



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 avendo il maggior numero rispetto ai suoi avversari, sperando di riuscire a dare con successo la tesi sulla razza studiata.

RICONOSCIMENTI



Direttore del progetto: Andrea Colletti

Game Design: Diego Fonseca, Danilo Guidi

Team di sviluppo: Ludus Magnus Studio

Manager degli Editor e Scrittori: Paolo Scippo

Graphic Design capo: Diego Fonseca

Graphic Design: Paolo Scippo

Art Director: Andrea Colletti

Concept Artist: Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis

Scultore 3D capo: Fernando Armentano

Scultore 3D: Tommaso Incecchi

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

Kickstarter Manager: Andrea Colletti

Edizione Italiana: Luca Bernardini, Marco Presentino, Michele Mirizio

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, Tiziani Leonardi, 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



SOMMARIO



Dungeonology: la Spedizione	2
Riconoscimenti	3
Sommaio	3
Componenti del Gioco	4
Il gioco in breve	5
Setup della partita	8
Riserva	9
Carte Studente e Bacheca	10
Fomentato!	11
Carte Trucchetto	12
Sequenza delle Carte Trucchetto	12
Regola della Priorità	12
Carte Fato	13
Carte Sotterfugio	13
Carte Magia	13
Carte Esplorazione	13
Carte Sociali	13
Carte Fama	13
Icone degli Effetti	13
Divinazione	13
Turno di Gioco	14
Obiettivo del Gioco	14
Matricole e Sequenza di Gioco	14
Sequenza del Turno	14
1. Fase di Discussione della tesi	15
Segnalino Conoscenza	15
Carta Clan	15
2. Fase di Riposo	15
Segnalino stordito	15
3. fase di movimento	16
Zone del Dungeon	16
Zona di Partenza	16
Muovere e posizionare nuove Zone	17
<i>Esempio: posizionare una nuova Zona</i>	17
Glossario delle Zone	17
Entrare in una Zona	18
Effetti di Zona	18
Cubi Informazione	18
Segnalini di Zona	19
Scale	19
<i>Esempio: Segnalini Trappola</i>	19
<i>Esempio: Scale</i>	19
4. Fase azione	20
Studio	20
<i>Esempio: Studio</i>	20
Spionaggio	21
<i>Esempio: Spionaggio</i>	21
Carte trucchetto - Azione	21
Effetti di Zona - Azione	21
Sommaio Test di Furtività	22
Studio	22
Spionaggio	22

Parole chiave dei Cubi Informazione	22
<i>Esempio: Lasciare</i>	23
<i>Esempio: Donare</i>	23
Carte Specializzando	23
Cubi Informazione Protetti	23
Carte Sfiga	24
Confraternita Omega	24
5. Fase di Fine Turno	24
Allerta Massima e Fine Gioco	24
Come finisce il gioco	24
Carte Panico	24
Allerta Massima	25
Elementi di gioco	25
Mazzo Randomizzatore	25
<i>Esempio Randomizzazione</i>	25
Università e Matricole	26
Carte Allerta	26
Campus	27
Boss	27
Laetus, Gran Cerimoniere	27
Valerio, lo Scudiero	28
Sofia, la Canaglia	28
Vincenzo, il Novizio	28
Rebecca, l'Apprendista	29
Bosco dei Fauni	29
Santuario di Gea	30
Caverne dei Primaevi	31

Nel gioco base troverete una **Civilizzazione** e un **Boss** con più **Clan**. **Future Espansioni** aggiungeranno nuove **Civilizzazioni** (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** Sacchetto dell'Università
- 6** Miniature delle Matricole (40 Normali e 5 Omega)
- 7** Cubi Informazione (64)
- 8** Plance delle Zone (19)
- 9** Carte Trucchetto (105)
- 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

Questo capitolo vi fa fare una panoramica del gioco, 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** del Dungeon, rappresentato da plance con all'interno degli spazi destinati ai Cubi (3).



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

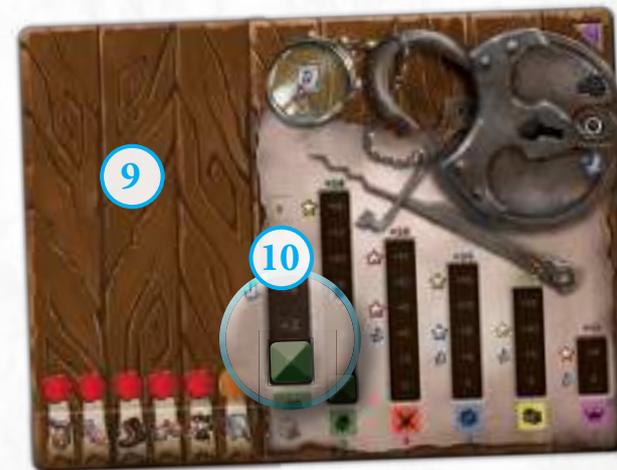
Se il Valore di Furtività ottenuto è uguale o maggiore del **Valore di Allerta** (numero in rosso) della Zona (5), lo Studente può raccogliere uno o più Cubi Informazione.

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 (15)**, e saranno pescate come conseguenza di vari effetti del gioco (principalmente come costo degli Effetti Principali delle Carte Trucchetto).

Nel **Campus (16)** fuori dal Dungeon, gli Studenti troveranno elementi del gioco necessari all'esplorazione.

Durante la partita, nell'area del **Falò (17)** 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 (18)** sarà piazzata nel Campus e indicherà il setup iniziale per l'Università (sacchetto), e come riempirlo ogni volta che una **Matricola Omega (91)** 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 spazio disponibile della **Carta Allerta**, rendendo l'esplorazione sempre più difficile, spaventando le altre Matricole che scapperanno. Uno Studente che pesca uno di questi pestiferi nemici dall'Università, subisce inoltre gli effetti di una **Carta Sfiga (20)**, una vera maledizione anche per il più abile degli esploratori!

Una **Carta Panico (21)** va piazzata sotto la Carta Allerta e viene rivelata quando una Matricola Omega è piazzata su di essa (perchè 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 (22), 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** (23) rendendo difficile, per chi non ha potuto visionarla, capire quanti punti si stanno collezionando.

La Carta Clan contiene inoltre il valore in **Punti** (24) richiesto ad ogni Studente per **sostenere la Tesi**; questi Punti indicano il livello di difficoltà per studiare i vari Clan del gioco.

★ ★ Uno Studente può discutere la propria Tesi solo se ha raggiunto almeno **2 Stelle** collezionando Cubi Informazione sulla propria **Bacheca**. (25), indipendentemente dal fatto che abbia ottenuto il **Segnalino Conoscenza** (26) che gli permette di guardare la Carta Clan.



Ma raggiungere le Stelle può essere pericoloso per uno Studente! Infatti, quando succede, tutti gli Studenti che hanno meno Stelle di lui diventano **Fomentati** (27), 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. Lo Studente con più Stelle degli altri, invece, continua ad usare le sue normali abilità.

Una Partita a Dungeonology - La Spedizione può terminare in vari modi, come ad esempio quando uno Studente discute 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 DELLA PARTITA

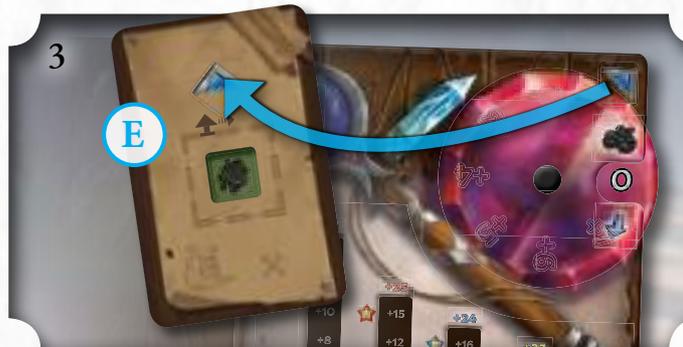


Per iniziare a giocare a Dungeonology, seguite questi passi in ordine:

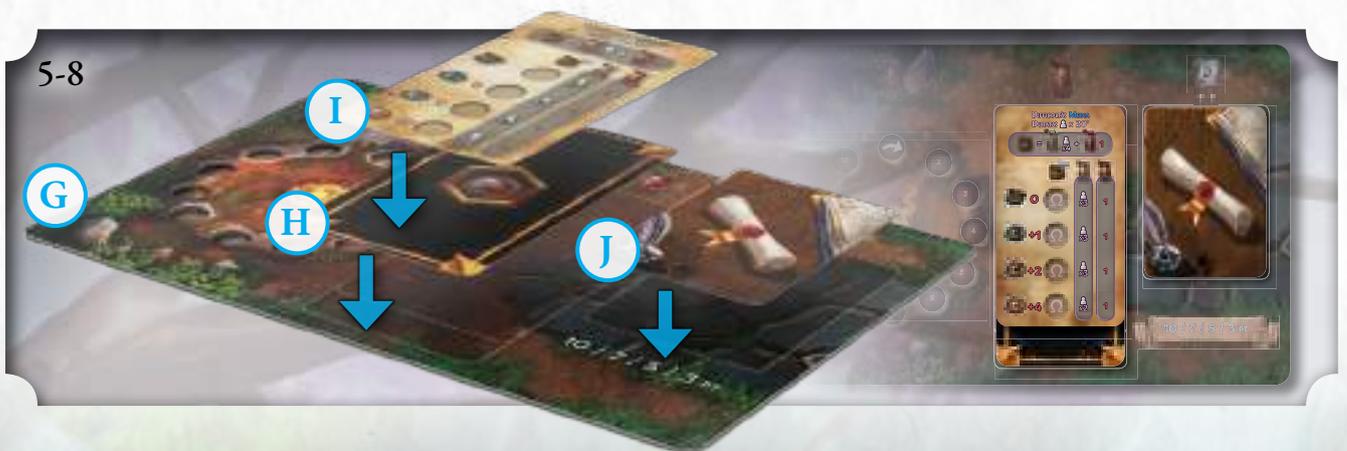
1. Ogni giocatore prende una **Bacheca (A)**, e imposta il suo Modificatore di Studio sullo 0 (**B**). Ogni giocatore sceglie (o pesca casualmente) una **Carta Studente (C)** e la piazza sulla sua Bacheca mostrando il lato dello stato normale.
2. Ogni giocatore prende dalla Riserva (**T**) il numero di **Matricole (D)** indicato sulla sua Carta Studente. Le Matricole sono i suoi aiutanti sul campo del vostro 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 posizionalo sul tavolo in modo che siano facilmente accessibile a tutti i giocatori. Ogni giocatore pesca un numero di Carte Trucchetto in base al proprio ordine di turno:
 - 1° Giocatore: 1 Carta Trucchetto;
 - 2° Giocatore: 2 Carte Trucchetto;
 - 3° Giocatore: 3 Carte Trucchetto;
 - 4° Giocatore: 4 Carte Trucchetto.



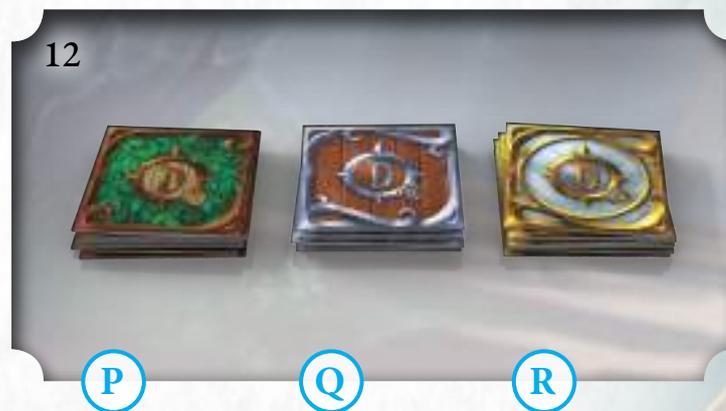
5. Piazzate la plancia del **Campus (G)** su un lato del tavolo.
6. Selezionate casualmente, senza rivelarla, una **Carta Panico (H)**; poi piazzatela coperta sulla plancia del Campus. Riponete le altre nella **Riserva (T)**.
7. Scegliete (o selezionate casualmente) una **Carta Allerta (I)**, e piazzatela a faccia in sù sopra la Carta Panico in modo da rivelare l'icona sul fondo del retro della Carta Panico.
8. Senza rivelarla, selezionate casualmente una **Carta Clan (J)**, e piazzatela sulla plancia del Campus.



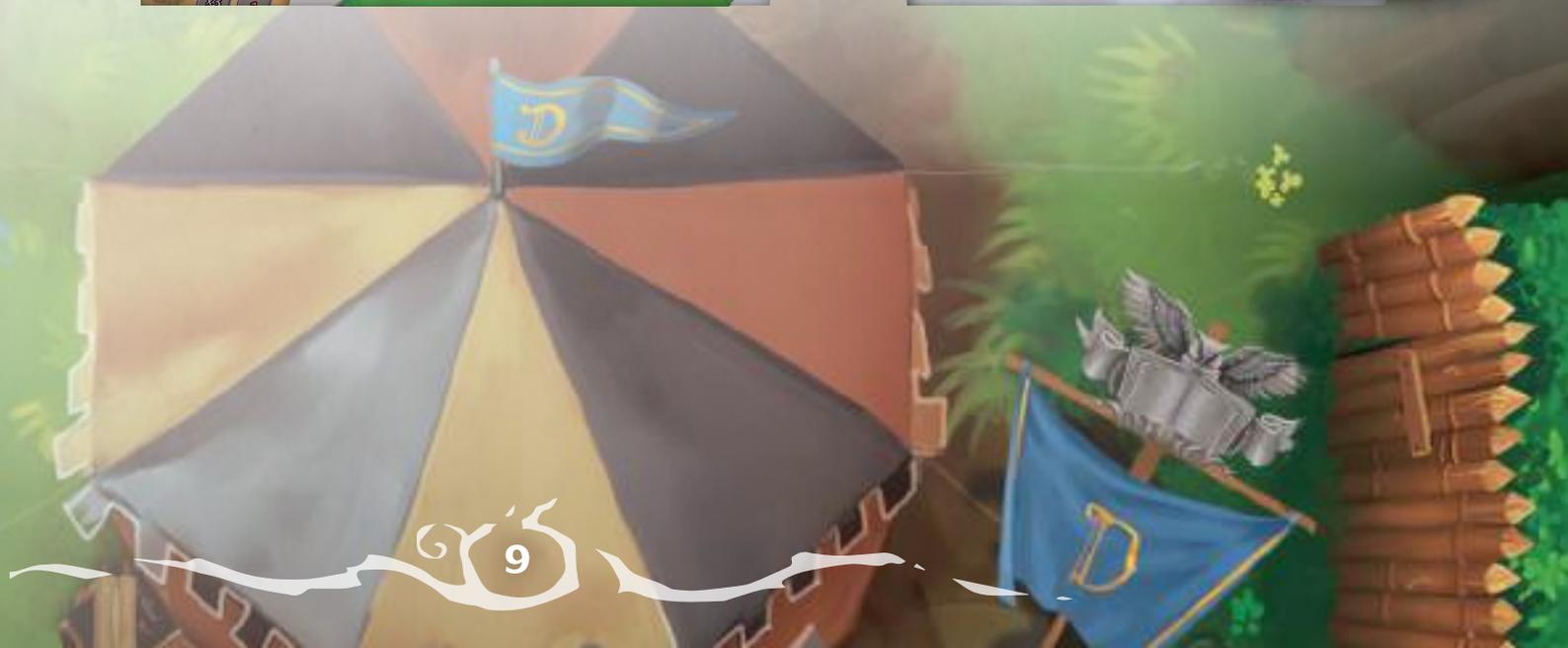
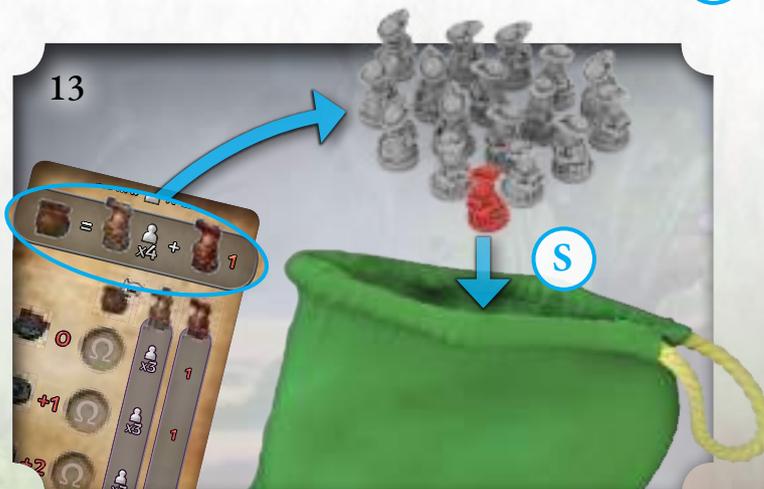
9. Mischiate il Mazzo degli **Specializzandi (K)**, il Mazzo delle **Carte Sfiga (L)** e il Mazzo **Randomizzatore (M)**.
10. Le Carte Boss hanno 2 profili (uno su ogni lato della carta). I giocatori scelgono (o selezionano casualmente) quale lato della **Carta Boss** usare per questa partita (**N**).



11. Piazzate la **Zona di Partenza (O)** (Accampamento) a faccia in su al centro del tavolo; ogni giocatore piazza il suo **Studiante** 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 è ora pronto a giocare il proprio turno (vedi pagina 14), ma prima di iniziare, hai bisogno di alcune informazioni sugli **Studenti**, la **Bacheca** e le **Carte Trucchetto**.





CARTE STUDENTE E BACHECA

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

Ogni Studente viaggia con la loro fidata **Bacheca**, sulla quale raccolgono le informazioni di cui hanno bisogno per discutere la Tesi e vincere la sfida di Rocca Civetta!

VALERIO **A**
Lo SCUDIERO

TESTATA

- Prendi il segnalino Stordito (non puoi evitare questo effetto Sacrificando una Matricola) per colpire uno Studente nella tua Zona che non è stato bersagliato da questa abilità durante questo turno, quindi scegli un effetto:
- Lo Studente bersaglio perde un Cubo Informazione Randomizzato.
- Lo Studente bersaglio scarta una Carta Trucchetto casuale, poi ottieni quella carta.

C **D** **E** **F** **G** **H**

8	★ +16	★ +12	★ +10	★ +8	★ +6	★ +4	★ +2	★ 0
7	★ +14	★ +10	★ +8	★ +6	★ +4	★ +2	★ 0	★ 0
6	★ +12	★ +8	★ +6	★ +4	★ +2	★ 0	★ 0	★ 0
5	★ +10	★ +6	★ +4	★ +2	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0
4	★ +8	★ +4	★ +2	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0
3	★ +6	★ +2	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0
2	★ +4	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0
1	★ +2	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0
0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0	★ 0

I **J** **K** **L** **M**

FOMENTATO!

 Quando uno Studente ottiene una Stella sulla Bacheca, **tutti gli Studenti che hanno meno Stelle di lui diventano Fomentati** (se ancora non lo sono). 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 quel punto la sua carta va girata di nuovo sul lato Normale.



A Nome e Titolo: Nome dello Studente e la sua professione, che rappresenta cosa fa nella vita e giustifica le sue Carattarestiche e Abilità.

B Abilità: Ogni Studente ha alcune Abilità che può usare a proprio vantaggio durante la partita. **Un'Abilità può essere attivata quante volte si vuole durante il proprio turno, o nel turno degli avversari se possiede l'icona Istantaneo** .



C Matricole: il numero di Matricole che lo Studente preleva dalla Riserva all'inizio della partita e di cui si rifornisce quando lo Studente esegue la Fase di Riposo.



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



E Velocità: Nel suo turno lo Studente può muoversi di un numero massimo di Zone pari a questo valore (eccezione: Teletrasporto e Passaggio Segreto, pagina 19).



F Intelligenza: Il numero massimo di Cubi Informazione che lo Studente può Raccogliere durante il suo turno, effettuando una Azione di *Studio*.



G Stamina: Uno Studente non può avere un numero di Segnalini Stordito maggiore del suo Valore di Stamina. Quando viene raggiunto questo limite, lo Studente non può prendere altri Segnalini Stordito in alcun modo. È possibile che uno Studente che perde lo stato Fomentato abbia un numero di Segnalini Stordenti maggiore del suo Valore di Stamina. In questo caso, scartate i Segnalini in eccesso. Se uno Studente inizia il proprio turno con un numero di Segnalini Stordito uguale alla sua Stamina, **DEVE** eseguire una **Fase di Riposo** (eccezione: Allerta Massima, pagina 24).



H Combo Conoscenza: Quando uno Studente ha questa combinazione di Cubi Informazione, guadagna un **Segnalino Conoscenza**, e lo piazza nello **Spazio Conoscenza (I)** 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 Bonus Studio e Stella: Oltre a far ottenere il Bonus di Studio (mostrati a sinistra di ogni colonna), i Cubi Informazione posizionati sulla Bacheca di uno Studente gli consentono di ottenere le Stelle necessarie per discutere la sua Tesi. Questo accade ogni volta che un Cubo raggiunge l'Icona Stella, coprendo il numero sulla stessa riga. Se durante la partita il Cubo viene perso per qualsiasi motivo, anche il Bonus Stella/Studio viene perso.

Nota che ci sono due tipi di Stelle (argento e oro) oltre a bordi di diverso colore, ma questi dettagli sono usati solo nelle espansioni. Nel gioco base, tutte le Stelle sono considerate uguali.



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 Bonus di Studio: Questa ruota numerata inizia la partita sullo zero e può essere girata per rivelare numeri colorati di blu. Questi numeri sono bonus da aggiungere al Valore di Furtività dello Studente quando esegue una **Azione di Studio**.

J 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. Inoltre, sono indicati anche i Punti potenzialmente concessi dai Cubi Informazione. Sotto ogni colonna, viene mostrato il valore individuale di ogni Cubo Informazione; questo valore è quello da prendere in considerazione per l'Azione di Spionaggio (vedi pagina 21).



CARTE TRUCCHETTO

Le Carte Trucchetto rappresentano le Azioni e le Abilità che gli Studenti possono usare durante la partita. Se il mazzo delle Carte Trucchetto si esaurisce, mischiate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

Ogni Carta può avere fino a tre effetti diversi. Lo Studente può attivarne solo uno, quindi la Carta viene scartata. Gli effetti possono essere:

- 1. Valore Bonus:** si usa per generare il Valore di Furtività di uno Studente durante un Test 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 da sinistra a destra e dall'alto al 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.



Alcune carte ti permettono di fare qualcosa "N" volte. Il numero N è determinato da un altro effetto della carta. Ad esempio, la carta "Trappola del Cacciatore" ti indica di Sacrificare 1 Matricola o di pescare N Matricole dall'Università e quindi di piazzare N Segnalini Trappola. Il numero di Segnalini Trappola che puoi piazzare è uguale al numero di Matricole Sacrificate o pescate.

- 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.

Ⓜ Nota che l'icona Omega nell'angolo in basso a destra di una Carta Trucchetto viene utilizzata solo nelle espansioni con una modalità solitario/cooperativa.



SEQUENZA DELLE CARTE TRUCCHETTO

Le Carte Trucchetto possono essere giocate durante il proprio turno (eccezione: Carte Istantaneo e Reazione), e solo durante le Fasi di Movimento e Azione.

Tutti gli effetti di una Carta Trucchetto devono essere risolti completamente prima che chiunque possa giocare un'altra Carta Trucchetto, con l'eccezione delle Carte di Reazione. Le Carte Trucchetto con la parola "**AZIONE**" prima del testo dell'effetto principale, consumano l'Azione dello Studente per quella Fase. Gli effetti delle Carte Trucchetto (Principali o Ausiliari) con le seguenti icone possono essere giocati anche **durante il turno di un avversario**:



Instantaneo: Può essere giocata in qualsiasi momento.



Reazione: può essere giocata in qualsiasi momento come risposta all'effetto di un'altra Carta Trucchetto, e si applica prima degli effetti di tutte le altre Carte giocate e ancora da risolvere (incluse le altre Reazioni giocate in precedenza).

Finché rispetta tutte queste indicazioni, un giocatore può giocare quante Carte Trucchetto vuole.

REGOLA DELLA PRIORITÀ

Durante una fase, il giocatore attivo ha la possibilità di giocare 1 Carta Trucchetto (se possibile). Una volta che il giocatore attivo gioca una Carta Trucchetto (o se dichiara di non volerne giocare), il giocatore alla sua sinistra può giocare 1 Carta Trucchetto Istantaneo, seguito poi dal prossimo giocatore (giocando 1 sola carta a testa). Ricordare che ogni singola Carta Trucchetto deve essere risolta prima che una nuova carta possa essere giocata. Questo ciclo continua finché nessun giocatore vuole più giocare carte.

Le Carte Trucchetto Reazione possono essere giocate in qualsiasi momento, influenzando una Carta Trucchetto appena giocata e non ancora risolta.

Tuttavia, tieni presente che i Test di Furtività seguono le loro regole per giocare le carte: durante un Test di Furtività, partendo dal giocatore attivo, ogni giocatore sarà in grado di giocare più carte contemporaneamente (vedere le pagine 20-22).





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 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 il numero indicato di Matricole (se necessario) e sceglie un giocatore (incluso se stesso), poi decide se il giocatore selezionato pesca 2 Carte Trucchetto o scarta una Carta Trucchetto a caso.**



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 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).



ICONE DEGLI EFFETTI

POSITIVE		Guadagni N Matricole dal Falò del Campus (vedi pagina 27).
		Muoviti fino ad un massimo di N Zone (vedi pagina 16).
		Pesca N Carte Trucchetto.
PERICOLO		Pesca N Matricole dal Sacchetto, poi piazzale nell'area Falò del Campus.
		Sacrifica N Matricole (vedi pagina 6).
NEGATIVE		Guadagni N Segnalini Stordito (vedi pagina 15).
		Scarta N Carte Trucchetto.
FURTIVITÀ		Aggiungi N ad un Valore di Furtività durante un Test di Furtività.
		Aggiungi N ad un Valore di Allerta durante un Test di Furtività.
		DIVINAZIONE Durante un Test 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.



TURNO DI GIOCO

OBIETTIVO DEL GIOCO



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

- Discutere la Tesi
- Guadagnare Cubi Informazione
- Guadagnare Specializzandi
- Evitare le Sfighe

MATRICOLE 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 **Falò**.



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**. Inoltre alzano l'allarme tra gli abitanti del Dungeon, e mandano nella Riserva tutte le Matricole nel Falò, anche quelle estratte insieme alla Matricola Omega (vedi pagina 26).



Quando una Matricola Omega viene piazzata sul dorso 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 discute la prima Tesi della partita.



SEQUENZA DEL TURNO



1. DISCUTERE LA TESI

(Opzionale; può innescare l'Allerta Massima)

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



2. FASE DI RIPOSO

(Può essere obbligatoria; pone fine al Turno!)

Lo Studente si prende una pausa dalle fatiche dell'esplorazione.

Puoi giocare Carte Trucchetto solo durante queste Fasi



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. FASE DI DISCUSSIONE DELLA TESI



Uno Studente che ha raggiunto almeno due **Stelle** sulla sua Bacheca può dichiarare di voler discutere la Tesi, anche senza aver visto la **Carta Clan** (nel caso che non abbia ancora 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 i 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 discutere 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, e il suo Studente rimane nella Zona di Partenza per il resto della partita. Per gli altri giocatori la partita continua partendo dal **Passo 1** della Allerta Massima (se la partita ha già raggiunto la Allerta Massima, la partita continua dal **Passo 2**, vedi pagina 25).
 - **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 CONOSCENZA

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 è **obbligato** ad effettuarla se all'inizio del suo turno ha un numero di **Segnalini Esausto uguale alla sua Stamina** (eccezione: Allerta Massima, pagina 25). In entrambi i casi, il giocatore procede come segue:

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



1. Piazza il suo Studente nella **Zona di Partenza**.
2. Scarta tutti i tuoi **Segnalini Stordito**.
3. Scarta 1 **Carta Sfiga** (vedi pagina 24).
4. Scarta un qualsiasi numero di Carte Trucchetto dalla sua mano, poi ne pesca un numero sufficiente a raggiungere il suo valore di Mano.
5. Se ha un numero di **Matricole** inferiore al suo valore di Matricole (indicato sulla Carta Studente), ne preleva dalla Riserva un numero sufficiente a raggiungere quel valore.
6. **Il suo Turno termina immediatamente.**



SEGNALINO STORDITO

Rappresenta il crescere della stanchezza di ogni Studente.

- **Uno Studente può avere un numero massimo di Segnalini Stordito pari alla sua Stamina** (es. non si può andare oltre questo limite usando una **Abilità** che dà **Segnalini Stordito**).
- Se lo Studente inizia il suo turno con il numero massimo di Segnalini Stordito (il suo valore di Stamina), **deve** eseguire una Fase di Riposo (eccezione: Allerta Massima, pagina 25).
- Quando uno Studente prende uno di questi segnalini, può scegliere di **Sacrificare** una Matricola per evitare di prenderlo.
- **Se in qualsiasi momento uno Studente possiede un numero di Segnalini Stordito superiore al proprio valore di Stamina, scarta quelli in eccesso.**
- **Possedere un numero di Segnalini Stordito pari al proprio valore di Stamina non influenza il proprio turno in alcun modo, ma lo Studente non potrà attivare effetti che richiedono l'acquisizioni di nuovi Segnalini Stordito (ad esempio, l'Abilità "Testata" di Valerio).**

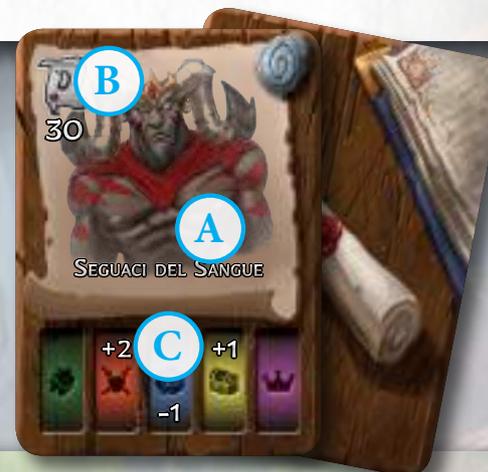


CARTA CLAN

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.

Solo 1 Carta Clan viene utilizzata durante una partita. In essa sono indicati i modificatori al Punteggio ottenuto con la Tesi dagli Studenti.

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





3. FASE DI MOVIMENTO



Se uno Studente sceglie di muoversi, può spostarsi attraverso un numero di Zone pari al suo valore di **Velocità** (vedi pagina 11)

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 Spazi (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) ed è riportato 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 (**H**), queste sono considerate **Bloccate** per gli Studenti che non possiedono almeno un Cubo Informazione di quel colore. Se la stessa Porta presenta due colori differenti (**I**), uno Studente deve avere almeno un Cubo 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 dal logo di *Dungeonology* sul fronte. La Zona di Partenza fa parte del I Piano.

Questa è un'area sicura in cui gli Studenti non devono temere nulla. Quando uno Studente si trova in questa Zona:

- Non può essere oggetto degli effetti del gioco
- Non può essere scelto come bersaglio (neanche da un Boss)
- Non può essere preso in considerazione durante le Randomizzazioni.
- Non può subire gli effetti delle Carte Trucchetto.
- Non può giocare Carte Trucchetto.

Uno Studente viene trasferito direttamente nella Zona di Partenza quando:

- Consegna la Tesi
- Effettua la Fase di Riposo



MUOVERE E POSIZIONARE NUOVE ZONE



Se lo Studente vuole entrare in una nuova Zona:



1. Pesca una Zona dalla cima della pila a faccia in giù corrispondente al Piano in cui si trova il tuo Studente.
2. **Collegala**, scegliendo un lato in maniera tale che almeno un Passaggio colleghi le due Zone (tutte le Zone devono essere orientate nella stessa direzione, con la parte superiore rivolta verso Nord). Se le Zone non possono essere collegate (solitamente per mancanza di Passaggi corrispondenti), posiziona la Zona appena pescata sul fondo della pila e ripeti i passaggi 1 e 2 fino a che non riesci a connetterne una. Se non è possibile trovare una Zona che possa connettersi, lo Studente deve muovere in un'altra direzione (o rimanere nella Zona attuale).
3. Lo Studente dovrà poi **muovere** nella nuova Zona.

Se è stata rivelata la Carta Panico, per il resto della partita non è più possibile piazzare nuove Zone.



ESEMPIO: POSIZIONARE UNA NUOVA ZONA



Le Zone possono essere suddivise come segue:

- **Adiacente:** Una Zona è considerata adiacente a tutte quelle altre Zone con cui condivide almeno un muro (ma non un angolo).
- **Collegata:** Una Zona è considerata essere Collegata a tutte quelle Zone che sono Adiacenti ad essa e con cui condivide un'uscita valida: un Passaggio, un Passaggio Segreto con una lettera corrispondente (vedi la pagina seguente), o delle Scale (vedi pagina 19).

GLOSSARIO DELLE ZONE

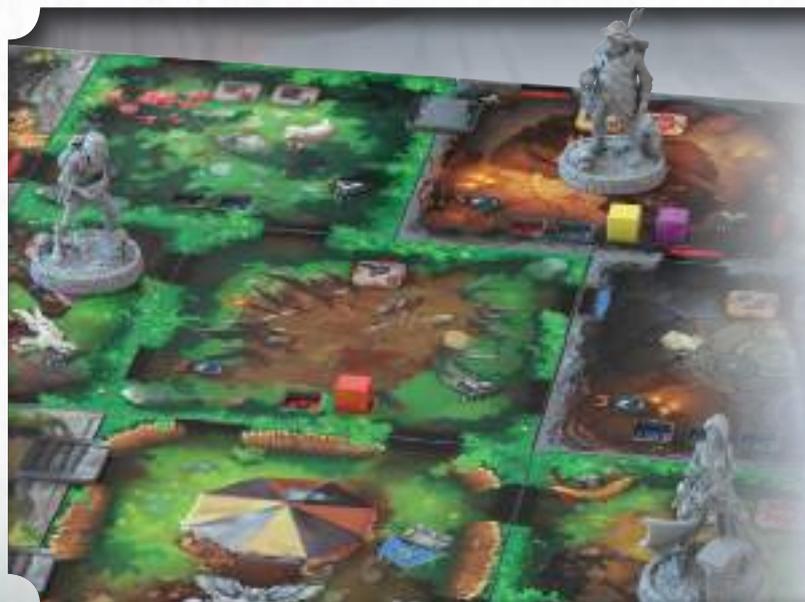
Zona - una singola plancia.

Piano - tutte le zone Adiacenti e Collegate dello stesso Piano. I Piani sono Adiacenti tra loro quando sono separati da un numero solamente (I è Adiacente a II, ma non a III). Ci sono 3 Piani nel Dungeon dei Fauni:

- I - Il Bosco dei Fauni
- II - Il Santuario di Gaea
- III - La Caverna dei Primaevi

Area - una serie continua di Zone Adiacenti.

Nota Bene: nel gioco base ci potrà essere soltanto una singola Area, ma le espansioni permetteranno la presenza di diverse Aree all'interno dello stesso Dungeon.



ENTRARE IN UNA ZONA



Quando uno Studente entra in una Zona:

1. Se la Zona è Nuova, 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 giocata da un avversario ferma il movimento di uno Studente, il movimento rimanente è perduto.

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. Devono essere risolti in ordine, **da sinistra verso destra**. Gli Effetti che si trovano all'interno di un' **icona quadrata** sono passivi, e possono essere attivati in momenti specifici o mediante certe condizioni.



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 una Divinazione N.

(vedi pagina 13) e :

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 (vedi pagina 6). Se non può farlo, ottiene un Segnalino Esausto (se possiede già il numero massimo di Segnalini Esausto e non può Sacrificare una Matricola, non potrà entrare in questa Zona).



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 pagine 22 e 23).



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 - AZIONE: 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 - AZIONE: Uno Studente può muoversi verso qualsiasi Zona rivelata del Dungeon. Per attivare il Teletrasporto, devi possedere almeno un Cubo Informazione Misticismo. Il Segnalino rimane fino alla fine del gioco.



Passaggio Segreto: aggiunge l'Effetto Passaggio Segreto X alla Zona. Il Segnalino rimane fino alla fine del gioco.



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. Le Trappole devono essere piazzate alla sinistra di tutti gli altri Effetti di Zona, in maniera tale da venire risolti per primi. Il primo Studente ad entrare in una Zona dove è presente il segnalino deve girarlo e subirne gli effetti indicati, dopo di che il Segnalino Trappola viene scartato. Consulta gli Effetti di Zona "Imboscata", "Stop", e "Obolo" (pagina 18) per conoscere gli effetti sul retro dei Segnalini Trappola.

SCALE



Se sei il primo ad entrare in una Zona con l'Effetto di Zona Scale:

1. Scegli un Piano Adiacente (consulta Il Glossario delle Zone a pagina 17).
2. Pesca una Zona dalla cima della pila a faccia in giù del Piano scelto.
3. Collega le Zone scegliendo un lato in maniera tale che almeno un Passaggio colleghi le due Zone.
4. Posiziona il **Segnalino(i) Scala** sui corrispondenti passaggi delle due Zone collegate.
5. Se la nuova Zona, una volta piazzata, ha dei Passaggi collegati a Zone di Piani differenti senza che vi siano delle Scale a giustificare la connessione, piazza un **Segnalino Muro** su quei Passaggi.



Segnalino Scale



Segnalino Muro

ESEMPIO: SEGNALINI TRAPPOLA



Rebecca entra nella Zona "Riposo del Grande Antico(I - 4)", dove un altro Studente aveva precedentemente lasciato un **Segnalino Trappola(A)**. Deve rivelare l'effetto del Segnalino girandolo, scoprendo che nasconde l'Effetto "Stop"(B). Rebecca è costretta a terminare il suo attuale movimento, poi il Segnalino Trappola viene scartato.

ESEMPIO: SCALE

Rebecca entra nella Zona "Gran Bacchanale(I - 2)" e controlla gli Effetti di Zona. L'Effetto "Scale" è attivato, per cui Rebecca rivela una Zona di un Piano più in basso ("Dolmen di Gaea" (II - 2), Piano II) e lo collega come preferisce. Dopo di che piazza il Segnalino Scale per segnalare il Passaggio di Piano, e un Segnalino Muro per bloccare il Passaggio alla Zona "Santuario del Pastore (I - 3)" che era stata piazzata precedentemente.

Nota: nonostante possa sembrare che un Segnalino Scala potesse essere piazzato sul Passaggio tra il "Dolmen di Gaea" e il "Santuario del Pastore", un Segnalino Muro deve essere invece piazzato qui, poichè nè "Dolmen di Gaea" nè "Santuario del Pastore" contengono l'Icona di Zona "Scale".





4. FASE AZIONE

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

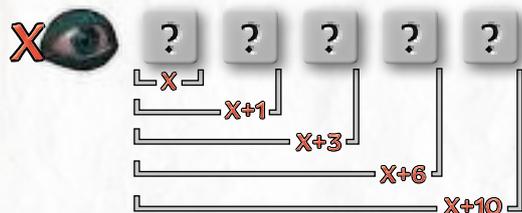
- **Studio**: lo Studente tenta di Raccogliere Cubi Informazione dal Dungeon.
- **Spionaggio**: lo Studente tenta di Rubare Cubi Informazione da un altro Studente.
- **Carta Trucchetto - AZIONE**: lo Studente gioca una Carta Trucchetto con l'Effetto Principale preceduto dalla parola "Azione".
- **Effetto di Zona- AZIONE**: lo Studente attiva volontariamente un Effetto di Zona.

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. 27).
2. Scegli il numero di **Cubi Informazione Bersaglio**, partendo dal primo cubo disponibile (il primo sulla sinistra) e continuando con il cubo seguente (i cubi non possono essere saltati a meno che la colonna corrispondente sulla Bacheca dello Studente non sia già piena). Questo numero non può eccedere il **Valore di Intelligenza dello Studente**, come indicato sulla sua Bacheca (vedi pagina 11). Il Valore di Allerta della Zona da battere per ogni Cubo Informazione in più che lo Studente voglia tentare di Raccogliere verrà modificato come segue:



Perciò, se uno Studente tenta di Raccogliere cinque Cubi Informazione, il Valore di Allerta della Zona viene aumentato di 10.

3. Lo Studente scarta un qualsiasi numero di **Carte Trucchetto (minimo 1)** e somma tutti i loro Valori Bonus, generando così il suo **Valore di Furtività** per il test in corso.
4. Lo Studente aggiunge i suoi Bonus di Studio presenti sulla sua Bacheca al suo Valore di Furtività, e, se nella Zona è presente un effetto di **Divinazione**, lo attiva.

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

5. Procedendo in senso orario, chiunque può giocare delle Carte Trucchetto per il loro effetto Principale o Ausiliario (gli effetti Ausiliari delle carte Sotterfugio, Fato, o Magia, ed alcuni degli effetti Principali possono modificare il Valore di Furtività del giocatore di turno, o alzare il Valore di Allerta della Zona in cui si trova).
6. Dopo che tutti gli avversari hanno avuto l'occasione di giocare carte, il giocatore che sta effettuando l'Azione Studio può giocare Carte Trucchetto addizionali (esclusivamente gli Effetti Ausiliari delle carte Sotterfugio, Fato o Magia) per finire l'Azione.

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



ESEMPIO: STUDIO



Sofia vuole Raccogliere un Cubo Informazione nella Zona "Santuario del Pastore (1 - 3)". Per farlo deve effettuare una Azione Studio.

Ha bisogno di raggiungere un Valore di Furtività di almeno 4, poiché questa Zona ha un Valore di Allerta di 3, e la Carta Allerta ha una ulteriore Penalità allo Studio di +1. (Se Sofia volesse Raccogliere sia un Cubo Informazione blu di **Misticismo** che un Cubo Informazione verde di **Civiltà**, il Valore di Allerta della Zona aumenterebbe di +1, fino a 5 (vedi la regola qui a sinistra).



Allerta della Zona + Penalità allo Studio

1. Rebecca gioca 3 Carte Trucchetto, aggiungendo poi il suo Valore Bonus e raggiungendo un Valore di Furtività di

2. Un altro Studente Gioca una Effetto Ausiliario di una Carta Sotterfugio, che aumenta 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 **raccoglie** 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 può 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* (vedi pagina 6), poi sceglie uno Studente Bersaglio e seleziona un Cubo Informazione sulla Bacheca del Bersaglio. Il Valore di Allerta dello Studente Bersaglio è uguale al Valore in Punti del Cubo Informazione selezionato, più il numero di Matricole in possesso del Bersaglio.

Ignora ogni Bonus di Studio sulla Bacheca e la Penalità allo Studio sulla Carta Allerta quando effettui questo test.



A questo punto procedi 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 un qualsiasi numero di Carte Trucchetto per il loro effetto Principale o Ausiliario (gli effetti Ausiliari delle carte Sotterfugio, Fato, o Magia, ed alcuni degli effetti Principali possono modificare il Valore di Furtività del giocatore di turno, o alzare il Valore di Allerta della Zona in cui si trova).
3. Il giocatore che ha intrapreso l'Azione di Spionaggio può giocare a sua volta un qualsiasi numero di Carte Trucchetto 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.

Durante un Test di Furtività per un'azione di Spionaggio, solo lo Studente che esegue l'azione ed il suo bersaglio possono giocare Carte Trucchetto.

A questo punto, se il Valore di Furtività dello Studente è maggiore o uguale al Valore di Allerta del Bersaglio, egli ottiene un **Successo** e Ruba il Cubo Informazione; altrimenti ottiene un **Fallimento** e lo Studente ottiene un Segnalino Stordito 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.



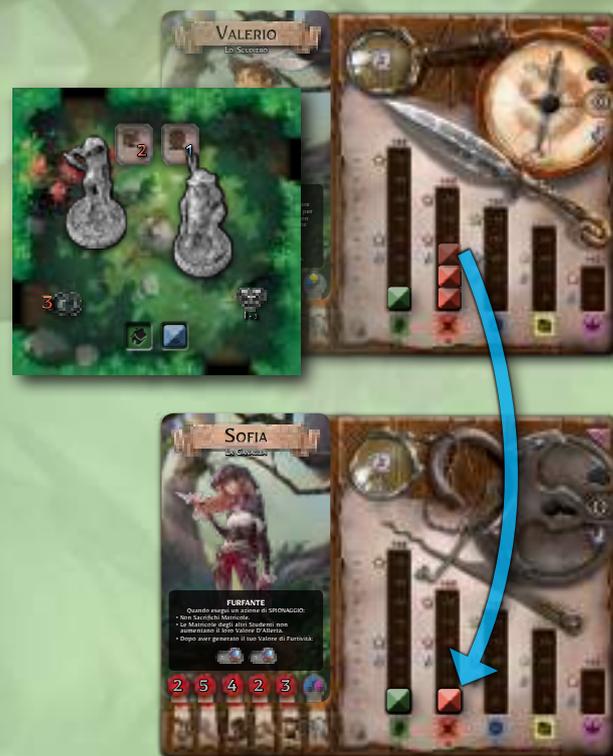
EFFETTI DI ZONA - AZIONE



Usa un Effetto di Zona volontario (icona tonda) che consuma l'Azione dello Studente una volta usata.



ESEMPIO: SPIONAGGIO



Sofia vuole Rubare un Cubo Informazione **Milizia** da Valerio. Per farlo, esegue una Azione di Spionaggio. Ha bisogno quindi di raggiungere un Valore di Furtività di almeno **3**, poiché questo è il Valore in Punti dei Cubi Informazione **Milizia**, e 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 due volte**, pescando l'ottima Carta Fato con valore Bonus 5, ed una seconda Carta Trucchetto con un Valore Bonus di 1, raggiungendo il Valore di Furtività 8.

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

Dato che il suo Test di Furtività è un successo, Sofia **Ruba** il Cubo Informazione rosso, quello più in alto dalla colonna sulla Bacheca di Valerio, lo Ottiene 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.

SOMMARIO TEST DI FURTIVITÀ

L'obiettivo di uno Studente durante un Test di Furtività è di pareggiare o superare il **Valore di Allerta** indicato nella Zona (*Studio*) o posseduto da un avversario (*Spionaggio*). Il giocatore deve generare un **Valore di Furtività** giocando Carte Trucchetto, aggiungendo il propri Valori Bonus (il loro Bonus allo Studio per le Azioni di Studio).

Una volta generato, il Valore di Furtività può essere cambiato solamente da effetti come Divinazione o l'Effetto Ausiliario delle Carte Trucchetto Sotterfugio, Fato e Magia, o da Effetti Principali che permettono di farlo.

STUDIO

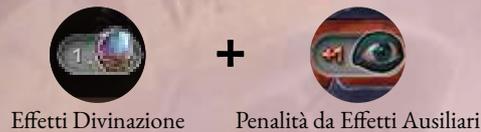
Valore di Allerta del Dungeon



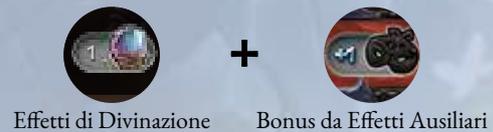
Valore di Furtività dello Studente



Modificatori imposti da altri Studenti



Modificatori alla Furtività degli Studenti



SPIONAGGIO

Valore di Allerta dello Studente Bersaglio



Modificatori dello Studente Bersaglio



Sacrifica una Matricola

Valore di Furtività dello Studente



Modificatori dello Studente



PAROLE CHIAVE DEI CUBI INFORMAZIONE

◆ ◆ ◆ GUADAGNARE

Con il termine “**Guadagnare**” si intende un qualsiasi metodo che uno Studente utilizza per ottenere Cubi Informazione, sia Raccogliendoli che Rubandoli. I Cubi Guadagnati vengono piazzati nella colonna della Bacheca corrispondente al loro colore, nel primo spazio disponibile partendo dal basso.

- **Raccogliere:** 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 lo rappresenta. 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.
- **Rubare:** 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 quello piazzato più in alto nella colonna corrispondente dalla Bacheca del Bersaglio. Se sulla Bacheca di uno Studente, la colonna in cui andrebbe posizionato il Cubo è piena, l'Informazione rubata viene eliminata dal gioco.

PERDERE

Con il termine “Perdere” si intende un qualsiasi metodo per cui uno Studente è obbligato a rimuovere uno dei suoi Cubi Informazione dalla sua Bacheca, che sia stato Rubato, Eliminato o Perso in un qualsiasi altro modo (i Cubi così persi vengono rimossi dalla cima della colonna corrispondente).

- **Lasciare:** Indica l’Azione di selezionare un Cubo tra quelli sulla propria Bacheca e piazzarlo nella Zona in cui si trova il proprio Studente. Il cubo deve essere piazzato in uno spazio della Zona che non contiene già un Cubo Informazione, partendo dallo spazio vuoto più a destra. È bene notare che il Cubo può essere posizionato in un qualsiasi ordine scelto dallo Studente che lo sta Lasciando, e che non è necessario che occupi uno spazio del colore corrispondente. Se nella Zona in cui si trova lo Studente non vi sono spazi vuoti il Cubo dovrà essere piazzato in uno spazio vuoto all’interno di una Zona Collegata. Se anche così non ci sono spazi disponibili il Cubo viene Eliminato dal gioco.

ESEMPIO: LASCIARE



Valerio usa la sua abilità per far lasciare a Sofia una Cubo Informazione Randomizzato. 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.

- **Elimina:** indica l’azione di prendere un Cubo Informazione (da una Zona o da una Bacheca) e posizionarlo nella Riserva.

DONARE

- **Donare:** indica l’azione di muovere un Cubo Informazione dalla cima di una colonna a tua scelta 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, il Cubo Donato è Eliminato dal gioco.

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 trucchetto “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 **Donare** l’informazione perchè la Protezione si applica solo alla **Perdita** di Informazioni.

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 per il fine partita.
- C. Effetto

Quando uno Studente acquisisce una Carta Specializzando, la tiene vicino alla propria Bacheca. Finchè 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 discutere la Tesi, vedi Fase di Fine Turno, pagina 24). 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. Pesca carte Trucchetto fino a raggiungere il tuo valore di Mano..
4. Fine Turno.



CARTE SFIGA

Le Carte Sfiga rappresentano situazioni sfortunate in cui possono imbattersi gli Studenti. Di solito sono causate da una Matricola Omega 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 al punteggio di fine partita.**

Importante: Le Carte Sfiga sono sempre pescate a faccia in giù; vengono rivelate durante la prossima Fase di Fine Turno del giocatore attivo.

 Nota che le icone Omega nell'angolo in alto destra delle Carte Sfiga vengono utilizzate esclusivamente per la modalità coop/solo.

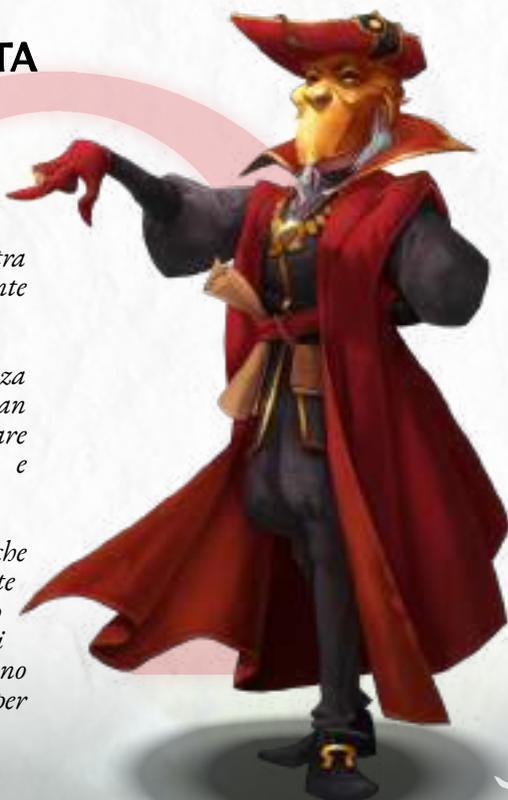


CONFRATERNITA OMEGA

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 Infami 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 Discussa**
Se viene consegnata la prima Tesi del gioco (vedi pagina 15); la partita continua dal **Passo 1 della Allerta Massima** (vedi pagina 25).
- **Una Matricola Omega raggiunge la Carta Panico**
Se gli spazi della Carta Allerta sono finiti, e viene pescata un'altra Matricola Omega, 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:** La presenza di questa icona indica che la Carta può essere usata solo con quel tipo di Dungeon. Se ci sono informazioni riguardanti un Boss (es. "solo Laetus"), la Carta può essere usata solo con quel Boss.
- C. Istruzioni per riempire l'Università.** La Matricola Omega 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 Omega; 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.
Segui queste regole (riportate anche sul retro della Carta Allerta):
 - Gli Studenti non possono eseguire la **Fase di Discutere la Tesi** all'inizio del loro turno. Uno Studente che vuole provare a **Discutere la Tesi** indipendentemente dal numero di Stelle che ha, deve terminare il proprio turno nella Zona di Partenza, esegue immediatamente la fase di "Discutere la Tesi" partendo dal passo 2 (vedi pagina 15). Dopodichè 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. Gli Studenti che raggiungono il numero massimo di Segnalini Stordito non possono Riposare, e quindi non possono ottenere ulteriori Segnalini Stordito (perchè non possono eseguire Azioni che gli farebbero ottenere ulteriori Segnalini Stordito).
 - 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 Discutendo la Tesi) continua dal **Passo 4**.
 - Se durante l'Allerta Massima, dopo che è stata estratta la Matricola Omega 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 gli Studenti che non hanno Discusso la Tesi 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 Clan**
 - Il primo Studente che ha Discusso 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 Discusso la Tesi per primo vince.
2. Chi possiede più Matricole vince.
3. Il giocatore più giovane vince.



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 finchè 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

1: Laetus Ubriaco deve muoversi casualmente verso uno Studente. Il giocatore che lo ha attivato, "Randomizza" pescando una carta Randomizzatrice. Se il risultato è **A**, Laetus si muoverà verso lo Studente con la Bacheca Gialla. Se durante questo movimento, il Boss può scegliere tra due passaggi, viene selezionato il passaggio indicato dalla freccia **B** 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 **A**).

...

2: L'abilità di Valerio gli consente di costringere un avversario a lasciare un Cubo Informazione casuale. Per decidere quale Cubo Informazione l'avversario lascerà cadere, Valerio "Randomizza" pescando una carta dal mazzo Randomizzatore. Nel caso in cui ottenga il risultato **C**, l'avversario lascerà cadere un Cubo Informazione **Ricchezza**.

...

3: Un effetto del gioco indica ai giocatori di spostare uno Studente in una direzione Randomizzata. Con il risultato **A**, lo Studente muove verso Sud, e se dovesse essere necessario scegliere quale passaggio utilizzare, verrebbe utilizzato quello più a destra, come indicato dal risultato **B**.



UNIVERSITÀ E MATRICOLE

Il **sacchetto** rappresenta l'Università di Rocca Civetta; quando questo regolamento si riferisce all'Università, si riferisce al sacchetto. Contiene le risorse che l'Università mette a disposizione per la spedizione, sotto forma di Matricole inviate per aiutare gli Studenti nell'esplorazione.

Il sacchetto è riempito con le miniature delle Matricole, ma tra loro c'è sempre una Matricola Omega. Durante il gioco il sacchetto verrà svuotato molte volte, rendendo inevitabile l'entrata in gioco delle Matricole Infami, che, per disattenzione o per scorrettezza, peggioreranno la situazione degli Studenti.

Vedi il box "Carte Allerta" (a destra) per configurare l'Università.

La maggior parte delle Carte Trucchetto richiederà ai giocatori di pescare dal sacchetto dell'Università. Inoltre, il fallimento delle prove di Furtività costringerà i giocatori a pescare una o più Matricole dal sacchetto.

Quando un giocatore pesca dal sacchetto dell'università, deve seguire le seguenti linee guida:



- Quando vengono estratte, le Matricole devono essere estratte tutte assieme ed ogni Matricola Ordinaria dovrà essere piazzata nel **Falò**. Se tutti gli spazi sono pieni rimette tutte le Matricole in eccesso nella Riserva. Se non ci sono abbastanza Matricole nel sacchetto, vanno estratte tutte le rimanenti. **In nessun caso un giocatore può contare le Matricole che sono nel sacchetto.**

- Quando viene estratta una **Matricola Omega**:

1. Risolvi la Carta Trucchetto in corso (se presente)
2. Tutte le Matricole nel Falò (anche quelle estratte insieme alla Matricola Omega) devono essere immediatamente messe nella Riserva.
3. La Matricola Omega viene piazzata nello spazio libero più in alto della Carta Allerta in uso.
4. Il giocatore che ha estratto la Matricola Omega pesca una **Carta Sfiga** coperta (la rivelerà e applicherà i suoi effetti durante la sua prossima fase di fine turno; non guardate la Carta Sfiga fino all'inizio della Fase di Fine Turno).
5. Riempite il Sacchetto dell'Università come indicato sulla Carta Allerta.



Se si estrae una Matricola Omega e non ci sono spazi vuoti sulla Carta Allerta, questa carta deve essere scartata. L'Allerta Massima viene attivata. (see page 25).

CARTE ALLERTA

Le Carte Allerta sono utilizzate per tenere traccia dell'allerta degli abitanti del Dungeon. Quando le Matricole Omega vengono estratte dall'Università, saranno collocate su questa carta, aumentando l'attenzione generale degli abitanti nei confronti degli Studenti.

Una Carta Allerta è strutturata come segue:

- A.** Indicazioni sulla difficoltà e la durata media della partita per i giocatori partecipanti (i giocatori possono impostare il livello di difficoltà scegliendo quale Carta Allerta utilizzare).

- B.** Istruzioni per il setup dell'Università all'inizio della partita. L'Università deve essere riempita con un numero di Matricole uguale al numero di giocatori moltiplicato per il numero indicato N (16 nell'esempio sotto, se ci sono 4 giocatori), più una quantità **N** di Matricole Omega (1 nell'esempio sotto).

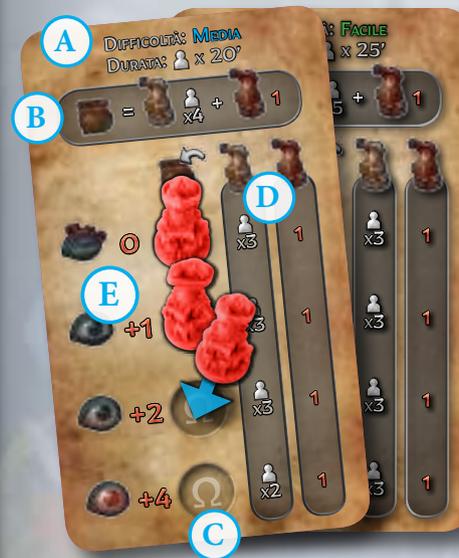


- C.** Spazi in cui vanno piazzate le Matricole Omega quando vengono pescate (massimo 4 in questo esempio), riempiendoli dall'alto verso il basso.

- D.** Istruzioni per riempire l'Università; si usa solo la linea più in basso, occupata da una Matricola Omega. L'Università deve essere riempita con un numero di Matricole Ordinarie uguale al numero di giocatori moltiplicato per il numero indicato (12 nell'esempio sotto, se ci sono 4 giocatori), più la quantità indicata di Matricole Omega (1 nell'esempio sotto)

- E.** Il valore della Penalità di Studio da aggiungere al Valore di Allerta di ogni Zona quando si effettua una Azione di Studio. Il Valore da utilizzare è quello indicato sulla linea dove si trova la Matricola Omega più in basso (in questo esempio: +2)

- F.** Promemoria delle regole per il **Fine Partita**.



CAMPUS

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

- 
- A. Falò:** Ogni volta che vengono estratte delle Matricole Ordinarie dall'Università, vengono piazzate tutte intorno al Falò in senso orario fino a che il Falò non si riempie. il Falò può ospitare fino a 12 Matricole: quelle in eccesso vengono messe nella Riserva. Quando un effetto permette ad uno Studente di Guadagnare una Matricola, possono prenderla dal Falò solo se è disponibile, altrimenti non possono ottenerla (eccezion fatta per la Fase di Riposo, dove vengono prese direttamente dalla Riserva).
 - 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, che vengono attivati dalla **Icona 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 della Zona:** la presenza di un Boss aumenta del numero indicato il Valore di Allerta della Zona in cui si trova o aggiunge un nuovo Effetto di Zona.
- 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.

Movimenti del Boss:

Quando uno Studente deve muovere un Boss, deve farlo in maniera tale da generare il maggior numero possibile di interazioni con il gioco. Il Boss può sfruttare gli effetti dei Passaggi Segreti. (ma non dei Teletrasporti), e ignorare le Zone Bloccate.

Se il Boss deve prendere una scelta non contemplata sulla sua carta o dalle regole, il giocatore che lo ha attivato sceglierà per lui.



LAETUS, GRAN CERIMONIERE

Esplorando il Dungeon, gli Studenti dovranno affrontare Laetus, il Gran Cerimoniere dei Fauni di Orvieto, un colosso dal pessimo carattere, ma che potrebbe diventare il migliore amico dei nostri eroi...basterà offrirgli da bere!

Laetus Attaccabrighe inseguirà gli Studenti per pestarli e buttarli fuori dal dominio dei Fauni. Questa versione di Laetus aumenta la frequenza con cui verranno assegnati i Segnalini Stordito durante la partita, e i suoi movimenti potranno essere controllati con facilità dal giocatore di turno per intralciare a suo piacimento gli avversari.

Laetus Ubriaco vaga nel Dungeon totalmente sconvolto facendo un gran casino. Brillo e con la vista annebbiata, Laetus potrebbe pestare gli Studenti, rubare loro le Informazioni o diventare il loro migliore amico, rivelando i segreti più oscuri del dominio dei Fauni.





VALERIO, LO SCUDIERO

Valerio è sempre stato un po' un avventuriero e un esploratore, e non avrebbe mai potuto farsi sfuggire questa occasione di seguire i suoi amici in questa nuova avventura con sua sorella Sofia.

Valerio usa le sue Abilità di Scudiero e la sua forza fisica per compensare la sua scarsa preparazione accademica. La sua Abilità **Testata** gli permette di manipolare il numero di Cubi dei suoi avversari, o di rubare loro preziose Carte Trucchetto.

Quando Valerio si Fomenta, guadagna l'abilità **Testata Eroica**, che gli permette di Raccogliere tutte le informazioni che i suoi avversari Lasciano cadere a causa delle testate.

Rifiatare permette a Valerio di gestire meglio i Segnalini Stordito grazie alla sua Stamina, dandogli la possibilità di usare Testata Eroica continuamente tra i vari Turni di gioco senza bisogno di Riposare.



SOFIA, LA CANAGLIA

Sofia, agile e furba, non perde occasione di arricchirsi e di farsi un nome; nonostante il legame di amicizia con gli altri Studenti, è pronta a tutto pur di vincere.

Sofia usa la sua velocità per tallonare i suoi avversari e Rubare le migliori informazioni in loro possesso.

L'Abilità **Furfante** permette a Sofia di usare l'Azione Spionaggio in maniera molto più vantaggiosa rispetto ai suoi avversari, aiutandola a completare anche la sua difficile Combo di Conoscenza.

Velocità Smodata consente a Sofia di effettuare due Azioni per turno, potendo quindi usare l'Azione di Spionaggio, l'Azione di Studio e potenti Carte Trucchetto in sequenza, creando delle combo incredibili e versatili



VINCENZO, IL NOVIZIO

Vincenzo viene da una scuola ecclesiastica di Caserta, trasferita alcuni anni fa nella curia di Roma, e ora sta studiando per diventare il prossimo professore di Dungeonology.

Vincenzo è lo Studente più gracile del gruppo, ma la sua fede gli consente di sopperire con determinazione alle sue carenze.

Sermone e **Sermone Ispirato** gli permettono di scartare le sue Carte Trucchetto Magia per richiamare le Matricole, essenziali quando diventa Fomentato.

Intervento Divino consente a Vincenzo di Stordirsi per ottenere potenti Divinazioni da utilizzare per i suoi Test di Furtività, o di aumentare il Valore di Allerta delle Zone in cui i suoi avversari eseguono Test di Furtività.

Una volta Fomentato, Vincenzo ottiene una delle abilità più potenti del gioco, **Pentiti**, che gli consente di Sacrificare le Matricole per raccogliere i Cubi Informazione senza eseguire Test di Furtività.





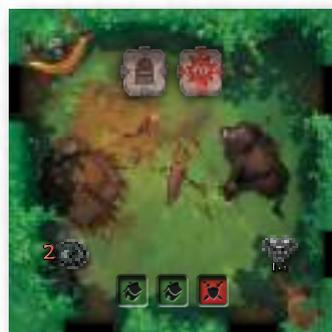
REBECCA, L'APPRENDISTA

Rebecca, di origine lucana, ha sempre vissuto a Roma. Si è trasferita a Rocca Civetta insieme al suo amico Vincenzo per approfondire i suoi studi sulle arti magiche utilizzate da altre razze.

Rebecca è una studentessa modello, sempre attenta e preparata. **Prodigio Magico** le permette di raddoppiare il Valore Bonus delle sue Carte Trucchetto Magia, sfruttando al massimo la sua alta intelligenza. Una volta Fomentata, questa abilità diventa **Vista Magica**, che le consente di raccogliere automaticamente cubetti di informazioni scartando le Carte Trucchetto Magia. **Ricerca Arcana** e **Ricerca Arcana Definitiva** permettono a Rebecca di cercare le migliori Carte Trucchetto Magia scartando le Carte Trucchetto Sotterfugio dalla sua mano.



BOSCO DEI FAUNI

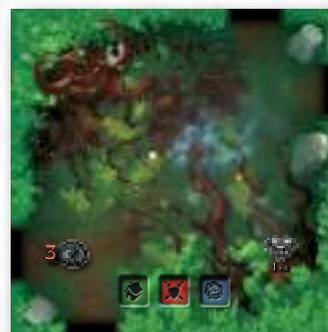


BIVACCO DEL CACCIATORE

◆ 1-1 ◆

I Fauni cacciatori riposano in questa Zona dopo le loro spedizioni di caccia. Ultimamente sono riusciti a catturare "Sterminatore di Re", il potente cinghiale che uccise il re Robertone del Cervo.

Questa è una delle Zone più semplici in cui gli Studenti possano entrare, e include anche un accesso al Secondo Livello, ma attenzione: il Boss è sempre in agguato!



RIPOSO DELL'ANTICO

◆ 1-4 ◆

La leggenda dice che i primi Fauni che vissero in questi luoghi decisero di fondersi con la natura per difendere la propria specie. Gli Antichi, alberi con volti Primavevi, riposano in questo luogo, abitato da spiritelli bianchi.

In questa Zona non ci sono Effetti pericolosi, e affrontando un Valore di Allerta relativamente basso, uno Studente sarà in grado di svelare preziosi segreti sugli Antichi e sulla loro magia.



GRAN BACCANALE

◆ 1-2 ◆

Se c'è una cosa che i Fauni sanno fare bene, è divertirsi! In questo luogo troverai gli avanzi della loro ultima festa, organizzata per una giovane sciamana che ha deciso di partire per conquistare il potere della Loggia della Rosa Nera.

Questo posto è tranquillo e comprende anche un accesso al Secondo Livello, oltre a nascondere un passaggio segreto per l'Orto Nascosto. Anche il Boss vaga per questa zona, quindi... meglio fare attenzione!

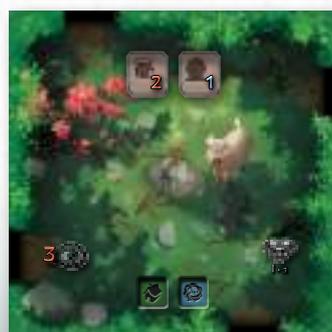


BANCHETTO DEI LAVORATORI

◆ 1-5 ◆

I Fauni stanno organizzando una festa post-lavoro nei vigneti. Cibo e vino sono pronti, un maiale sfrigola sul fuoco, mentre un cuoco famoso è nascosto tra le prelibatezze.

Qui gli Studenti saranno in grado di utilizzare il passaggio segreto per raggiungere i Bassifondi. Questo ambiente accogliente permette loro di eseguire un veloce Riposo grazie all'effetto Bivacco, ma fate attenzione: i Fauni sono gelosi del loro cibo!



SANTUARIO DEL PASTORE

◆ 1-3 ◆

I pastori Fauni tengono il gregge in questo posto. Le pecore pascolano, ma Belly, la maggiore del gregge, rimane qui per controllare che nessuno rubi il prezioso pascolo.

In questa Zona è possibile trovare le prime tracce della magia dei Fauni, utilizzata per mantenere verdi i loro pascoli. Ad ogni modo, attenti a Belly... può avvisare i Fauni della vostra presenza!



ARENA DELLE LAME

◆ 1-6 ◆

I Danzatori di Guerra si allenano in questa arena dall'alba al tramonto. Molti eroi sono nati in questo posto e famosi guerrieri sono caduti. Tra le reliquie dei combattenti, sono nascoste armi antiche da luoghi remoti.

I Fauni combattono e non prestano alcuna attenzione agli Studenti, che possono apprendere i segreti delle arti marziali Primavee. Peccato che gli Studenti distratti tendano a finire sotto le loro lame!

SANTUARIO DI GEA



RADUNO DELLA FIAMMA

◆ II-1 ◆

Qui gli sciamani elevano le preghiere alla grande Fiamma Primordiale. Si dice che i loro inni occasionalmente richiamino gli spiriti del fuoco. Uno di loro si nasconde in attesa del ritorno del suo maestro.
Le fiamme rendono pericoloso Studiare in questa Zona, e i fallimenti sono pagati a caro prezzo, ma gli Studenti più audaci saranno in grado di apprendere le arti sciamaniche dei piromanti.



DOLMEN DI GEA

◆ II-2 ◆

Le leggende dicono che in questa Zona i Fauni custodiscono il loro artefatto più prezioso, il Sangue di Gaea, giunto dalle Stelle per volere della Dea, protettrice dei Primaevi.
La semplice presenza del Sangue di Gaea provoca la morte immediata delle povere Matricole che si nascondono in questa Zona, ma per gli Studenti è fondamentale svelare i segreti del più grande tesoro dei Fauni!



CAMPO MILITARE

◆ II-3 ◆

Qui viene addestrata la milizia dei Fauni. Il falò è sempre acceso; le sue fiamme custodiscono l'antica spada "Legame di Fiamme", che ricorda ai guerrieri che la fiamma della loro anima non deve mai estinguersi...
Questa Zona altamente pericolosa consente l'accesso al Terzo Livello del Dungeon (o il ritorno al Primo Livello per i deboli di cuore). Studiare i segreti qui è molto pericoloso, e oltre alla Fiamma gli Studenti devono stare attenti al Boss.



BASSIFONDI

◆ II-4 ◆

Nei Bassifondi vivono i Fauni con la peggior reputazione. Qui troverai briganti e tagliagole che non disprezzano la presenza degli umani, ma solo se possono approfittarne e ottenere qualcosa da loro.
Qui gli Studenti possono utilizzare il Passaggio Segreto per il Banchetto dei Lavoratori, oltre a poter riposare nelle tende dei briganti, purché conoscano alcuni succosi segreti sui tesori dei Fauni.



SALA DEI TROFEI

◆ II-5 ◆

Questa è la Sala dei Trofei, dove il capo dei Fauni cacciatori ospita i suoi discepoli e mostra la sua ultima preda, tra cui un raro esemplare di Alpaca viola.
Questa Zona è generalmente vuota ed eccellente per svelare segreti sui tesori dei Fauni, ma le sue porte sono ben sigillate e gli Studenti avranno bisogno di Informazioni specifiche prima di poter entrare.



ADUNANZA DEI BARDI

◆ II-6 ◆

I bardi si riuniscono in questo posto per esercitarsi e scrivere nuove odi e canzoni per i prossimi baccanali. Tra tamburi, liuti e flauti, gli Studenti devono stare attenti a non emettere alcun rumore!
I bardi sono dei famosi chiacchieroni, e nascosti nelle loro odi e canzoni, lo Studente sarà in grado di imparare pettegolezzi, segreti arcani e persino fatti privati riguardanti il leader del clan.

CAVERNE DEI PRIMAIEVI



SALA DEI GUERRIERI

◆ III-1 ◆

I più forti guerrieri del Clan si radunano in questa Zona per temperare le loro lame e forgiare nuove armi. Tra questi ci sono trofei presi da potenti nemici sconfitti da terre lontane, come il celebre Spartano!

Questa Zona è mortale per le Matricole e una delle più pericolose nel Dungeon. Ti permette di tornare al Secondo Livello. Il Boss visita spesso questa zona.



ORTO NASCOSTO

◆ III-4 ◆

I raccolti di Erba Fauna sono uno dei luoghi più pericolosi di questo Dungeon. Qui i due famosi alchimisti, Fauno Bianco e Fauno Rosa coltivano le piante da cui producono i Cristalli Magici!

Da qui puoi tornare rapidamente al Primo Livello, accedendo al Gran Bacchanale. In questi terreni soprannaturali, le sostanze magiche e i tesori nascosti si possono trovare con facilità.



CAVERNA DEL RITUALE

◆ III-2 ◆

Tra i Fauni, gli Arcanisti sono esperti di magia nera che cercano di comunicare con altri mondi e entità esterne e lontane. Sembra che tra i manufatti in loro possesso ci sia anche uno dei misteriosi Calici del Dungeon...

Le Porte di questa Zona sono ben difese e attraversarle richiederà Informazioni specifiche. Le forze magiche proteggono le Informazioni qui conservate, che rappresentano i più antichi incantesimi controllati dai leader spirituali del Clan.

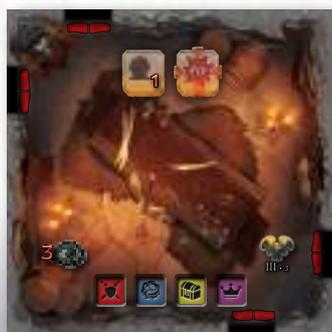


VECCHIA CLOACA

◆ III-5 ◆

I Fauni non inquinano! Lanciano spazzatura in questo drenaggio, che penetra nel sottosuolo. Tuttavia, in questo puzzolente liquame si possono trovare preziosi tesori perduti e persino strani cetrioli parlanti!

Questo fango putrido interrompe l'esplorazione degli Studenti, ma la Zona gli permette anche di tornare al Secondo Livello. Scavando nella sporcizia si possono trovare molte informazioni e tesori veri e propri!



GROTTA DEI CAPI CLAN

◆ III-3 ◆

La Grotta dei Capi Clan è dove vengono custoditi i più grandi segreti dei Fauni. Entrare qui ti consentirà di scoprirli e di osservare artefatti molto rari, come l'Anello Indistruttibile.

Gli Studenti hanno bisogno di informazioni sulle guardie per entrare in questa stanza, e spesso il Boss passa di qui, ma una volta entrati, sarete in grado di raccogliere Informazioni molto importanti per i vostri studi.



SALA DELLA PEGHIERA

◆ III-6 ◆

Qui risiede la Matriarca del Clan. Incredibili segreti e tesori attendono i coraggiosi Studenti che riescono ad arrivare fino a qui, ma attenti a ciò che è nascosto nelle casse...

Le sale del grande capo dei Fauni sono le più pericolose del Dungeon. Qui le Matricole avranno una vita molto breve e il Boss è sempre in agguato, ma qui le Informazioni sono di gran lunga le più preziose.



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Dungeonology: la Spedizione - Regolamento v.1.2

Ludus Magnus Studio - 2019 ©
Tutti i Diritti Riservati
www.ludusmagnustudio.com