita termina immediatamente, mentre per gli altri giocatori continua partendo dal **Passo 1** della Allerta Massima (vedi pagina 24).
 - **FALLIMENTO**: se il punteggio ottenuto non è abbastanza, il giocatore lo dichiara e rimette la Carta Clan al suo posto. Lo studente rimuove il Cubo Informazione di valore più alto dalla sua Bacheca, pesca una Carta Sfiga, ed effettua la fase di Fine Turno...sarà più fortunato la prossima volta!



SEGNALINO CONOSCEINZA

Un Giocatore che riesce ad ottenere un **Segnalino Conoscenza**, realizzando la **Combo Conoscenza** sulla sua Carta Studente, può spiare liberamente la Carta Clan per il resto della partita (facendo attenzione a non rivelarla agli altri giocatori).

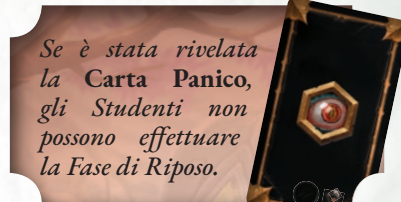


2. FASE DI RIPOSO

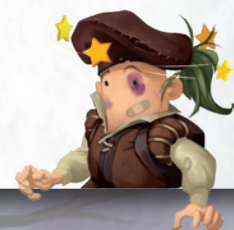
Ogni Studente può effettuare questa fase per riorganizzarsi; ma uno studente **deve** effettuarla se all'inizio del suo turno ha 3 **segnalini Esausto**.

In entrambi i casi, il giocatore procede come segue:

1. Piazza il suo Studente nella **Zona di Partenza**.
2. Scarta 1 **Carta Sfiga** (vedi pagina 23).
3. Scarta un qualsiasi numero di Carte Trucchetto dalla sua mano, poi ne pesca un numero sufficiente a raggiungere il suo limite di Mano.
4. Se ha un numero di **Matricole** inferiore al suo valore di Matricole (indicato sulla Carta Studente), ne preleva dal Campus un numero sufficiente a raggiungere quel valore.
5. **Il suo Turno finisce.**



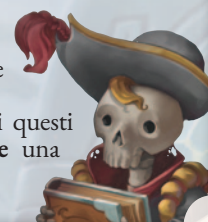
*Se è stata rivelata la **Carta Panico**, gli Studenti non possono effettuare la Fase di Riposo.*



SEGNALINO ESAUSTO

Rappresenta il crescere della stanchezza di ogni Studente.

- Uno Studente può avere un massimo di 3 segnalini Esausto (es. non si può andare oltre questo limite usando una abilità che dà segnalini esausto).
- Se lo Studente inizia il suo turno con 3 Segnalini esausto, **deve** eseguire una Fase di Riposo.
- Quando uno Studente prende uno di questi segnalini, può scegliere di **Sacrificare** una Matricola per evitare di prenderlo.



CARTA CLAN

Gli Studenti esplorano il Dungeon conoscendo la razza dei suoi abitanti (i Fauni), ma non il Clan a cui appartengono. Sarà di vitale importanza per le loro ricerche, apprendere il più possibile sul Clan prima che lo facciano gli avversari.

In ogni partita è utilizzata una sola Carta Clan, che indica il punteggio da ottenere per sostenere la Tesi, e i modificatori da applicare ad esso.

- A. Illustrazione e Nome del Clan.**
- B. Punteggio per la Tesi**: il punteggio necessario per essere in grado di sostenere la Tesi. Si ottiene sommando solamente i punti dati dai Cubi Informazione.
- C. Modificatori al Punteggio**: bonus o penalità da applicare ai punti guadagnati per ogni Cubo Informazione.





3. FASE DI MOVIMENTO

Se lo Studente sceglie di muoversi, può spostarsi attraverso un numero di Zone pari al suo valore di **Velocità**.



Se la Zona in cui ci si muove è già piazzata, spostate lo Studente su di essa, altrimenti procedete al paragrafo **“Muovere e Piazzare nuove Zone”**.

ZONE DEL DUNGEON



Ogni plancia rappresenta uno specifico luogo del Dungeon in cui vive il Clan, ed è chiamata Zona.

A Spazio (per i Cubi Informazione): Queste icone indicano quali Cubi Informazione devono essere piazzati nella Zona quando è rivelata.

B Valore d'Allerta: Quando gli Studenti provano ad acquisire un Cubo Informazione, il loro Valore di Furtività deve essere uguale o superiore a questo numero, in caso contrario gli abitanti del Dungeon potrebbero notare la vostra presenza. 

C Passaggio: Ogni Zona può avere da 1 a 8 Passaggi. 

D Effetti di Zona: gli Effetti di Zona influenzano il gioco e gli Studenti in diversi modi: alcuni sono passivi, altri possono essere attivati dagli Studenti (vedi pag. 18)

E Icona del Dungeon, piano e Numero: 
 • L'icona identifica il Clan che vive nel Dungeon.
 • il Numero Romano identifica il Piano (le zone vengono suddivise su 3 Piani differenti) e appare anche sul retro della plancia (G).
 • Il Numero Arabo identifica semplicemente la singola plancia.

F Nome

H-I Porte: Alcune Zone potrebbero avere dei Passaggi ostruiti da porte di colori differenti, queste sono considerate **Bloccate** per gli Studenti che non possiedono almeno un'informazione di quel colore.

Se la stessa Porta presenta due colori differenti (I), uno Studente deve avere almeno un'informazione di entrambi i colori per non considerarla Bloccata.

Le Porte bloccano i passaggi esclusivamente per entrare nelle Zone, non per uscire da esse.



ZONA DI PARTENZA

Tutti gli Studenti iniziano il gioco da questa Zona, che può essere distinta dalle altre attraverso il retro della plancia, e dalla pergamena sul fronte che ne contiene il nome.

Essa appartiene al I Piano. Nella Zona di Partenza, gli Studenti non possono subire gli effetti delle Carte Trucchetto (né giocarli), quelli delle Abilità degli altri Studenti o del Boss (vedi Immunità nel box “Icona degli Effetti di Zona”, pag. 18).

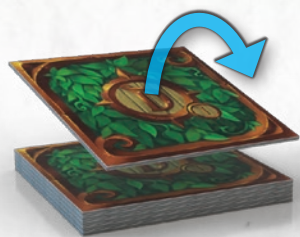
Nelle espansioni future la Zona di Partenza potrebbe essere differente e mostrare nuovi Effetti di Zona.



MUOVERE E PIAZZARE DELLE NUOVE ZONE



Se uno studente intende esplorare una nuova Zona:



1. Pesca una Zona dalla cima della pila del Piano in cui ti trovi, e collegala scegliendo un lato (le Zone devono essere piazzate in modo che i loro nomi siano orientati nella stessa direzione, **non puoi ruotare** le plance) facendo attenzione che almeno un passaggio sia connesso tra le due plance.
2. Se la Zona non può essere collegata (solitamente a causa della mancanza di passaggi comunicanti), mettila in fondo alla pila delle Zone e pescane altre finché non riesci a collegarne una, altrimenti muoviti in un'altra direzione.
3. Lo Studente deve muoversi nella nuova Zona.

Se la Carta Panico è stata rivelata, non possono essere piazzate nuove Zone per il resto della partita.



ESEMPIO: PIAZZARE UNA NUOVA ZONA



Adiacente



Adiacente e Collegata

Adiacente e Collegata



Le Zone possono essere indicate come segue:

- **Adiacente:** una Zona è considerata Adiacente con tutte le altre che condividono con essa almeno un lato.
- **Collegata:** una Zona è considerata Collegata con tutte le altre Zone Adiacenti che condividano un passaggio legale con essa, ad esempio un passaggio segreto con la stessa lettera o delle Scale (vedi pagina seguente).

ENTRARE IN UNA ZONA



Quando uno studente entra in una Zona:

1. Se la Zona è stata appena piazzata, posiziona i Cubi Informazione negli appositi spazi.
2. Verifica ed applica tutti gli Effetti di Zona che si sono attivati a causa dell'ingresso di uno Studente.

Se un Effetto di Zona o una Carta Trucchetto interrompono il movimento di uno Studente, il resto del movimento è perso.

EFFETTI DI ZONA



Le icone mostrate nella parte alta delle Zone sono gli Effetti di Zona, caratteristiche speciali di alcune aree di gioco che influenzeranno l'esplorazione degli Studenti.

Gli Effetti che si trovano all'interno di un'icona quadrata sono passivi, e possono essere attivati in momenti specifici o mediante certe condizioni.



Immunità: gli Studenti in questa Zona non possono utilizzare abilità o Carte trucchetto, sono immuni a qualsiasi effetto delle zone o delle carte, delle abilità degli avversari e dei Boss.



Fortuna N / Sfiga N: uno Studente che esegue uno Test di Furtività in questa Zona, dopo aver calcolato il suo Valore di Furtività, deve utilizzare Divinazione N. Se il numero è **Blu**: sommalo per aumentare il Valore di Furtività.

Se il numero è **Rosso**: Sommalo per aumentare il Valore di Allerta.



Pericolo N: uno Studente che fallisce il Test di Furtività in questa Zona, deve pescare N Matricole dall'Università (invece di 1 come di consueto)



Imboscata N: quando uno Studente entra in questa Zona, deve sacrificare N Matricole; se non può farlo, ottiene un segnalino Esausto.



Stop: quando uno Studente entra in questa Zona, deve interrompere la sua Fase di Movimento; ogni movimento ottenuto da altri effetti di gioco viene interrotto. Lo Studente può usare Carte Trucchetto per continuare a muoversi.



Obolo N: lo Studente che entra in questa Zona deve Lasciare N Cubi Informazione (vedi il box "Parole Chiave dei Cubi Informazione", pag. 22).



Scale: vedi la pagina seguente.



Boss: quando uno Studente entra nella Zona, ed il Boss non è ancora apparso nel Dungeon, segui le istruzioni di "Avvistamento" sulla carta del Boss, in caso contrario leggi "Attivazione".

Gli Effetti di Zona con le icone tonde vengono attivati dagli Studenti, solitamente eseguendo un'azione specifica.



Bivacco: lo Studente che inizia il turno all'interno di questa Zona può eseguire una Fase di Riposo senza arrivare direttamente alla Fase di Fine Turno dopo che ha completato il Riposo.

Nel Dungeon dei Fauni, esso appare con uno sfondo giallo o verde e può essere usato se lo Studente possiede un Cubo Informazione del colore corrispondente.



Passaggio Segreto: uno Studente in questa Zona può spendere parte del suo movimento per muoversi in una Zona Rivelata che ha un Passaggio Segreto con la stessa lettera.



CUBI INFORMAZIONE

Ogni colore dei Cubi Informazione rappresenta un tipo specifico di informazione, rarità e punti differenti:

Civiltà (20 Cubi/2 punti ciascuno): informazioni sull'organizzazione della comunità, la struttura familiare e le competenze come agricoltura, pastorizia o architettura.



Milizia (15 Cubi/3 punti ciascuno): informazioni riguardo la prodezza militare e l'equipaggiamento bellico della civiltà studiata.



Misticismo (13 Cubi/4 punti ciascuno): informazioni sulla magia, religione o arti arcane praticate dalla civiltà studiata.



Ricchezza (10 Cubi/5 punti ciascuno): informazioni riguardo la ricchezza posseduta dalla comunità.



Gerarchia (6 Cubi/6 punti ciascuno): informazioni sulla gerarchia e sui Leader del Clan studiato.



SEGNALINI DI ZONA



I segnalini seguenti vengono attivati tramite le Carte Trucchetto; una volta piazzati, essi rimangono nelle Zone per il resto della partita, e contano come un nuovo Effetto di Zona della plancia in cui si trovano.



Teletrasporto: uno Studente che inizia il turno in questa Zona può decidere di saltare la sua Fase di movimento; se lo fa, può muoversi in qualsiasi Zona Rivelata del Dungeon.

Lo Studente che desidera attivare il teletrasporto deve possedere almeno un Cubo Informazione Misticismo.



Passaggio Segreto: aggiunge l'Effetto Passaggio Segreto X alla Zona.



Segnalino Trappola: rappresenta una trappola che non è ancora stata innescata e può essere piazzata in una Zona da uno Studente tramite una specifica Carta trucchetto. Il primo Studente che entra nella Zona in cui è presente questo segnalino, gira il segnalino e subisce l'effetto indicato. Dopo aver applicato l'effetto, Rimuovete il segnalino Trappola dall'area di gioco. Guarda gli "Effetti di Zona" per i tipi di effetti associati ai segnalini Trappola (Imboscata, Obolo e Stop).

SCALE



Le Plance con questo Effetto possono collegare due differenti Piani del Dungeon.

Quando uno Studente rivela o entra in questa Zona, deve immediatamente piazzare una Zona di un Piano differente, non ancora connessa ad essa, seguendo lo schema:

- dal I al II (e vice versa)
- dal II al I o al III
- dal III al II (e vice versa)

Ogni Zona con le Scale può essere collegata solamente con una Zona di un Piano differente.

Su tutti i passaggi che connettono le due Zone di Piani Differenti vanno piazzati i segnalini Scale.

Se alcuni passaggi delle Zone di un Piano vengono collegate a Zone di Piani differenti, il giocatore piazza un segnalino Muro sul passaggio che collegherebbe in modo non legale due Livelli diversi.



Segnalino Scale



Segnalino Muro

ESEMPIO: SEGNALINO TRAPPOLA



Rebecca entra nella Zona "Riposo del Grande Antico" dove, precedentemente, un altro Studente ha lasciato il **Segnalino trappola (A)**. Deve rivelarne l'effetto girando il token, scoprendo che l'effetto nascosto è **"Stop" (B)**. Rebecca è costretta a terminare il suo movimento. Il Segnalino Trappola rimane nella Zona, girato dal lato che presenta l'effetto "Stop" che rimarrà attivo fino alla fine della partita, venendo considerato come un nuovo Effetto di Zona.

ESEMPIO: SCALE

Rebecca entra nella Zona "Gran Bacchanale" e verifica gli Effetti di Zona. L'effetto "Scale" viene attivato, quindi Rebecca rivela una Zona del Piano inferiore ("Dolmen di Gaea", Piano II) e la collega come preferisce. Dopo aver fatto questo, piazza il Segnalino Scale per segnalare il passaggio di Piano, e un Segnalino Muro per bloccare il passaggio verso il "Santuario del Pastore".





4. FASE AZIONE

Durante il proprio turno, uno Studente ha una sola Azione da utilizzare in questa Fase, scegli una delle seguenti opzioni:

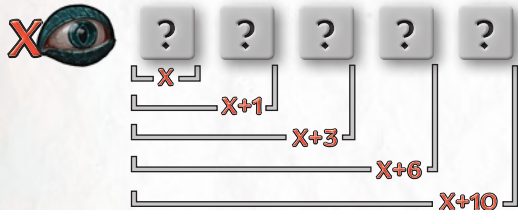
- **Studio:** tentativo di raccogliere Cubi Informazione dal Dungeon.
- **Spionaggio:** tentativo di rubare Cubi Informazione dagli altri Studenti.
- **Carta Trucchetto: AZIONE:** lo Studente gioca una Carta Trucchetto con l'Effetto Principale preceduto dalla parola "Azione".

STUDIO



Per raccogliere Cubi Informazione dalla Zona in cui si trova lo Studente deve eseguire un Test di Furtività procedendo in questo modo:

1. Verifica il **Valore d'Allerta** della Zona. Esso può essere modificato da vari fattori, come la presenza di un Boss (vedi pag. 26).
2. Lo Studente sceglie il numero di **Cubi Informazione Bersaglio**, partendo dal primo cubo disponibile (il primo sulla sinistra) e continuando con il cubo seguente. Questo numero non può eccedere il **Valore di Studio dello Studente**. Il Valore di Allerta da battere per provare a raccogliere i Cubi Informazione dopo il primo, verrà modificato in questo modo:



Per esempio, se uno Studente tenta di raccogliere cinque Cubi Informazione in un unico tentativo, il Valore Di Allerta della Zona viene incrementato di 10.

3. Lo Studente scarta qualsiasi numero di **Carte Trucchetto (min.1)** ed aggiunge tutti i loro Valori Bonus, generando il **Valore Furtività** per il test in corso.
4. Lo Studente verifica i suoi Modificatori di Studio sulla Bacheca. Se il numero è **blu**, deve essere aggiunto al proprio Valore di Furtività; se il numero è **rosso**, deve essere aggiunto al Valore Di Allerta della Zona.

A questo punto, un avversario potrebbe scombinare i piani dello Studente:

5. Procedendo in senso orario, chiunque può giocare delle Carte Trucchetto (esclusivamente gli Effetti Ausiliari delle carte Sotterfugio, Fato o Magia).
6. Quando il round torna al giocatore che ha eseguito l'azione di Studio, può giocare un Carta Trucchetto addizionale e concludere l'Azione (esclusivamente gli Effetti Ausiliari delle carte Sotterfugio, Fato o Magia)..



A questo punto, se il Valore di Furtività dello Studente è uguale o superiore al Valore D'Allerta della zona, egli ottiene un **Successo** a successo e potrà raccogliere i Cubi Informazioni Bersaglio; in caso contrario ottiene un **Fallimento**: lo Studente ottiene un Segnalino Esauto e pesca una Matricola dall'Università.



ESEMPIO: STUDIO



Sofia intende raccogliere un Cubo Informazione nella Zona "Santuario del Pastore". Quindi deve eseguire una azione di "Studio".

Dato che il Valore di Allerta della zona è 3 e Sofia ha un Modificatore di Studio negativo di 1, deve raggiungere un valore di Furtività di almeno 4 (Se Sofia volesse raccogliere sia un Cubo Informazione blu di Misticismo che un Cubo Informazione verde di Civiltà, il Valore di Allerta della Zona sarebbe incrementato di +1).

Allerta di Zona + Modificatore di Studio

1. Sofia gioca 3 Carte Trucchetto aggiungendo il loro Valore Bonus per raggiungere un Valore di Furtività di 4.



2. Un altro Studente gioca un Effetto Ausiliario di una Carta Sotterfugio che alza il Valore di Allerta a 6.



3. Sofia ha un'ultima possibilità di vincere la prova di Furtività, così gioca l'Effetto Ausiliario di una carta Magia: Divinazione, che le permette di pescare una carta Trucchetto e aggiungere il Valore Bonus al suo valore di Furtività. Pesca un 2, raggiungendo il Valore di Furtività pari a 6.



4. La sua Prova di Furtività ha successo, così **raccolge** il Cubo Informazione **Civiltà** (il primo a sinistra della Zona), e lo piazza nel primo spazio disponibile nella Colonna della Civiltà sulla sua Bacheca. Coprendo con il cubo il numero 0 della colonna, Sofia guadagna i punti corrispondenti all'ultimo valore visibile della colonna, cioè 2.

SPIONAGGIO



Uno Studente pu provare a rubare un Cubo Informazione da un avversario che si trova nella sua stessa Zona o in una adiacente e collegata. Per farlo, *deve prima Sacrificare una delle sue Matricole*, poi indica un Cubo Informazione nella Bacheca del suo bersaglio. Il valore di Allerta è uguale al valore in punti del Cubo Informazione che si vuole rubare, più il numero di Matricole in possesso dello Studente Bersaglio.



Il Modificatore di Studio sulla Bacheca dei due Studenti non viene preso in considerazione per questo test.

A questo punto procede come segue:

1. lo Studente esegue l'Azione di Spionaggio scartando un qualsiasi numero di **Carte Trucchetto (min.1)** e somma il loro Valore Bonus, generando il suo Valore di Furtività per la prova in corso.
2. Il giocatore dello Studente bersaglio può giocare Carte Trucchetto (esclusivamente gli Effetti Ausiliari delle carte Sotterfugio, Fato o Magia).
3. Il giocatore che ha intrapreso l'Azione di Spionaggio può giocare Carte Trucchetto a sua volta per incrementare ulteriormente il suo Valore di Furtività (esclusivamente gli Effetti Ausiliari delle carte Sotterfugio, Fato o Magia).

Gli ultimi due punti vengono ripetuti fino a quando uno dei due giocatori non gioca altre Carte Trucchetto.

A questo punto, se lo Studente raggiunge un Valore di Furtività uguale o maggiore al Valore di Allerta del bersaglio, ottiene un **Successo** e ruba il Cubo Informazione che aveva indicato, altrimenti ottiene un **Fallimento** e non ottiene il Cubo, in più prende un Segnalino Esausto e pesca una matricola dall'Università.

CARTE TRUCCHETTO: AZIONE



Le Carte Trucchetto che sono etichettate con il termine **"AZIONE"** prima del testo dell'Effetto Principale, consumano l'azione dello Studente per essere usate.



ESEMPIO: SPIONAGGIO



Sofia intende rubare un Cubo Informazione **Milizia**.

Per farlo esegue una azione di "Spionaggio". Deve quindi raggiungere un valore di Furtività di almeno **3**, visto che questo è il valore di Allerta del cubo Informazione di Miliza bersaglio. Sofia, grazie alla sua abilità, ignora tutte le matricole di Valerio durante una Azione di Spionaggio.



1. Sofia gioca 2 Carte Trucchetto, aggiungendo il loro Valore Bonus, raggiungendo così un Valore di Furtività pari a **2**.



2. Grazie alla sua abilità, effettua una Divinazione 1, pescando l'ottima Carta Fato con valore Bonus 5, raggiungendo il Valore di Futività **7**.



• The other Scholar's Students don't raise the Alert Value of your target.
• After you have declared your Stealth Value, make Divination 1.

3. Valerio potrebbe rispondere giocando a sua volta carte Trucchetto, ma contro un risultato così alto decide di non rispondere!

Dato che la sua prova di Spionaggio è stata un successo, Sofia prende il primo Cubo Informazione rosso più in alto nella colonna della Bacheca di Valerio, e lo piazza nel primo spazio disponibile della colonna della Milizia sulla sua Bacheca. Coprendo il numero

0 della colonna con il Cubo, Sofia guadagna i punti corrispondenti all'ultimo valore visibile della colonna, cioè **3**. Aggiungendo questi punti ai 2 forniti dal Cubo Informazione Civiltà già sulla sua Bacheca, la porta ad un totale di **5** punti.

PAROLE CHIAVE DEI CUBI INFORMAZIONI

GUADAGNA

Con il termine “Guadagna” si intende un qualsiasi metodo che uno Studente utilizza per ottenere Cubi Informazione, sia raccogliendoli che rubandoli.

- **Raccogli:** indica l'azione di raccogliere un Cubo Informazione da una Zona. Quando questa azione ha successo, il giocatore che ha imparato l'informazione, posiziona il cubo che la rappresenta nella colonna del colore corrispondente sulla sua Bacheca, occupando il primo spazio disponibile partendo dal basso. Quando un Cubo Informazione viene ottenuto in questo modo, deve essere preso partendo dal primo disponibile nella Zona, in altre parole partendo da quello più a sinistra, a meno che un effetto non permetta di selezionarlo (Scegliere). Se sulla Bacheca di uno Studente, la colonna in cui andrebbe posizionato il Cubo è piena, il giocatore prende il successivo Cubo Informazione disponibile, che possa essere piazzato sulla Bacheca dello Studente.
- **Ruba:** indica l'azione di sottrarre un Cubo Informazione ad un altro Studente. Quando questa azione ha successo, il giocatore che ruba il Cubo Informazione prende il cubo che la rappresenta e la piazza nella colonna del colore corrispondente sulla sua Bacheca, occupando il primo spazio disponibile partendo dal basso. Se sulla Bacheca di uno Studente, la colonna in cui andrebbe posizionato il Cubo è piena, l'Informazione rubata viene eliminata dal gioco.

PERDI

“Perdi” Con il termine “Perdi” si intende un qualsiasi metodo per cui uno Studente è forzato a rimuovere uno dei suoi Cubi Informazione dalla sua Bacheca, che sia stato rubato, eliminato o perso in un qualsiasi altro modo.

- **Lascia:** indica l'azione di prendere un Cubo Informazione e posizionarlo nella Zona dove si trova lo Studente. Una volta che è stato scelto il tipo di informazione da rimuovere, il Cubo nella posizione più alta nella colonna è rimosso e posizionato nello spazio vuoto più a destra della zona; non è necessario che il colore del Cubo e dello spazio corrispondano. Se nella Zona dove si trova lo Studente non vi sono spazi disponibili, il Cubo va posizionato in uno spazio vuoto di una Zona Adiacente. Se anche in questo caso non vi sono spazi disponibili, il Cubo è eliminato dal gioco.
- **Elimina:** indica l'azione di prendere un Cubo Informazione (da una Zona o da una Bacheca) e posizionarlo nella Riserva.

DONA

- **Dona:** indica l'azione di muovere un Cubo Informazione dalla tua Bacheca a quella di un altro giocatore. Il Cubo donato in questo modo non è considerato perso (vedi Perdere). Se sulla Bacheca dello Studente che riceve il Cubo, la colonna in cui andrebbe posizionato è piena, eliminate il Cubo donato dal gioco.

ESEMPIO: LASCIARE



Valerio usa la sua abilità per far lasciare a Sofia una Cubo Informazione casuale. Sofia randomizza e rivela una carta con il simbolo della **Milizia** (fortunatamente per Valerio, aveva solo due opzioni e ha preso la migliore!); quindi perde un Cubo Informazione e lo lascia nello spazio vuoto della zona, anche se il simbolo sulla plancia non indica il simbolo delle informazioni di tipo Milizia.

Informazioni Protette: Se Sofia avesse avuto un effetto protettivo sulle sue Informazioni della Milizia, per esempio se la carta Specializzando “Guardia” fosse stata in suo possesso, avrebbe potuto scegliere di non perdere il Cubo.

during this turn; then choose one:
• The Scholar Randomize to drop an Information Cube.

ESEMPIO: DONARE



Valerio ha appena raccolto i due Cubi Informazione presenti nella Zona (**Milizia**, lasciata poco prima da Sofia, e **Misticismo**). Sofia, usando la carta truccetto “Debiti di amicizia”, obbliga Valerio a darle uno dei Cubi informazione piazzati sulla sua Bacheca durante questo turno. Valerio sceglie di darle il Cubo Informazione del **Misticismo**.

Informazioni Protette: anche se i Cubi Informazione di Valerio sono tutti protetti, egli non può scegliere di non perdere l'informazione perché l'azione di Donare non può essere influenzata dalle protezioni.



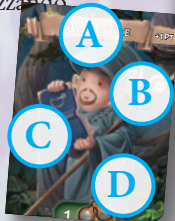
CARTE SPECIALIZZANDO

Le Carte Specializzando rappresentano delle versioni migliorate delle Matricole.

Alcune Carte Trucchetto consentono agli Studenti di ottenere uno Specializzando; quando uno Studente gioca una di queste carte otterrà la relativa Carta Specializzando.

Una Carta Specializzando è composta da:

- A.** Nome
- B.** Punti Bonus di fine gioco
- C.** Illustrazione
- D.** Effetto



Quando uno Studente acquisisce una Carta Specializzando, la tiene vicino alla propria bacheca; finché ne è il proprietario, il giocatore ottiene i benefici indicati dall'effetto, oltre a ottenere punti bonus alla fine della partita (non utili per la sostenere la Tesi, vedi Fase di Fine Turno, pagina 23).

Gli Studenti devono, tuttavia, prestare attenzione alla lealtà dei loro Specializzandi!

Infatti c'è una sola copia di ogni Carta Specializzando. Il primo Studente che gioca la relativa Carta Trucchetto otterrà lo Specializzando come descritto sopra; se nel corso della partita altri Studenti giocheranno la stessa Carta Trucchetto, ruberanno lo Specializzando all'attuale proprietario.

CUBI INFORMAZIONE PROTETTI



Gli scudi colorati su alcune Carte Specializzando indicano che i Cubi Informazione dello stesso colore in possesso dello Studente sono protetti. Quando un Cubo Informazione Protetto è bersaglio di un effetto che lo farebbe andare perso (vedi Perdere), il proprietario può decidere di non perderlo.

La Protezione non può essere usata per annullare effetti che farebbero donare un Cubo Informazione ad un altro Studente.



5. FASE DI FINE TURNO

Quando il turno di uno Studente finisce, procedete come segue:

1. Se hai delle Carte Sfiga coperte, rivelale e applica il loro effetto.
2. Scarta un numero di carte Trucchetto a tua scelta.
3. Pesca carte Trucchetto fino a raggiungere il tuo valore di Mano.
4. Infine possono essere giocate le carte Trucchetto con che hanno la dicitura "Fine del Turno".
5. Fine Turno.



CARTE SFIGA

Le Carte Sfiga rappresentano situazioni sfortunate in cui possono imbattersi gli Studenti. Di solito sono causate da una Matricola Infame o dagli intrighi degli avversari.



Una Carta Sfiga è composta da:

1. Nome
2. Effetto: una penalità che influenzerà lo Studente per il resto della partita, a meno che la carta non venga rimossa durante la Fase di Riposo.
3. Penalità sul punteggio di fine gioco.

CONFRATERNITA OMEGA

Rocca Civetta ospita molte confraternite di studenti; tra queste, la più ambiziosa e influente è la Confraternita Omega!

Gli studenti di questa fratellanza sono guidati da un misterioso Gran Maestro che mira a controllare la cattedra di Dungeonology e l'intera Università.

Le Matricole Infame che ostacolano gli Studenti durante le loro spedizioni appartengono a questa confraternita; questi fastidiosi ragazzi appariranno anche nelle future espansioni, per opporsi ai nostri eroi.



ALLERTA MASSIMA E FINE GIOCO



COME FINISCE IL GIOCO



Il gioco entra nella sua fase finale (e può terminare) quando si verifica uno degli eventi descritti di seguito:

- **La prima Tesi viene consegnata**
Se viene consegnata la prima Tesi del gioco (vedere pagina 15); **la partita continua dal Passo 1 della Allerta Massima.**
- **Una Matricola Infame raggiunge la Carta Panico**
Se gli spazi della Carta Allerta sono finiti, e viene pescata un'altra Matricola Infame, questa deve essere piazzata sulla Carta Panico, rivelandola. **La partita continua dal Passo 1 della Allerta Massima.**
- **Non ci sono più Cubi Informazione.**
Nella rara occasione in cui non vi siano più Cubi Informazione disponibili nelle Zone, e che non sia più possibile posizionare nuove Zone, il gioco termina immediatamente. **Proseguite dal Passo 4 della Allerta Massima.**

CARTE PANICO

La Carta Panico viene selezionata da un mazzo composto da Carte Panico generiche più quelle di un Dungeon specifico. La carta pescata non deve essere rivelata ed è posta sotto la Carta Allerta.

Ogni carta Panico attiva i meccanismi che porteranno alla fine della partita in breve tempo e fornisce le istruzioni per la fase finale del gioco, l'**Allerta Massima**.

Una Carta Panico è composta da:

- A. Nome**
- B. Icona del Dungeon**
- C. Istruzioni per ricaricare l'Università.** La Matricola Infame mostrata in queste indicazioni è accompagnata da un'icona di "infinito"; ciò indica che nella borsa, da questo momento in poi, deve sempre esserci una Matricola Infame; quando viene estratta, deve essere rimessa nel sacchetto (**e non nella Riserva**).
- D. Effetti della Carta:** questi effetti spiegano, punto per punto, le nuove regole che entrano in gioco quando la carta viene rivelata; questi effetti sono aggiunti alle regole generali spiegate di seguito (e indicate sul retro delle carte Allerta).



ALLERTA MASSIMA



1. Rivela la Carta Panico e applica i suoi effetti (vedi pagina 24). Segui queste regole (riportate anche sul retro della Carta Allerta):
 - Gli Studenti non possono eseguire la fase di "Sostenere la Tesi" all'inizio del loro turno. Uno Studente che vuole provare a dare la Tesi indipendentemente dal numero di Stelle che ha, deve terminare il proprio turno nella Zona di Partenza, esegue immediatamente la fase di "Sostenere la Tesi" e termina la sua partita.
 - Non è più possibile eseguire la Fase di Riposo, nemmeno attraverso le Carte Trucchetto, gli effetti di Zona o le abilità che normalmente lo consentono.
 - Non è più possibile piazzare **nuove Zone** in nessun modo.
 - Non è più possibile piazzare **Nuovi Cubi Informazione** nelle Zone.
 - Se tutti gli Studenti hanno terminato la loro partita (di solito consegnando la Tesi) continua dal **Passo 4**.
 - Se durante l'Allerta Massima, dopo che è stata estratta la Matricola Infame e l'università è vuota, continua dal **Passo 4**.
 - Nelle Zone non ci sono più Cubi Informazione, continua dal **Passo 4**.
2. La partita procede il più a lungo possibile seguendo le indicazioni della **Carta Panico**.
3. Se tutti gli Studenti hanno Sostenuto la Tesi, ma quelli che non l'hanno sostenuta non possono continuare la partita, **vai al passo 4**.
4. **Il punteggio di ogni Studente viene calcolato nel seguente modo:**
 - Somma i punti dei **Cubi Informazione** presenti sulla Bacheca.
 - Somma i bonus e sottrai le penalità specificate nella **Carta del Clan**.
 - Il primo Studente che ha Sostenuto la Tesi ottiene 10 punti extra, il secondo 7, il terzo 5 e il quarto 3.
 - Aggiungi i bonus dati dalle **Carte Specializzando**.
 - Sottrai le penalità date dalle **Carte Sfiga**.

Stilate la classifica ed eleggete il vincitore!

In caso di **pareggio**, seguite questi criteri per spareggiare nel seguente ordine:

1. Chi ha Sostenuto la Tesi per primo vince.
2. Chi possiede più Matricole vince.
3. Il giocatore più giovane vince.

La Carta Panico "Darkness" ha due effetti specifici che vengono attivati all'inizio del turno di ogni giocatore: il primo Randomizza per selezionare un tipo di Cubo Informazioni ed elimina da ogni Zona tutti quelli di quel tipo. Questo porterà il gioco alla fine in un massimo di cinque turni, in quanto una delle regole generali obbliga a terminare il gioco quando non ci sono più Cubi Informazioni sulle Zone piazzate.

Il secondo effetto di "Darkness" causa la perdita di Cubi Informazione per gli Studenti che alla fine del loro turno sono soli in una Zona, costringendoli a muoversi in coppia o a fuggire rapidamente dal Dungeon.

ELEMENTI DI GIOCO

MAZZO RANDOMIZZATORE

Ogni volta che una regola o un effetto del gioco richiede a un giocatore di “Randomizzare”, gli indica che deve scegliere casualmente un elemento del gioco, che potrebbe essere una direzione, un passaggio specifico di una Zona, un tipo di Informazione, un Cubo Informazione o uno Studente.

Per eseguire la Randomizzazione, il giocatore mischia il mazzo Randomizzatore, pesca una carta e applica il risultato relativo all'elemento che doveva essere scelto casualmente. *Se l'effetto della prima carta pescata non è applicabile, continua a pescare carte finché non ottieni un risultato applicabile.*

Ogni Carta Randomizzatrice contiene questi elementi:

- A.** Direzione generica e colore dello Studente bersaglio.
- B.** Uscita di una Zona (destra o sinistra di uno specifico lato), se il passaggio selezionato non esiste, viene selezionato il primo passaggio disponibile in senso orario
- C.** Tipo di **Informazioni** / Cubi Informazione.



ESEMPIO: RANDOMIZZAZIONE

A: Laetus Ubriaco deve muoversi casualmente verso uno Studente. Il giocatore che lo ha attivato, “Randomizza” pescando una carta Randomizzatrice. Se il risultato è **A1**, Laetus si muoverà verso lo Studente con la Bacheca Blu; nel caso in cui ottenga il risultato **A2**, Laetus si muoverà verso lo Studente con la Bacheca Viola. Se durante questo movimento, il Boss può scegliere tra due passaggi, viene selezionato il passaggio indicato dalla freccia (**C1** / **C2**) o il primo passaggio selezionabile in senso orario. In alternativa, l'elemento di questa carta può indicare una direzione di movimento (ad esempio, Sud per **A1** o Est per **A2**).

...

B: L'abilità di Valerio gli consente di costringere un avversario a lasciare un Cubo Informazione casuale. Per decidere quale Cubo Informazione e l'avversario lascerà cadere, Valerio “Randomizza” pescando una carta dal mazzo Randomizzatore. Nel caso in cui ottenga il risultato **B1**, l'avversario lascerà cadere un Cubo Informazione “Ricchezza”; nel caso in cui invece, ottenga il risultato **B2**, l'avversario lascerà cadere un Cubo Informazione “Milizia”.

...

C: Un effetto del gioco indica ai giocatori di spostare casualmente uno Studente in una direzione casuale. Il giocatore che deve “Randomizzare” lo fa pescando una carta dal mazzo Randomizzatore. Se si ottenesse il risultato **C1**, lo Studente si sposterebbe a sud e, se fosse necessario scegliere quale passaggio utilizzare, si userebbe quello più a destra; se invece si ottiene il risultato **C2**, lo Studente verrà spostato verso est e, se è necessario scegliere quale passaggio deve usare, userà quello inferiore.



CAMPUS



La plancia del Campus contiene le Matricole che mandate dall'Università per aiutare gli Studenti.

- A.** Ogni volta che le Matricole vengono estratte dall'Università, solo una di loro, a meno che non sia una Matricola Infame, viene collocata nel primo spazio disponibile del Campus. Il Campus può ospitare fino a 12 Matricole, quelle in eccesso vanno riposte nella riserva. Quando un effetto consente ad uno Studente di acquisire Matricole, deve prenderle dal campus se ve ne sono, altrimenti non le otterrà.
- B.** In quest'area è posizionata, a faccia in giù, una Carta Panico estratta casualmente tra quelle generiche e quelle specifiche del Dungeon in uso.
- C.** Sopra la Carta Panico è posta la Carta Allerta, che fornisce le istruzioni per l'impostazione e lo svolgimento della partita.
- D.** In questa area è piazzata a faccia in giù, la Carta Clan pescata per la partita.

BOSS

Durante l'esplorazione di un Dungeon, prima o poi gli Studenti incontreranno uno dei membri più importanti del clan che stanno studiando. Questi individui eccezionali saranno sulle tracce lasciate nel loro dominio dagli invasori e li ostacoleranno per tutta la partita.

Ogni Dungeon ha almeno uno di questi fenomenali nemici, noti come Boss. Ogni Boss ha una Carta Boss personale, in cui sono descritte tutte le regole con cui può influenzare il gioco.

Ogni Carta Boss contiene le seguenti informazioni:

- A. Nome del Boss**
- B. Modificatore del Valore di Allerta:** la presenza di un Boss aumenta del numero indicato il Valore di Allerta della Zona in cui si trova.
- C. Illustrazione.**
- D. Avvistamento:** se uno Studente entra in una stanza con l'Effetto di Zona del Boss, e il suo modello non è posizionato in nessuna Zona, questo effetto viene attivato.
- E. Attivazione:** ogni volta che uno Studente entra in una Zona con l'Effetto Boss, se il modello del Boss è già stato piazzato, attiva questo effetto. Se uno Studente attiva un Boss mentre si trova nella sua stessa Zona, non subisce gli effetti dell'incontro all'inizio della attivazione del Boss, ma li subisce se gli effetti puntano allo Studente specifico (ad esempio con un effetto Randomizzato) o se qualsiasi movimento del Boss lo sposta e poi lo riporta nell'area in cui si trova lo Studente che lo ha attivato.
- Durante il turno di uno Studente, un Boss può essere attivato solo una volta.
- F. Incontro:** quando il Boss entra in una Zona contenente uno o più Studenti, questo effetto viene attivato.
- G. Profili:** la Carta Boss include due profili; è possibile scegliere o determinare a caso quale usare durante il gioco. Quando uno Studente deve muovere un Boss, può sfruttare gli effetti del Teletrasporto e dei Passaggi Segreti.

Boss dei Fauni: Laetus





LUDUS MAGNUS
STUDIO

Dungeonology: The Expedition - Rulebook v.0.91

Ludus Magnus Studio - 2019 ©
Tutti i diritti riservati.
www.ludusmagnustudio.com