

MUNCHKIN[®]

Dungeon



REGOLAMENTO



~ INDICE ~

CONTENUTO	2
CONCETTI BASE	3
PREPARAZIONE	6
BENVENUTI A MUNCHKIN DUNGEON!	7
COME GIOCARE	7
FINE DELLA PARTITA	11
RIASSUNTO DELLE REGOLE	12
RICONOSCIMENTI	12



~ CONTENUTO ~

2 PLANCE SUPER MUNCHKIN

2 MINIATURE SUPER MUNCHKIN

5 PLANCE EROE

5 MINIATURE EROE

5 MINIATURE MOSTRO ERRANTE (Lv.2)

10 CARTE STANZA MOSTRO

5 MINIATURE MOSTRO ERRANTE (Lv.3)

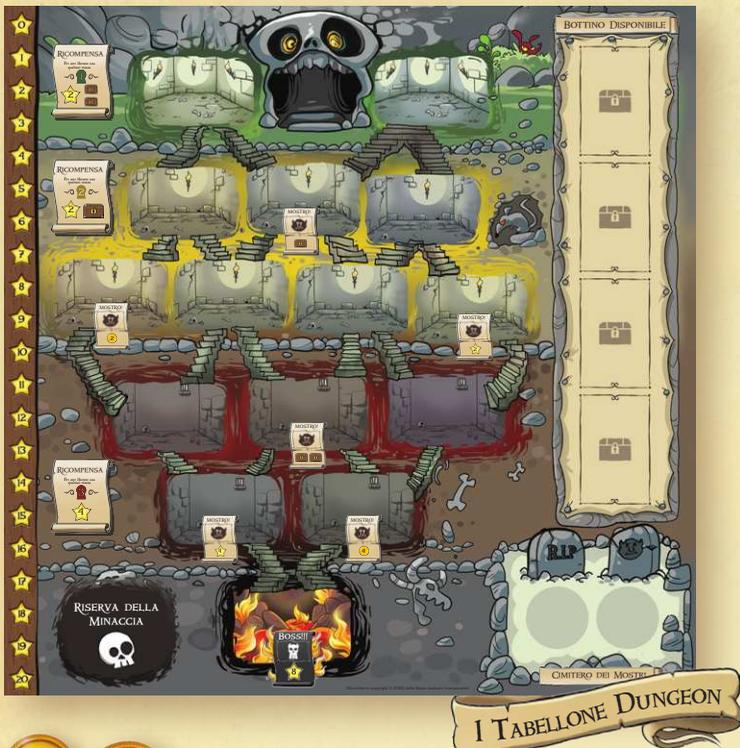
12 CARTE STANZA VUOTA

6 CARTE BOSS

2 MINIATURE BOSS

5 BASI COLORATE

6 DADI COMBATTIMENTO



CONCETTI BASE

PLANCIA EROE

Tenete traccia delle informazioni importanti sul vostro eroe come il livello, la salute, i poteri e i bottini attualmente equipaggiati!

Classe: Ogni eroe fantasy che si rispetti deve averne una!

Livello: Tiene traccia del livello attuale del vostro eroe e le nuove capacità correlate ad esso.

Dadi e Vita: All'inizio della vostra avventura, questi sono la salute del vostro eroe e il numero di dadi che può tirare durante un combattimento. Questo numero aumenta a mano a mano che il vostro eroe sale di livello.

Poteri Eroe: Mostra i poteri del vostro eroe che possono essere attivati durante un combattimento.

Costo dell'Aumento di Livello: Il numero di monete che dovete spendere per raggiungere il livello successivo.

Slot Arma e Armatura: Collocate qui i bottini arma e armatura attualmente equipaggiati dal vostro eroe. I loro effetti vi aiuteranno a combattere i mostri. Il vostro eroe può possedere solo 1 bottino arma e 1 bottino armatura equipaggiati alla volta, ma può cambiare i suoi bottini equipaggiati in qualsiasi momento (anche durante il turno degli altri giocatori) **TRANNE** che durante un combattimento!

Punti Fama di Fine Partita: Più alto è il livello del vostro eroe alla fine della partita, più Fama riceverà.



TABELLONE DUNGEON

Ogni avventuriero ha bisogno di un DUNGEON. Questo è il vostro e funziona così:

Livello:

Il dungeon è diviso in 3 livelli, definiti dal loro colore e dal numero del .

Più andrete avanti, più i cattivi che affronterete saranno forti e le ricompense che riceverete saranno alte.

Ricompensa Liberare la Stanza:

Se siete stati in grado di sconfiggere tutti i mostri nella vostra stanza, riceverete la ricompensa Liberare la Stanza a seconda del livello del tabellone dungeon in cui vi trovate.

Famometro:

Potete ottenere Fama dalle ricompense, dai bottini o dai diversi effetti sulle carte. Tenete traccia della vostra Fama usando il Famometro.

Riserva della Minaccia:

Tutti i segnalini minaccia che raccogliete entrando nelle varie stanze vanno messi qui e possono essere usati contro di voi.

Covo del Boss:

Il boss aspetta nella parte più profonda del dungeon coloro che si dimostreranno abbastanza coraggiosi da combatterlo.

Stanze Mostro e Ricompense:

Troverete mostri nelle stanze contrassegnate con . Più profondo è il livello del tabellone dungeon, più forte è il mostro. Ogni Stanza Mostro possiede una ricompensa diversa per la sconfitta dei suoi abitanti.

Entrata del Dungeon:

La vostra avventura inizia qui.

Area Bottino Disponibile:

Le ricompense riguardano spesso il ricevere un nuovo bottino dall'Area Bottino Disponibile. Tenete sempre 4 carte bottino a faccia in su in questa area, pescandone una nuova non appena uno slot si vuota.

Stanze Vuote:

Non troverete alcun mostro che vive in queste stanze, ma questo non significa che siano completamente sicure! Ogni Stanza Vuota possiede un diverso effetto: alcune offrono un'immediata ricompensa entrando, ma tutte aggiungono segnalini minaccia alla Riserva della Minaccia.

Cimitero dei Mostri:

Qui è dove le miniature dei mostri sconfitti vengono adagate per riposare.



CARTE BOTTINO

Punti Fama di Fine Partita:

Diverse carte bottino vi danno diverse quantità di Fama da aggiungere alla vostra Fama totale alla fine della partita.

Nome:

Il nome della carta bottino.

Tipo:

Indica se il bottino è un'armatura, un'arma o un oggetto.

Effetto:

Ogni carta bottino possiede un diverso effetto. L'effetto degli oggetti e delle armi e armature equipaggiate influenzerà il vostro eroe durante il combattimento.

CARO, DOLCE BOTTINO!

Raccogliete bottini (contrassegnati con sul tabellone) quando vincete un combattimento, oppure come parte di un effetto di un'altra carta. Le carte bottino si dividono in 3 tipi diversi: arma, armatura e oggetto. Le armi e le armature possono essere equipaggiate sulla vostra plancia eroe, mentre gli oggetti possono essere messi da parte e tornarvi utili nei momenti di bisogno.

CARTE STANZA

Stanza Vuota

Nome:

Il nome della stanza.

Monete:

Non appena il vostro eroe entra in una nuova stanza, ricevete immediatamente una determinata quantità di monete.

Effetto:

Ogni Stanza Vuota possiede un diverso effetto.

Valore di Minaccia:

Non appena il vostro eroe entra in una nuova stanza, aggiungete immediatamente la quantità elencata di segnalini minaccia alla Riserva della Minaccia.

Stadio del Boss:

I boss possiedono 3 stadi diversi. Questo vuol dire che devono essere sconfitti 3 volte, peccato che ad ogni sconfitta diventino più forti e furiosi di prima!



Stanza Mostro

Potere:

I mostri possiedono diversi poteri che li aiutano durante un combattimento.

Salute:

La quantità di salute che possiede questo mostro.

Dadi Combattimento:

Quanti dadi tira questo mostro contro il vostro eroe.

Cartello della Stanza Mostro:

Indica che c'è un mostro in questa stanza. Attenzione!

Livello della Stanza:

Il livello della Stanza Mostro, ovvero dove dovrebbe essere collocata sul tabellone dungeon.

Stanza Boss



CARTE MINACCIA

Costo della Minaccia:

Quanti segnalini minaccia dovete spendere per giocare la carta minaccia.

Nome:

Il nome della carta minaccia.

Tipo:

Indica se la minaccia è una carta mostro o una carta evento.

Effetto:

Gli Eventi Minaccia possiedono diversi effetti che devono essere risolti immediatamente. Seguite le istruzioni di ogni carta. Molti effetti possono durare un intero turno o fino a che non viene soddisfatta una condizione specifica.



Potere:

I Mostri Minaccia possiedono diversi poteri che li aiutano durante un combattimento.

Dadi Combattimento:

Quanti dadi tira questo Mostro Minaccia contro il vostro eroe.

Salute:

La quantità di salute che possiede questo Mostro Minaccia.



PREPARAZIONE

Sappiamo che siete **IMPAZIENTI** di buttare giù a calci le porte e combattere mostri, ma preparare correttamente il gioco è la prima cosa da fare. Per fortuna, non è complicato. Fate così:



- A.** Collocate il tabellone dungeon al centro del tavolo a portata di tutti i giocatori. *(E sì, prima che lo chiediate, siamo vincolati dai rigidi patti del nostro antico ordine del gioco da tavolo a dirvi di collocare il tabellone di gioco sul tavolo.)*
- B.** Scegliete un boss, prendete le sue 3 carte boss e collocatele sul Covo del Boss sul tabellone in ordine crescente di numero, con la prima carta a faccia in su in cima. Collocate la miniatura boss corrispondente in cima alle carte.
- C.** È ora di riempire il dungeon! Separate le carte **Stanza Mostro** in base al livello. Poi, selezionate casualmente i Mostri Erranti che riempiranno il vostro tabellone, collocando le loro carte e le loro miniature su ogni Stanza Mostro del livello corrispondente sul tabellone. Collocate tutte le carte Stanza Mostro e le miniature Mostri Erranti inutilizzate nella scatola. *(Riguardo all'ovvietà di questa direttiva, si prega di fare riferimento alla nota tra parentesi del punto A soprastante. Grazie.)*
- D.** Una volta che le Stanze Mostro sono piene di Mostri Erranti, collocate le carte **Stanza Vuota** sulle stanze del dungeon rimanenti, ancora una volta sui livelli corrispondenti del tabellone. Rimettete nella scatola le carte inutilizzate.
- E.** I **Super Munchkins** potrebbero apparire durante la partita e dovrete essere preparati: tenete le Plance Super Munchkin e le miniature vicine al tabellone, a portata di tutti i giocatori.
- F.** Mescolate le carte **bottino** e rivelatene 4, collocandone 1 in ogni slot nell'Area Bottino Disponibile. Lasciate il mazzo bottino vicino al tabellone, con spazio a sufficienza per una pila degli scarti.
- G.** Mescolate insieme le carte **Mostro Minaccia** e le carte **Evento Minaccia** per creare il mazzo minaccia. Collocatelo a faccia in giù vicino al tabellone, a portata *(sì, avete indovinato!)* di tutti i giocatori, con spazio a sufficienza per una pila degli scarti.
- H.** Create delle riserve separate per i segnalini **moneta**, **pozione**, **danno**, **vergogna**, **minaccia**, e i **dadi**.
- I.** Ogni giocatore prepara poi la propria **area di gioco**. Scegliete il vostro **eroe**, prendete la corrispondente plancia eroe e miniatura, e attaccate la base del colore a vostra scelta. Collocate l'indicatore Fama dello stesso colore sullo slot 0 del Famometro, e il vostro eroe all'Entrata del Dungeon. Collocate il vostro indicatore livello sul livello I della vostra plancia eroe. Infine, prendete 1 moneta e 1 pozione e tenetele vicine alla vostra area di gioco.
- J.** Ora siete pronti a buttare giù a calci le porte e a mettere le mani sui bottini! Ma come prima cosa, dovrete sottostare all'antico rito della **scelta del primo giocatore**. Siete liberi di competere gli uni contro gli altri per decidere chi sarà il primo giocatore. Vi suggeriamo di scegliere quello che racconta la peggiore barzelletta o quello che imita meglio il Grosso Pollo Imbestialito.

Ok, **ADESSO** si che siete pronti a buttare giù a calci le porte.

BENVENUTI A MUNCHKIN DUNGEON!

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Benvenuti, cari giocatori, a Munchkin Dungeon! Visto che siete senza dubbio dei fini strateghi, ipotizziamo che vi piacerebbe conoscere l'OBBIETTIVO DEL GIOCO (come accennato nel sottotitolo qua sopra).

IN BREVE, dovrete buttare giù a calci le porte, combattere mostri, raccogliere bottini e aumentare di livello. Ma perché prendersi tutti questi fastidi? Dunque, a parte il fatto che questa è chiaramente una parodia del mondo fantasy medievale e per questo dobbiamo aderire strettamente a delle ovvie convenzioni di genere, il vostro obiettivo è quello di diventare il più FAMOSO saccheggiatore di dungeon che sia mai esistito!

Quindi, il giocatore con più FAMA alla fine della partita vince.

CONOSCI IL TUO MOSTRO

In Munchkin Dungeon esistono 3 tipi diversi di mostri:

- ✦ I **Mostri Erranti**: vivono nelle Stanze Mostro sul tabellone dungeon e sono divisi in mostri di livello 2 e di livello 3.
- ✦ I mostri delle carte **Mostro Minaccia**: sono mostri più piccoli che non vivono in una specifica stanza nel dungeon. Appaiono solo sulle carte Mostro Minaccia e possono essere giocati in qualsiasi stanza, quindi non possiedono un livello specifico.
- ✦ I **Boss**: sono mostri enormi e forti che danno un sacco di Fama. Hanno la propria miniatura e 3 carte boss diverse. A differenza dei Mostri Erranti, il venire sconfitti li rende solo più furiosi e forti. (Ulteriori informazioni sui boss a pagina 10.)



COME GIOCARE

Va bene, è arrivato il momento di scoprire come funziona questo minestrone fantasy-gioco da tavolo. Iniziando dal primo giocatore, vi alternerete in una serie di turni in senso orario fino a

quando uno di voi non raggiungerà 20 punti Fama sul Famometro OPPURE fino a quando il boss non verrà sconfitto per la terza volta (eheheh, buona fortuna amici), facendo terminare la partita.

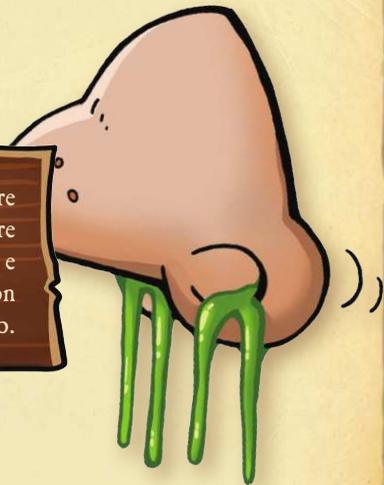
TURNO DEL GIOCATORE

Durante un turno, il Giocatore Attivo effettuerà queste 4 fasi in ordine:

- 1) BUTTARE GIÙ LA PORTA
- 2) METTERSI NEI GUAI
- 3) RISOLVERE LA STANZA
- 4) SACCHEGGIARE E RIPOSARE



Durante il vostro turno, il giocatore alla vostra sinistra è il Giocatore Mostro prescelto. Effettuerà lui i tiri e le decisioni per i mostri. Odiatelo. Non perdonatelo mai per il suo tradimento.



1. BUTTARE GIÙ LA PORTA

In questa fase, voi, conosciuti anche come il Giocatore Attivo, fate avanzare il vostro eroe attraverso il dungeon iniziando in una qualsiasi delle stanze del livello 1 e continuando scendendo lungo i collegamenti disponibili tra le stanze (scale!), fino a che non deciderete di fermarvi e affrontare le vostre minacce OPPURE fino a che non incontrerete un altro eroe o un Mostro Errante.

Siete obbligati a muovervi almeno una volta nel vostro turno (quindi i pisolini non sono concessi!). Non potete saltare attraverso le stanze, quindi dovete muovervi di 1 stanza alla volta, risolvendo i suoi effetti prima di passare a quella successiva. Ogni volta che il vostro eroe entra in una stanza, prendete immediatamente la sua ricompensa, che siano monete, segnalini o altra chincaglieria. Poi, aggiungete i segnalini minaccia alla Riserva della Minaccia sul tabellone dungeon come indicato dalla carta stanza.

SFIDARE LA SORTE

Più saranno le stanze in cui entrerete durante il vostro turno, più saranno i segnalini minaccia che aggiungerete alla riserva. Passare attraverso le diverse stanze nel dungeon è divertente e simpatico fino a che questi segnalini non tornano indietro per tormentarvi.

Ogni qual volta entrate in una stanza con un altro eroe o un Mostro Errante, dovete fermarvi. Incontrare un altro eroe di solito non ha ulteriori conseguenze, ma i Mostri Erranti sono sempre pronti a menare le mani e dovete quindi essere pronti.



Qualunque sia il vostro incontro, vi porterà verso la fase successiva, questo vuol dire quindi che è ora di Mettersi nei Guai (ve l'avevamo detto che qualcosa sarebbe tornato indietro a tormentarvi).

2. METTERSI NEI GUAI

In questa fase, tutti i Giocatori Avversari (vale a dire, tutti i giocatori che non sono il Giocatore Attivo) possono giocare carte minaccia per danneggiarvi (o almeno provarci!) ed evitare che voi Liberiate la stanza (ulteriori informazioni sulla ricompensa Liberare la Stanza a pagina 10).

Iniziando dal giocatore alla vostra sinistra (che in questo caso è sia il Giocatore Mostro CHE un Giocatore Avversario, come osa?) e procedendo in senso orario, ogni Giocatore Avversario può giocare 1 carta minaccia alla volta, spendendo segnalini dalla Riserva della Minaccia per pagare il costo della carta, e ripetendo questo processo finché le loro menti malvage saranno soddisfatte. I Giocatori Avversari sono liberi di discutere apertamente la combinazione di carte minaccia e segnalini minaccia più infima, punitiva e senza cuore possibile (come se voi non foste accanto a loro ascoltando tutte le cose orribili che dicono).

Se viene giocata una **carta Evento Minaccia**, il suo effetto viene risolto immediatamente.

Se viene giocata una **carta Mostro Minaccia**, collocatela nei pressi alla stanza del Giocatore Attivo. Il mostro si unirà al combattimento durante la fase Risolvere la Stanza.

3. RISOLVERE LA STANZA

SE NON CI SONO MOSTRI ERRANTI NELLA STANZA E NESSUNA CARTA MOSTRO MINACCIA È STATA GIOCATO, SALTATE QUESTO PASSO E ANDATE ALLA FASE "SACCHIEGGIARE E RIPOSARE"

In questa fase dovete combattere tutti i mostri nella stanza del vostro eroe. Questo include qualsiasi Mostro Minaccia giocato durante la fase precedente.



ESEMPIO 1: È il primo turno di Simona e il suo Guerriero è all'Entrata del Dungeon. Inizia la sua avventura alla Vecchia Fattoria, che fornisce 1 moneta che Simona raccoglie, e 2 segnalini minaccia che aggiunge alla Riserva della Minaccia. Potrebbe fermarsi, ma vuole sfidare la sorte con il suo Guerriero e andare più in profondità nel dungeon, quindi segue le scale fino alla Sala dei Tornei. Questa nuova stanza aggiunge altri 2 segnalini alla Riserva della Minaccia ma nessuna moneta viene ottenuta. Potrebbe continuare a muoversi fino a trovare un Mostro Errante ed essere quindi costretta a fermarsi e combattere, aggiungendo nuovi segnalini minaccia alla Riserva per ogni stanza dalla quale passa, ma decide che per essere il primo esempio ha già contribuito con abbastanza adrenalina e si ferma.



ESEMPIO 2: Ci sono 4 segnalini nella Riserva della Minaccia e Matteo gioca una carta Minaccia Mostro: 2.783 Orchi, spendendo 3 segnalini minaccia dalla Riserva. Ora è il turno di Diana e rimane solo 1 segnalino minaccia nella Riserva. Gioca Infuriato!, che le permette di muovere 1 Mostro Errante seguendo le scale sul tabellone. L'Arpia Arpista si trova giusto sotto la stanza attuale di Simona, quindi Diana decide di muoverla per farla unire al combattimento. Le cose non sembrano mettersi bene per Simona!

L'ABC DEL COMBATTERE I MOSTRI

A. Il Giocatore Attivo (sì, proprio lui!) tira il numero di dadi indicato sulla propria plancia eroe (in base al suo livello attuale e alle carte bottino equipaggiate). Per ogni  che possiede (ottenuto dal livello o dai bottini), può ripetere il tiro di un singolo dado.

POTETE SPENDERE SEGNALINI POZIONE PER TIRARE DEI DADI EXTRA (1 DADO PER OGNI SEGNALINO CHE SPENDETE).



EROI SCONFITTI

Se il vostro eroe è stato sconfitto, riportatelo all'Entrata del Dungeon. Ottenete 1 Vergogna per essere stati sconfitti, ma potete comunque continuare la vostra avventura e vendicarvi!

Rientrerete nel dungeon completamente guariti, quindi scartate tutti i segnalini danno dalla vostra plancia eroe. Per fortuna i vostri bottini, il vostro livello e le vostre monete rimangono intatti e il vostro eroe recentemente sconfitto eseguirà comunque la fase Saccheggiare e Riposare.



MOSTRI SCONFITTI

Dopo che avete sconfitto un Mostro Errante, collocate la sua miniatura nel Cimitero dei Mostri, ma non pensate che i mostri rimarranno lì a lungo! Potete tenere nel Cimitero solo 2 Mostri Erranti alla volta. Se un terzo Mostro Errante sta per venire aggiunto, i 2 Mostri Erranti che si trovano lì si rigenerano e tornano alle rispettive Stanze Mostro sul tabellone dungeon. Il terzo mostro rimane nel Cimitero.

I Mostri Erranti che non sono stati sconfitti rimangono nella loro stanza (e ricordate, guariscono completamente!).

Alla fine della fase Risolvere la Stanza, tutte le carte Mostro Minaccia (sia quelle sconfitte che non) vengono scartate.

4. SACCHEGGIARE E RIPOSARE

In questa fase raccogliete i bottini per aver sconfitto i mostri, avete l'opportunità di aumentare di livello e di acquisire nuovo equipaggiamento.

RICOMPENSE

Per ogni Mostro Errante sconfitto, raccogliete la ricompensa mostrata sul suo slot Stanza Mostro corrispondente sul tabellone dungeon.

Se, dopo aver Risolto la Stanza, avete sconfitto **TUTTI** i mostri che avete affrontato, oppure se non avete proprio affrontato alcun mostro, raccogliete la ricompensa Liberare la Stanza corrispondente al livello di quella stanza, indicato sul tabellone dungeon. Raccogliete questo bonus anche se venite sconfitti, fintanto che riuscite a Liberare la stanza con successo.

COMBATTERE IL BOSS

Se il vostro eroe entra nel Covo del Boss, dovete combattere **IL BOSS**. I suoi poteri sono elencati sulle carte boss. Il combattimento del boss funziona come ogni altro combattimento, con le seguenti aggiunte:

- ✦ Il Covo del Boss non genera segnalini minaccia, ma i Giocatori Avversari possono comunque giocare carte minaccia contro di voi.
- ✦ Se sconfiggete il boss (*bravi!*), ottenete 8 punti Fama sul Famometro. Scartate la carta boss che avete appena sconfitto. Il prossimo giocatore ad affrontare il boss si troverà davanti una versione molto più tosta del mostro (la nuova carta in cima al mazzo!).
- ✦ Se venite sconfitti dal boss, ottenete 1 Vergogna (e tutti i vostri amici al tavolo possono prendervi in giro).
- ✦ A meno che non lo sconfiggiate con un singolo combattimento, il boss guarirà completamente al termine dello scontro e la sua carta boss rimarrà lì aspettando il prossimo antagonista.
- ✦ Dopo aver combattuto con il boss, il vostro eroe ritorna all'Entrata del Dungeon, a prescindere dall'esito.



RIPOSARE

Ora il vostro eroe può aumentare di livello spendendo il numero di monete indicate sulla vostra plancia eroe. Se possedete abbastanza monete. Potete aumentare di livello più volte durante una singola fase Saccheggiare e Riposare. Spostate il vostro indicatore livello fino al vostro nuovo livello. Ogni nuovo livello comporta dei nuovi benefici, come cuori extra, tiri ripetuti dei dadi e/o più dadi in combattimento!

Se possedete meno di 4 carte minaccia nella vostra mano, è ora di ripristinare la vostra mano tornando a 4. Il vostro turno è **UFFICIALMENTE FINITO**. Il giocatore accanto a voi in senso orario diventa il nuovo Giocatore Attivo e potete finalmente vendicarvi di lui.





Disponibile). L'Elmetto del Giocatore Alfa è disponibile e a Simona farebbe comodo poter usare un bottino armatura, quindi lo prende e lo equipaggia. Infine, visto che ha liberato la Sala dei Tornei, ottiene 3 monete per via dell'effetto speciale della stanza.



ESEMPIO 6: Simona ha sconfitto l'Arpia Arpista, un Mostro Errante. La ricompensa, come mostrato sul tabellone dungeon, è di 2 monete che raccoglie immediatamente. Dato che ha sconfitto tutti i mostri nella sua stanza (Errante e Minaccia), ha anche Liberato la Stanza!
 Raccoglie la ricompensa per aver liberato una stanza di livello 2: 2 punti Fama (muove quindi il suo indicatore di 2 caselle sul Famometro) e 1 carta bottino (pescata dall'Area Bottino

ESEMPIO 7: Simona possiede un totale di 8 monete. È ora di far davvero aumentare di livello il suo Guerriero! Spende 2 monete per aumentare di livello dall'1 al 2, 2 monete per raggiungere il livello 3, e 3 monete per salire fino al livello 4! Il suo Guerriero ora ha 1 dado extra e 1 salute extra.
 Alla fine della partita, otterrà anche 2 punti Fama per aver raggiunto il livello 4. Dato che era il primo giocatore, possiede ancora tutte le sue 4 carte minaccia e non ha bisogno di ripristinare la sua mano. È il turno di Matteo!

FINE DELLA PARTITA

Alcuni filosofi direbbero che nulla finisce per davvero perché nulla inizia per davvero. Questo gioco, d'altra parte, finisce IMMEDIATAMENTE non appena un giocatore raggiunge 20 o più punti Fama sul caro vecchio Famometro OPPURE il boss viene sconfitto per la terza volta.

8

	★	👛	👤	TOTALE
SIMONA	24	20	-2	42
DIANA	18	23	-1	40
MATTEO	18	25	-1	42

CONTARE I PUNTI E VINCERE

Alla fine della partita, i giocatori contano i punti Fama in base al livello che hanno raggiunto sulla loro plancia eroe (come visto sopra) e i punti Fama aggiuntivi per i bottini che possiedono (come visto a pagina 4). I giocatori inoltre PERDONO 1 punto Fama per ogni segnalino vergogna che possiedono.

Dopo che tutti hanno conteggiato la propria Fama (dai, diciamolo tutti insieme) IL GIOCATORE CON LA FAMA MAGGIORE VINCE LA PARTITA!

In caso di pareggio, il giocatore in parità con il minor numero di segnalini vergogna vince. Se la parità persiste, il giocatore in parità con il maggior numero di monete e pozioni totali rimanenti vince.

Se la parità dovesse ANCORA persistere (ancora una volta, dobbiamo seguire i rigidi patti del nostro antico ordine del gioco da tavolo), il vincitore è colui o colei che, tra i giocatori in parità, sappia interpretare al meglio il Drago di Plutonio mentre viene sconfitto.



RIASSUNTO DELLE REGOLE

~ NEL TUO TURNO ~

1. BUTTARE GIÙ LA PORTA

- ✦ Scendete giù per il dungeon seguendo le scale, aggiungendo segnalini minaccia alla Riserva della Minaccia e raccogliendo le ricompense per ogni stanza per la quale decidete di passare. Fermatevi quando incontrate un altro eroe oppure un Mostro Errante (o anche prima, se vi va).

2. METTERSI NEI GUAI

- ✦ Gli avversari possono spendere segnalini minaccia per giocare carte minaccia, 1 alla volta, in senso orario partendo dal giocatore a sinistra del Giocatore Attivo. Smettono di farlo quando esauriscono i segnalini minaccia, carte minaccia a costo 0, oppure quando si sono divertiti a sufficienza.

3. RISOLVERE LA STANZA

- ✦ Tirate i vostri dadi. Tirate dei dadi extra spendendo segnalini pozione. Applicare i tiri ripetuti dei dadi in base alle informazioni sulla vostra plancia eroe (il vostro livello attuale e le carte bottino equipaggiate).
- ✦ Il Giocatore Mostro tira i dadi per tutti i mostri, effettuando un unico tiro.
- ✦ Risolvete il combattimento.

4. SACCHEGGIARE E RIPOSARE

- ✦ Raccogliete le ricompense dai mostri sconfitti.



- ✦ Raccogliete la ricompensa Liberare la Stanza, se applicabile.
- ✦ Riposare: Spendete monete per aumentare di livello e, se necessario, ripristinate la vostra mano a 4 carte minaccia.

CONTRATTARE IN MUNCHKIN DUNGEON:

~ VARIANTI DI GIOCO ~

In questa variante di Munchkin Dungeon i giocatori possono contrattare in qualsiasi momento della partita. Possono scambiarsi monete e bottini.

Qualsiasi cosa può essere oggetto di un patto: "Ti do 2 monete se non giochi contro di me Infuriato! in questo turno". "Guarda, ti do 3 monete se la giochi contro di lui invece!" I pagamenti devono essere effettuati immediatamente. Tuttavia, le promesse di fare qualcosa nel futuro (giocare o non giocare una determinata carta, muovere o non muovere un Mostro Errante in una direzione qualsiasi) non sono vincolanti...

#PLAYMUNCHKIN   

© 2020 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. CMON e il logo CMON sono trademark registrati di CMON Global Limited. *Munchkin* è © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012 e 2014-2020 della Steve Jackson Games Incorporated. Tutti i diritti riservati. *Munchkin*, i personaggi di *Munchkin* e il logo piramidale sono trademark o trademark registrati della Steve Jackson Games Incorporated, o utilizzati sotto licenza. *Munchkin Dungeon* è © 2020 di CMON Global Limited. Prodotto da CMON Global Limited. FABBRICATO IN CINA. Versione regolamento 1.0 (Febbraio 2020). *Munchkin Dungeon* è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza, 58 - 42018 San Martino in Rio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com. AVVERTENZA! NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON DESTINATO ALL'USO DA PARTE DI MINORI DI 14 ANNI.

RICONOSCIMENTI

Basato su *Munchkin*®, creato da Steve Jackson.

GAME DESIGN
Andrea CHIARVESIO
e Eric M. LANG

SVILUPPO
Leo ALMEIDA (Lead),
Francesco RUGERFRED
e Alexio SCHNEEBERGER

**DIRETTORE DEL
GAME DESIGN**
Eric M. LANG

ILLUSTRATORI
John KOVALIC,
Hannah CARDOSO,
Giovanna GUIMARÃES,
e Wagner LOUD

**PROGETTO
GRAFICO**
Gabriel BURGHI (Lead)
e Júlia FERRARI

**DIRETTORE
ARTISTICO**
Mathieu HARLAUT

PRODUZIONE
Marcela FABRETI (Lead),
Thiago ARANHA,
Raquel FUKUDA,
Guilherme GOULART,
Rebecca HO,
Isadora LEITE,
Aaron LURIE,
Safuan TAY,
e Ana THEODORO

LICENSING:
Geoff SKINNER
e Rafael ORTEGA

**STESURA DEL
REGOLAMENTO**
Andrea CHIARVESIO
e Colin YOUNG

PROOFREADING
Jason KOEPP
e Hervé DAUBET

SCULTURE
TopGames

**RESPONSABILE
SCULTURE**
Vincent FONTAINE

PLAYTESTER
Andrea "Dado", Claudio Bagliani,
Luca Bobbio, Lucas Bolha,
Daniel Chuke, Robert Coelho,
Fabrizio Corselli, Fernando
Costa, Fernando
de Mesentier Silva, Christian
Giove, Marco Legato, Martina
Li Vigni, Giorgio Marchello,
Rod Mendes, Érica Mesentier,
Lavinia Pinello, Antonio Pirrolo,
Marco Portugal, Caio Quinta,
Daisy Romano, Valentina Sacco,
Rodrigo Sonesso, Antonio
Spettrio Amodeo, Vincenzo Tura,
Pedro Youkai, e Pierluca Zizzi

EDITORE
David PRETI

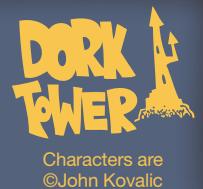
EDIZIONE ITALIANA:

TRADUZIONE
Denise VENANZETTI

REVISIONE
Diana BURASCHI,
Aurora CASARO

PROGETTO GRAFICO
Serena CAGGIATI

SUPERVISORE
Massimo BIANCHINI



VISIT US ON:
www.sjgames.com | www.cmon.com

The URL for this game is
munchkin.game/products/games/munchkin-dungeon/

