

LASCIATE OGNI SPERANZA...

MAGE KNIGHT™
DUNGEONS

REGOLAMENTO

DIVENTARE UN EROE ...

MAGE KNIGHT DUNGEONS

È UN GIOCO DI COMBATTENTI EPICI, VELOCE E DIVERTENTE.

I TUOI EROI DOVRANNO FATICOSAMENTE PROCEDERE ATTRAVERSO

PROFONDI, OSCURI SOTTERRANEI E AFFRONTARE BATTAGLIE

TERRIFICANTI CONTRO I MOSTRI DELLA STIRPE MAGICA, IN UNA

GARA CONTRO GLI EROI AVVERSARI, NEL TENTATIVO DI

RECUPERARE SCRIGNI NASCOSTI, RICCHI DI ORO E OGGETTI MAGICI.

QUESTO BOTTINO È CIÒ DI CUI HA BISOGNO UN EROE PER RITAGLIARSI UN POSTO NELLA LEGGENDA: MAGGIORE È LA QUANTITÀ DI ORO, TANTO

PIÙ GRANDE SARÀ LA SUA FAMA. SE SEI PRONTO A TRASFORMARE

IL TUO GUERRIERO IN UN VERO EROE, CONTINUA A LEGGERE.

INTRODUZIONE

In *Mage Knight Dungeons* dovrai, nel tuo turno di gioco, muovere il tuo Eroe attraverso il sotterraneo per conquistare tesori, sconfiggere mostri e altri Eroi, combattendo fino alla fine per farlo uscire vivo. Durante il turno del tuo avversario, dovrai controllare i mostri nel tentativo di eliminare il suo Eroe. Lungo il suo cammino, il tuo Eroe dovrà affrontare le trappole che proteggono gli scrigni del tesoro, ingaggiare battaglia con i mostri e cercare l'uscita più veloce e sicura dal sotterraneo.

CONTENUTO

Questo set introduttivo contiene:

2 Eroi di *Mage Knight*

6 Modelli della Stirpe Magica

2 Scrigni del tesoro

6 Segnalini di mostri erranti

2 Set di indicatori di Livello

4 Segnalini freccia

1 Mappa del sotterraneo 30" x 20"

2 Dadi

• Scheda delle Abilità Speciali

• Questo regolamento

LO SCOPO: ACCUMULARE TESORI!

Il tuo scopo ultimo in *Mage Knight Dungeons* è di accumulare il maggior numero possibile di tesori e scappare dal sotterraneo ancora vivo, tentando nel frattempo di impedire all'avversario di fare altrettanto. Gli scrigni contengono oro, e l'oro è l'unico mezzo per riuscire a vincere. Infatti vince il giocatore che ha accumulato più oro alla fine della partita.

ALLESTIRE IL TAVOLO DA GIOCO

Per giocare a *MK Dungeons* con questa scatola, tu e il tuo amico dovete scegliere ciascuno un Eroe. Giocare con un solo Eroe viene chiamato "Esplorare il Sotterraneo in Solitario". Per giocare con più di un Eroe o in più di due giocatori, consulta le *Regole Avanzate*.



PUNTO I: SCEGLI I TUOI EROI

Ogni Starter Set di *MK Dungeons* contiene 2 Eroi. Ciascun giocatore sceglie il suo Eroe.

SI COMINCIA

Entrambi i giocatori lanciano due dadi per decidere chi inizia per primo. Chi ha ottenuto il valore più alto inizia. Segue l'altro giocatore (segue il giocatore a sinistra in caso di più di due giocatori).

MK Dungeons prevede due tipi di guerrieri: Eroi e Stirpe Magica. Utilizza i tuoi Eroi per esplorare il sotterraneo e trovare il tesoro. La Stirpe Magica invece è formata da mostri che dovrai sconfiggere per portarti via l'oro. Ciascun guerriero è composto di tre parti: il modello, la base e il quadrante di combattimento.

LA BASE

La base di ogni guerriero contiene importanti informazioni.



IL MODELLO

Ciascun guerriero è rappresentato da una miniatura già dipinta.

Arco Posteriore

Se un guerriero viene attaccato attraverso il suo arco posteriore, l'attaccante riceve un bonus all'attacco.

Simbolo della Fazione

Il gruppo a cui appartiene il guerriero. Questo è il simbolo della fazione degli Eroi.

Il Nome del Guerriero

Valore in Punti

Il valore in punti del guerriero serve quando si costruisce un esercito o una compagnia.

Numero per la Collezione

Ci sono 100 diversi personaggi in *Mage Knight Dungeons*. Il numero per la collezione ti permette di identificare in modo univoco i modelli.

Simbolo dell'Espansione

La porta è il simbolo di *Mage Knight Dungeons*.

Finestra Caratteristiche

Punto Centrale

Serve per determinare la linea di tiro per ogni attacco a distanza.

Arco Frontale

Determina la visuale del guerriero. Tutti gli attacchi devono essere fatti attraverso l'arco frontale.

IL QUADRANTE DI COMBATTIMENTO

Il quadrante di combattimento è quel disco rotante posto sotto la base di ogni guerriero. Il quadrante di ciascun guerriero mostra una serie di numeri che ti indicano quanto è bravo un guerriero nel fare certe cose. Quando ruoti il quadrante in senso orario, appare una nuova serie di numeri.

VALORI DI COMBATTIMENTO

Ciascun guerriero possiede cinque valori di combattimento: velocità, attacco, difesa, danno e gittata. Il simbolo di ciascun valore di combattimento è stampato direttamente sulla base; il valore effettivo invece si trova sul quadrante di combattimento e può essere letto attraverso la finestrella. Il valore di combattimento della gittata, che non cambia mai, è stampato sulla base.



Indicatore di Livello

La maggior parte degli Eroi iniziano la partita al Livello di esperienza 1 e possono salire al massimo di 4 ulteriori Livelli di esperienza. Usa un indicatore di Livello per indicare il Livello di esperienza del tuo Eroe. Il valore in punti (*Point Value*) dell'Eroe per ciascun Livello (*Level*) è indicato sull'etichetta adesiva posta sul retro della base.

Abilità Speciali

Quadratini e cerchietti colorati che appaiono sul quadrante di combattimento del guerriero rappresentano le sue abilità speciali e sono associate al simbolo del valore di combattimento. Le abilità speciali cambiano mano a mano che il guerriero subisce danni, viene curato o guadagna esperienza. Troverai la descrizione delle abilità speciali sulla Scheda delle Abilità Speciali di *Mage Knight Dungeons*. Se un'abilità speciale è indicata come "opzionale", si presume che sia sempre attiva: il giocatore che controlla quel guerriero può scegliere se avvalersi dell'abilità speciale oppure rinunciarci.



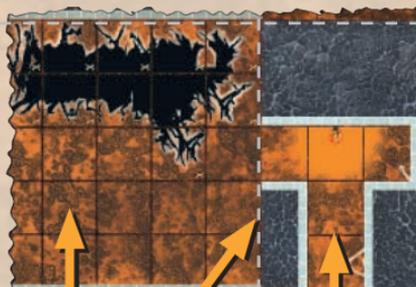
INDICATORE LIVELLO EROE

| Level | Point Value |
|-------|-------------|
| 1* | 22 |
| 2* | 27 |
| 3* | 34 |
| 4* | 44 |

BASE DELL'EROE

PUNTO 2: PIAZZA LA MAPPA

Stendi la mappa e piazzala su un tavolo o sul pavimento, o dovunque tu voglia giocare. Ogni mappa possiede 4 punti di entrata/uscita, in modo che possano giocare sulla stessa mappa fino a quattro giocatori. Le linee tratteggiate indicano i confini delle singole tessere. Tutte le mappe sono divise in tessere, che rappresentano corridoi o stanze. Le tessere sono divise in caselle, che indicano la posizione e determinano il movimento.



Casella

Confini della Tessera

Entrata

TERRENO

Alcune caselle contengono un'illustrazione o un colore che le indica come terreni speciali o terreni atipici. Un modello non può attraversare un muro usando il movimento normale o un'abilità speciale.

ACQUA (LEGALE)



TERRENO SGOMBRO (LEGALE)



TERRENO DIFFICILE (LEGALE)



CREPACCIO (NON LEGALE)



TERRENO BLOCCANTE



PUNTO 3: PIAZZA GLI SCRIGNI DEL TESORO

Prima di iniziare la partita, sistema il quadrante della trappola degli Scrigni del tesoro nella posizione vuota, senza numeri. Il giocatore che comincia per primo prende uno Scrigno, ruota il quadrante del tesoro e piazza lo Scrigno in una tessera che sia lontana almeno altre due tessere da qualunque entrata che venga utilizzata. Tutti gli Scrigni del tesoro hanno un loro arco frontale, che coincide con le tre caselle di fronte allo Scrigno stesso. L'avversario prende l'altro Scrigno, ruota il quadrante del tesoro e piazza lo Scrigno in un'altra tessera sempre distante almeno due tessere da qualunque entrata che venga utilizzata. Puoi piazzare un solo Scrigno del tesoro per ogni tessera.



di fronte allo Scrigno stesso. L'avversario prende l'altro Scrigno, ruota il quadrante del tesoro e piazza lo Scrigno in un'altra tessera sempre distante almeno due tessere da qualunque entrata che venga utilizzata. Puoi piazzare un solo Scrigno del tesoro per ogni tessera.



PIAZZAMENTO CORRETTO.
GLI SCRIGNI DEL TESORO SONO ACCESSIBILI DA ALMENO UNA CASELLA DEL LORO ARCO FRONTALE.



PIAZZAMENTO SCORRETTO.
L'ARCO FRONTALE NON È ACCESSIBILE PER ALCUN EROE.



LO SCRIGNO DEL TESORO

Ogni Scrigno è costituito da due parti: la trappola (posizionata sull'apertura) e il tesoro (posizionato all'interno dello Scrigno).



LA TRAPPOLA

Il quadrante della trappola consiste in un cilindro diviso in sei posizioni, ognuna con una serie di informazioni. In cinque di queste appaiono le informazioni relative alle trappole, mentre la posizione di partenza è vuota. I numeri sul quadrante indicano le caratteristiche della trappola.

IL TESORO

Il tesoro che si trova dentro lo Scrigno è anch'esso rappresentato da un cilindro diviso in sei posizioni. I tesori, grazie alla presenza di oggetti magici e/o oro, danno la possibilità ai singoli modelli di guadagnare nuovi poteri.



PUNTO 4: PIAZZA I SEGNALINI DEI MOSTRI ERRANTI

I segnalini dei mostri erranti (*Wandering Monster Token*) sono divisi in due livelli: Deboli (*Weak*) (dal colore giallo) e Normali (*Standard*) (dal colore blu). Per ogni colore del segnalino ci sono due diverse tabelle. Piazza i segnalini sul tavolo in modo che mostrino il simbolo della Stirpe Magica, poi mescolali bene tra di loro. Il giocatore che comincia per primo sceglie un segnalino di un mostro errante e lo piazza in una tessera contenente uno Scrigno del tesoro. L'avversario a sua volta sceglie un segnalino e lo piazza secondo i seguenti criteri:





- Un segnalino di un mostro errante non può essere piazzato nella stessa casella di un tesoro.
- Un solo segnalino di un mostro errante può essere piazzato in ciascuna tessera, a eccezione delle tessere che contengono uno Scrigno del tesoro; in questo caso possono essere piazzati fino a due segnalini.
- I segnalini dei mostri erranti non possono essere piazzati su una tessera d'entrata e su ogni tessera a questa adiacente.

In una partita a due giocatori, con un Eroe ciascuno, si piazzano in tutto 3 segnalini di mostri erranti.

PUNTO 5: FORMA IL GRUPPO DELLA STIRPE MAGICA

Piazza tutti i modelli della Stirpe Magica a lato della mappa, in modo da formare il gruppo della Stirpe Magica. La Stirpe Magica è formata da tutti quei mostri che appaiono quando un Eroe incontra un segnalino di un mostro errante o quando fa scattare una trappola. Alcuni modelli della Stirpe Magica sono disponibili in tre versioni: Debole, Normale e Forte. Ogni versione è indicata in due modi:

DEBOLE
DETTAGLI GIALLI



NORMALE
DETTAGLI BLU



FORTE
DETTAGLI ROSSI



I tre colori coincidono con un diverso numero di stelline presenti sulla base del modello. Se il modello non ha stelline sulla sua base, significa che è un modello Unico. Ogni versione di ciascun modello della Stirpe Magica ha il suo numero per la collezione.

PUNTO 6: SCEGLI L'ENTRATA E L'USCITA

Il giocatore che comincia per primo sceglie l'entrata per il suo Eroe e piazza una freccia colorata sulla casella corrispondente. Il giocatore avversario sceglie l'entrata per il suo Eroe e utilizza la freccia dell'altro colore per segnalare la sua casella di entrata. L'entrata di ciascun giocatore diventa l'uscita del giocatore avversario. Ogni Eroe deve cominciare la partita su una tessera di partenza diversa.

ENTRATA VERDE. USCITA ROSSA.



ENTRATA ROSSA. USCITA VERDE.

PUNTO 7: INIZIA LA PARTITA

Gli Eroi iniziano la partita fuori dalla mappa di gioco. Piazza il tuo Eroe davanti alla sua entrata per il sotterraneo.

È ORA DI ANDARE A CACCIA DI RICCHEZZE, ELIMINARE I MOSTRI DELLA STIRPE MAGICA E DIVENTARE UN EROE!

COME GIOCARE

DURANTE IL TUO TURNO, PUOI MUOVERE IL TUO EROE ATTRAVERSO IL SOTTERRANEO PER RECUPERARE I TESORI, E PUOI MUOVERE I MOSTRI DELLA STIRPE MAGICA IN MODO DA IMPEDIRE ALL'EROE DEL TUO AVVERSARIO DI FARE ALTRETTANTO. LE SEGUENTI REGOLE TI ILLUSTRERANNO COME MUOVERE E COMBATTERE, E COME RECUPERARE I TESORI.

ATTIVAZIONI

Ciascun giocatore ha a disposizione 2 attivazioni per turno. Un Eroe, un mostro della Stirpe Magica, o un segnalino di un mostro errante può essere attivato una sola volta per turno. Puoi eseguire le seguenti attivazioni nell'ordine che vuoi:

- Attivare un Eroe: un Eroe attivato può muoversi per il sotterraneo, combattere e aprire gli Scrigni del tesoro. L'attivazione dell'Eroe si conclude subito dopo un combattimento o se così specificato dal testo di un'abilità speciale. Un Eroe può eseguire un solo attacco per attivazione.
- Attivare un Mostro della Stirpe Magica: un mostro della Stirpe Magica attivato può combattere e muoversi per il sotterraneo. L'attivazione del mostro si conclude subito dopo un combattimento o se così specificato dal testo di un'abilità speciale. Un mostro della Stirpe Magica può eseguire un solo attacco per attivazione.
- Muovere un Segnalino di un Mostro Errante: i segnalini dei mostri erranti hanno solo 4 punti movimento.
- Passare/Nessuna Azione: un giocatore può dichiarare in qualunque momento che il suo turno è finito, rinunciando in questo modo alle rimanenti attivazioni.

Se il suo Eroe è stato eliminato, un giocatore può ancora attivare i mostri della Stirpe Magica e i segnalini dei mostri erranti, usando le sue 2 attivazioni per turno.

IL MOVIMENTO NEL PRIMO TURNO

Un giocatore deve far entrare il suo Eroe dentro il sotterraneo prima di poter attivare un segnalino di un mostro errante.

COSTO DELLE AZIONI

Quando attivi un Eroe o un mostro della Stirpe Magica, questi possono intraprendere una serie di azioni. Ogni azione costa punti movimento. Il totale dei punti movimento a disposizione di un Eroe coincide con il valore di velocità specificato sul quadrante di combattimento del modello. Il costo di ogni azione è indicato nelle sezioni delle regole riguardanti queste azioni. I punti movimento che non sono stati utilizzati vengono persi alla fine dell'attivazione e non possono essere recuperati per il turno successivo.

MOVIMENTO

Muoversi di casella in casella costa 1 punto movimento. Fanno eccezione le caselle con riportato sopra un numero che indica il costo in punti movimento per entrarci. Muoversi in diagonale costa 1 punto extra per casella. Un modello non può muoversi su una casella con riportata sopra una X, a meno che questo non sia esplicitamente permesso da un'abilità speciale. Per entrare nel sotterraneo al primo turno, devi spendere i punti movimento che sono indicati sulla casella di entrata. Uscire dal sotterraneo costa 1 punto movimento.



MOVIMENTO DI LORD OREN

- PERCORSO GIALLO: 1 (SGOMBRO) +3 (ACQUA) +2 (SGOMBRO IN DIAGONALE) = 6 PUNTI MOVIMENTO
- PERCORSO BIANCO: 4 (ACQUA IN DIAGONALE) +3 (ACQUA) +1 (SGOMBRO) = 8 PUNTI MOVIMENTO.

ROTAZIONE LIBERA

Ogni volta che un Eroe o un mostro della Stirpe Magica conclude il suo movimento o viene piazzato vicino a un modello avversario, questi ha la possibilità di ruotare liberamente. Il giocatore che controlla il modello può perciò ruotare il modello all'interno della sua casella per fronteggiare il modello avversario. Può accadere

che un modello possa ruotare liberamente più volte durante lo stesso turno.

DISIMPEGNARSI

Ogni modello che inizia il turno, o che si muove, dentro una casella dell'arco frontale di uno o più avversari deve disimpegnarsi per potersi spostare su un'altra casella. Ogni tentativo di disimpegno costa 2 punti movimento. Un modello può tentare più disimpegni durante un'attivazione, fintanto che ha abbastanza punti movimento per poterlo fare. Per disimpegnarsi, il giocatore tira un dado a sei facce. Se il risultato è 1, 2 o 3, il modello non riesce a disimpegnarsi e deve

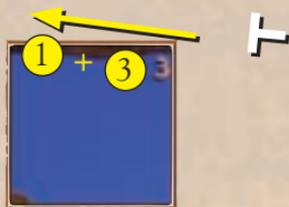
peraltro rimanere su quella casella. Se gli rimangono punti movimento disponibili può comunque compiere altre azioni. Se il risultato del tiro è invece 4, 5 o 6, il modello si disimpegna con successo e può

DOPO ESSERSI DISIMPEGNATO CON SUCCESSO, LORD OREN PUÒ CONTINUARE A MUOVERSI NORMALMENTE (IN GIALLO) FINO A ENTRARE NELL'ARCO FRONTALE DI UN ALTRO MODELLO AVVERSARIO (IN BIANCO)

muoversi normalmente, spendendo i punti movimento necessari. È richiesto un solo disimpegno per allontanarsi dai modelli avversari, anche se il guerriero che si sta disimpegnando dovesse passare attraverso altre caselle adiacenti agli stessi modelli avversari. Devi però effettuare un nuovo tentativo di disimpegno se entri nell'arco frontale di modelli avversari diversi. Non devi tentare un disimpegno se la tua intenzione è solamente quella di ruotare il modello restando sulla stessa casella. Un modello può allontanarsi senza disimpegnarsi se non si trova nell'arco frontale dell'avversario. Se un guerriero compie una rotazione libera che porta il modello avversario fuori dal suo arco frontale, il modello avversario può muoversi normalmente senza tentare, nel suo turno, il disimpegno.

PASSARE ATTRAVERSO ALTRI MODELLI

I guerrieri possono passare attraverso modelli amici e nemici e Scrigni del tesoro pagando 3 punti movimento, più il costo della casella di destinazione. Non ci sono costi addizionali se il modello si muove attraverso l'acqua o un terreno difficile. Un guerriero può passare attraverso un modello solo se questo non si trova in una casella adiacente a un modello avversario; per passare deve inoltre esserci una casella vuota sulla quale il guerriero possa giungere. I guerrieri possono passare attraverso molteplici unità amiche se hanno sufficienti punti movimento a disposizione. Nel caso che un guerriero passi attraverso un modello avversario, costui ha la possibilità di compiere un attacco gratuito in corpo a corpo contro l'arco posteriore di chi sta passando.



IL BIANCO (LORD OREN) NON PUÒ PASSARE. IL GIALLO (ZENEPHRET) PUÒ PASSARE AL COSTO DI 4 PUNTI MOVIMENTO.

Chi è passato ha poi la possibilità di compiere un contrattacco attraverso l'arco frontale (vedi *Attacchi in Corpo a Corpo*, pag. 11). Per passare attraverso un modello avversario non è richiesto un tentativo di disimpegno: il guerriero in movimento dopo la fase di attacco/contrattacco può continuare a muovere, sempre che gli rimangano ancora punti movimento a disposizione.

MUOVERE I MOSTRI DELLA STIRPE MAGICA

Un giocatore può decidere di assegnare una o più attivazioni ai mostri della Stirpe Magica piuttosto che al suo Eroe. In questo caso usa le normali regole riguardo l'attivazione e l'utilizzo dei punti movimento, tenendo conto delle seguenti eccezioni:

- Non puoi attivare un mostro della Stirpe Magica che si trovi nella stessa tessera (o in una casella adiacente a essa) del tuo Eroe.
- Non puoi muovere un mostro della Stirpe Magica che si trovi nella stessa tessera (o in una casella adiacente a essa) del tuo Eroe.
- I mostri della Stirpe Magica non possono attaccare altri modelli della Stirpe Magica.
- I mostri della Stirpe Magica non possono disinnescare trappole, aprire Scrigni e accumulare tesori.

I SEGNALINI DEI MOSTRI ERRANTI

Un giocatore può scegliere di attivare uno o più segnalini dei mostri erranti invece del suo Eroe. I segnalini dei mostri erranti hanno 4 punti movimento a disposizione. Se un segnalino di



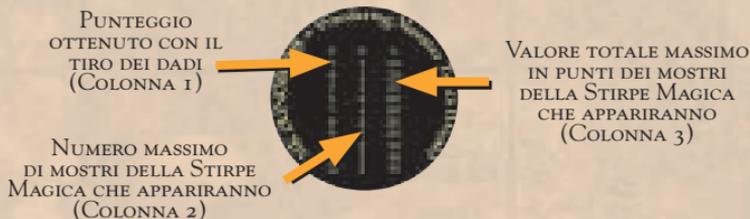
UN AVVERSARIO MUOVE UN SEGNALINO DI UN MOSTRO ERRANTE DENTRO UNA TESSERA OCCUPATA DA LORD OREN E LA SUA ATTIVAZIONE SI CONCLUDE.

un mostro errante entra in una tessera dove si trova un Eroe di qualunque giocatore, oppure arriva adiacente a un Eroe anche se su tessere diverse, il segnalino conclude immediatamente la sua attivazione e viene sostituito con uno o più mostri della Stirpe Magica. Se un Eroe entra in una tessera che contiene uno o più segnalini di mostri erranti, tutti i segnalini vengono sostituiti con mostri della Stirpe Magica. L'Eroe può continuare a muoversi se ha a disposizione punti movimento, ma solo dopo che i mostri della Stirpe Magica siano stati piazzati sulla tessera.

SOSTITUIRE I SEGNALINI CON MOSTRI DELLA STIRPE MAGICA

Per sostituire i segnalini dei mostri erranti con mostri della Stirpe Magica, usa la seguente procedura:

1. Gira il segnalino in modo da rivelare la tabella dei mostri della Stirpe Magica. La tabella ha tre colonne.



2. L'avversario del giocatore il cui modello ha causato la sostituzione, tira due dadi a sei facce, somma il risultato e lo confronta con i valori della prima colonna della tabella. Poi legge i valori delle altre colonne sulla stessa riga per determinare il numero e il valore in punti totale dei mostri della Stirpe Magica che appariranno.



PIAZZARE I MOSTRI
DELLA STIRPE MAGICA.

3. L'avversario del giocatore il cui modello ha causato la sostituzione piazza i mostri della Stirpe Magica seguendo queste regole:

- Sceglie un mostro della Stirpe Magica dal gruppo formato all'inizio della partita.
- Il giocatore che sta piazzando il mostro della Stirpe Magica decide anche la direzione del suo arco frontale, una volta piazzato.
- Sostituisce il segnalino con il primo mostro della Stirpe Magica. Il secondo lo piazza in una casella adiacente al primo, il terzo adiacente al primo o al secondo e così via. I mostri della Stirpe Magica possono essere piazzati in caselle adiacenti tra di loro anche in direzione diagonale. Se un mostro della Stirpe Magica non può essere piazzato seguendo questi criteri, deve

essere riportato nel gruppo a lato della mappa.

- Se il gruppo della Stirpe Magica non contiene un mostro dal valore in punti identico a quello indicato sulla tabella, il giocatore deve scegliere il mostro con il valore più vicino per difetto. Per esempio, se gli unici due mostri della Stirpe Magica disponibili hanno un valore in punti di 5 e 10, e la tabella indica un mostro da 15, il giocatore deve scegliere quello da 10. Quando si tratta di piazzare più mostri della Stirpe Magica, è più importante piazzare il giusto numero di mostri piuttosto che raggiungere l'esatto punteggio totale.

SOSTITUIRE LE TRAPPOLE CON I MOSTRI DELLA STIRPE MAGICA

Segui le stesse regole relative alla sostituzione dei segnalini dei mostri erranti per sostituire le trappole degli Scrigni che generano mostri della Stirpe Magica (vedi *Disinnescare una Trappola*, pag. 13). Quando un Eroe fallisce nel disinnescare una trappola, il giocatore avversario piazza i mostri della Stirpe Magica in base a quanto indicato nel quadrante della trappola. Il primo mostro viene piazzato nella casella adiacente a quello occupato dallo Scrigno o dall'Eroe. Per piazzare i successivi mostri, segui gli stessi criteri precedentemente indicati per la sostituzione dei segnalini.

ATTACCO

Tutti gli attacchi costano 4 punti movimento. Un Eroe può attaccare sia un mostro della Stirpe Magica che un Eroe di un altro giocatore, che sono da considerarsi entrambi modelli nemici. I modelli amici sono invece quelli controllati da te o dai tuoi alleati. Lo status di un modello viene stabilito all'inizio della partita e non potrà essere più modificato. Un guerriero non può attaccare un segnalino di un mostro errante, uno Scrigno del tesoro o qualunque elemento di terreno. Un Eroe non può scegliere un Eroe amico come bersaglio di un attacco che infligge danni. Inoltre un Eroe non può mai prendere se stesso come bersaglio per un attacco o abilità speciale, fatta eccezione per la Guarigione (o dove specificamente permesso dalla descrizione dell'abilità speciale). I mostri della Stirpe Magica vengono considerati modelli amici tra di loro.

ATTACCO IN CORPO A CORPO

Il bersaglio di un attacco in corpo a corpo deve trovarsi in una delle tre caselle adiacenti all'arco frontale del modello che sta attaccando. Quando un Eroe o un mostro della Stirpe Magica attacca un altro modello, avviene uno scambio di colpi. L'Eroe (o il mostro della Stirpe Magica) che è stato attivato attacca per primo, se possiede sufficienti punti movimento. Se al modello non sono rimasti sufficienti punti movimento per attaccare, ovviamente questi non può attaccare. Per far attaccare un modello, il giocatore che lo controlla tira due dadi a sei facce e somma il risultato ottenuto al valore di attacco del modello. Aggiungi +1 al valore dei dadi se stai attaccando l'arco posteriore del bersaglio. Confronta il risultato che hai ottenuto con il valore di difesa del bersaglio. Se il totale del valore di attacco dell'attaccante è maggiore o uguale al valore di difesa del bersaglio, allora il bersaglio riceve un numero di click di danno pari al valore del danno dell'attaccante. Ruota la base del bersaglio in senso orario per lo stesso numero di scatti (click) del valore di danno dell'attaccante. Se invece il totale del valore di attacco dell'attaccante è minore del valore di difesa del bersaglio, allora l'attacco è fallito. Sia che l'attacco abbia avuto successo o sia fallito, il difensore può tentare un contrattacco, ma DOPO che gli sia stato inflitto l'eventuale danno dell'attacco iniziale. Se il difensore, in seguito all'attacco iniziale, si demoralizza, allora non può contrattaccare. Il contrattacco non costa punti movimento e non ha effetto sull'attivazione del modello.



ARCO FRONTALE
(ARANCIO), ALCUNI
MODELLI HANNO UN
ARCO FRONTALE
PIÙ GRANDE
(COMPRENDE IL BIANCO)



LORD OREN PUÒ ATTACCARE SIA MEDUSA
CHE DEMOLISHING APE, POICHÉ ENTRAMBI
SI TROVANO NEL SUO ARCO FRONTALE.

ATTACCO A DISTANZA

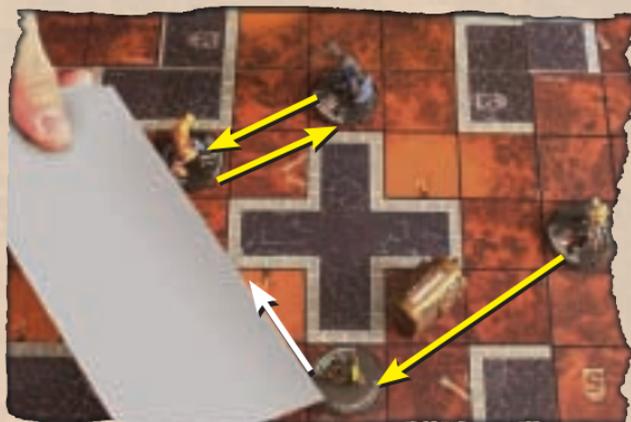
Vengono considerati attacchi a distanza tutti quegli attacchi contro bersagli che non si trovino nelle caselle adiacenti all'attaccante. Un guerriero non può compiere un attacco a distanza se un modello avversario si trova in una casella adiacente, o se il bersaglio si trova su una casella adiacente a un modello amico.

La gittata massima espressa in caselle è indicata sulla base del modello. Il numero di frecce, a fianco della gittata, indica il numero di bersagli che il modello può attaccare con un singolo attacco.

Prima di compiere un attacco a distanza, devi verificare che il bersaglio sia all'interno della gittata del modello che attacca, e che ci sia una linea di tiro libera verso il bersaglio. Per misurare la distanza, disegna una

linea retta immaginaria che parta dal centro della base del modello, passando attraverso il suo arco frontale, fino al centro della base del bersaglio. Per calcolare la distanza, ogni casella che questa linea attraversa conta come 1. Non contare la casella dove si trova il modello che attacca.

La linea di tiro si considera bloccata se la retta immaginaria passa attraverso una casella occupata da un altro modello, un terreno bloccante, una porta chiusa o un terreno in ombra. Gli Scrigni del tesoro non bloccano la linea di tiro. Puoi



LE LINEE GIALLE INDICANO DELLE LINEE DI TIRO LIBERE DALL'ATTACCANTE AL BERSAGLIO. LA LINEA BIANCA INDICA UNA LINEA DI TIRO BLOCCATA.

sempre verificare se la linea di tiro è bloccata prima di dichiarare l'attacco. Per eseguire un attacco a distanza, segui le stesse regole utilizzate per risolvere un attacco in corpo a corpo. Se la linea di tiro passa attraverso una casella con terreno difficile, o se il modello bersaglio si trova in una casella con terreno difficile (ogni casella con riportato un "2"), aggiungi +1 al valore di difesa del bersaglio contro gli attac-

chi a distanza. Aggiungi +1 al risultato del tiro dei dadi per l'attacco nel caso in cui il bersaglio venga attaccato attraverso il suo arco posteriore.

Se un guerriero sta attaccando più bersagli, segui le seguenti regole:

- Lo stesso modello non può essere scelto come bersaglio più di una volta per ogni singolo attacco.
- L'attaccante deve avere la linea di tiro libera verso ogni bersaglio.
- Tira due dadi a sei facce e aggiungi il risultato al valore di attacco del guerriero. Confronta questo totale del valore di attacco con ciascuno dei valori di difesa dei bersagli.
- Ogni bersaglio colpito riceve 1 click di danno, indipendentemente dal valore del danno dell'attaccante.

I bersagli di un attacco a distanza possono tentare un contrattacco. Per contrattare, il bersaglio deve poter attaccare a distanza, essere in grado di disegnare una linea di tiro valida e avere una gittata tale da poter colpire l'attaccante. Il contrattacco può avere come bersaglio solo l'attaccante.

GLI ATTACCHI DEGLI OGGETTI

Gli oggetti che possiedono un valore di attacco e un valore di danno, come gli Scrigni del tesoro, possono attaccare un guerriero. Segui le regole per gli attacchi in corpo a corpo; il giocatore avversario tira i dadi per l'attaccante. Un oggetto ha un solo attacco. Il danno derivante dagli oggetti ignora tutte le abilità speciali. Il guerriero non ha la possibilità di contrattaccare.

ABILITÀ DI GUARIGIONE E RIGENERANTI

I guerrieri che possiedono Guarigione e altre abilità speciali rigeneranti possono far recuperare click di danno sul quadrante di combattimento di un modello. Segui tutte le regole per i combattimenti corpo a corpo o a distanza (dipende dall'abilità speciale). Se l'attacco ha successo, gira il quadrante di combattimento del bersaglio in senso antiorario per un numero di click pari al valore di danno del modello che sta curando o in base all'abilità speciale. Un Eroe non può essere curato oltre il suo Livello attuale.

TIRI DI "2" E "12"

Se il risultato di un tiro di dadi per l'attacco è pari a 2, l'attacco fallisce automaticamente. Questo viene chiamato *fallimento totale*; l'attaccante deve ricevere immediatamente 1 click di danno. Se il risultato di un tiro di dadi per l'attacco è pari a 12, l'attacco ha automaticamente successo. Questo si chiama *successo totale*; il bersaglio riceve 1 click ulteriore di danno. Se tiri un 12 in occasione di un attacco a distanza con bersagli multipli, tutti i bersagli ricevono 1 click ulteriore di danno. Se tiri un 2 durante un tentativo di guarigione, il bersaglio riceve 1 click di danno e non viene curato. Se tiri un 12 durante un tentativo di guarigione, la cura ha avuto successo automaticamente e il bersaglio riceve 1 click ulteriore di guarigione. Un 2 come risultato nel tentativo di disinnescare una trappola indica sempre un fallimento, mentre un 12 è sempre un successo.

TESORI E TRAPPOLE

Il massimo numero di Scrigni del tesoro che un giocatore può possedere in un qualunque momento della partita è pari al doppio del numero degli Eroi che controlla nel sotterraneo.

SVELARE LA TRAPPOLA

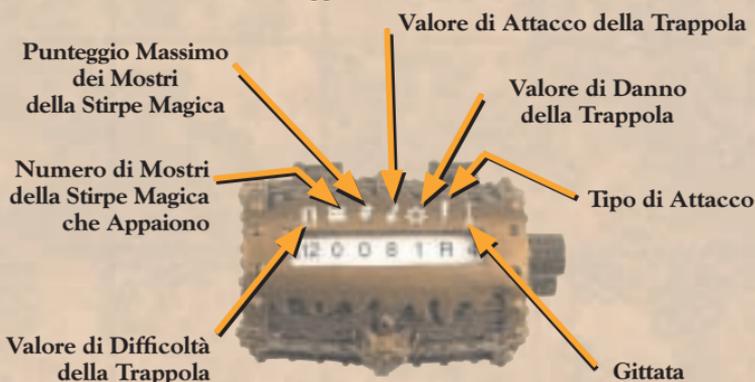
Tutti i tesori possono avere una trappola. Prima che l'Eroe possa impadronirsi di un tesoro, egli deve affrontare una trappola. Svelare la trappola costa 0 punti movimento. Per svelare la trappola basta che l'Eroe si trovi in una casella adiacente allo Scrigno del tesoro, e lo Scrigno deve essere nel suo arco frontale. Il giocatore svela la trappola tirando un dado a sei facce e ruotando in senso orario il cilindro della trappola di un numero di click pari al risultato del tiro. La trappola che appare deve essere affrontata dall'Eroe prima che questi possa impadronirsi del tesoro. Se la finestrella della trappola è vuota, l'Eroe ha avuto fortuna e ha trovato un tesoro senza trappole. Se lo Scrigno del tesoro ha delle trappole, queste devono essere disinnescate.

DISINNESCARE LA TRAPPOLA

L'Eroe deve trovarsi nell'arco frontale dello Scrigno se vuole cercare di disinnescare la trappola e impadronirsi del tesoro. Un Eroe può tentare di disinnescare una trappola velocemente o lentamente. Per disinnescare una trappola velocemente, l'Eroe deve spendere 3 punti movimento e tirare due dadi a sei facce, sommando il risultato. Se il totale è pari o maggiore al valore di difficoltà della trappola, la trappola è stata disinnescata. Se il totale è minore del valore di difficoltà, la trappola scatta.



GLI EROI DEVONO FRONTEGGIARE LO SCRIGNO E TROVARSI NEL SUO ARCO FRONTALE PER POTER DISINNESCARE UNA TRAPPOLA O IMPADRONIRSI DEL TESORO.



Per disinnescare una trappola lentamente, l'Eroe deve spendere 6 punti movimento e utilizzare le regole per disinnescare la trappola velocemente, aggiungendo però +2 al risultato del tiro dei dadi. Alcune abilità speciali possono influenzare questa azione. Se l'Eroe ha successo, lo Scrigno può essere aperto senza affrontare gli effetti della trappola.

FAR SCATTARE LA TRAPPOLA

Se l'Eroe fallisce il tentativo di disinnescare la trappola, questa si attiva. Per prima cosa, l'avversario consulta il quadrante della trappola per vedere se compare un numero sulla finestrella dei mostri della Stirpe Magica che appaiono e su quella del loro punteggio massimo. Se compaiono dei numeri, piazza i mostri della Stirpe Magica nella quantità e punteggio massimo indicati, seguendo le stesse regole relative al piazzamento dei mostri della Stirpe Magica in *Sostituire i Segnalini con Mostri della Stirpe Magica*, pag. 9.

Se queste finestrelle sono vuote, allora non appaiono mostri della Stirpe Magica. Le quattro finestrelle successive indicano il danno che la trappola può infliggere. La lettera che appare sulla finestrella relativa al tipo di attacco indica uno dei tre possibili attacchi. Una "H" indica che il danno viene inflitto all'Eroe che ha tentato di disinnescare la trappola. Risolvi questo attacco come un normale attacco in corpo a corpo; l'avversario tira i dadi per l'attacco.



"H" INDICA CHE SOLO L'EROE CHE HA FATTO SCATTARE LA TRAPPOLA RICEVE IL DANNO.



"T" INDICA CHE TUTTI I MODELLI CHE SI TROVANO SULLE TESSERE CON L'EROE E LO SCRIGNO DEL TESORO VENGONO ATTACCATI.

Una "T" indica che l'attacco della trappola ha effetto su tutti gli Eroi e i mostri della Stirpe Magica presenti nella stessa tessera dello Scrigno; immagina che dalla trappola sia fuoriuscita una nuvola di gas. Questo attacco ignora le linee di tiro. Se l'Eroe che ha innescato la trappola si trova su un'altra tessera rispetto a quella dove si trova lo Scrigno, questo tipo di attacco ha effetto sui modelli presenti su entrambe le tessere. L'avversario lancia i dadi per l'attacco e aggiunge il valore di attacco della trappola. Verifica il risultato con il valore di difesa di ogni Eroe e mostro della Stirpe Magica presenti sulla/e tessera/e. Tutti i modelli colpiti ricevono il danno indicato sulla trappola. Una "R" indica invece che si tratta di un attacco a

distanza. La gittata viene misurata partendo dall'arco frontale dello Scrigno, come se da questo venissero sparati dei dardi. L'avversario lancia i dadi per l'attacco. Segui tutte le regole relative agli attacchi a distanza contro bersagli multipli, con l'eccezione che in questo caso ogni modello colpito riceve il danno indicato sulla trappola. Gli Eroi e i mostri della Stirpe Magica possono bloccare la linea di tiro, tranne l'Eroe che sta aprendo lo Scrigno, che non blocca mai la linea di tiro di un attacco a distanza. Un attacco a zona ("T") o a distanza ("R") proveniente dalla trappola di uno Scrigno del tesoro ha effetto anche se altri Eroi o mostri della Stirpe Magica si trovano in caselle adiacenti allo Scrigno. Negli attacchi a distanza questi modelli possono bloccare la linea di tiro verso altri Eroi o mostri della Stirpe Magica.



"R" INDICA CHE TUTTI I MODELLI NELL'ARCO FRONTALE DELLO SCRIGNO DEL TESORO VENGONO ATTACCATI. SI APPLICANO LE NORMALI REGOLE RIGUARDO LA LINEA DI TIRO.

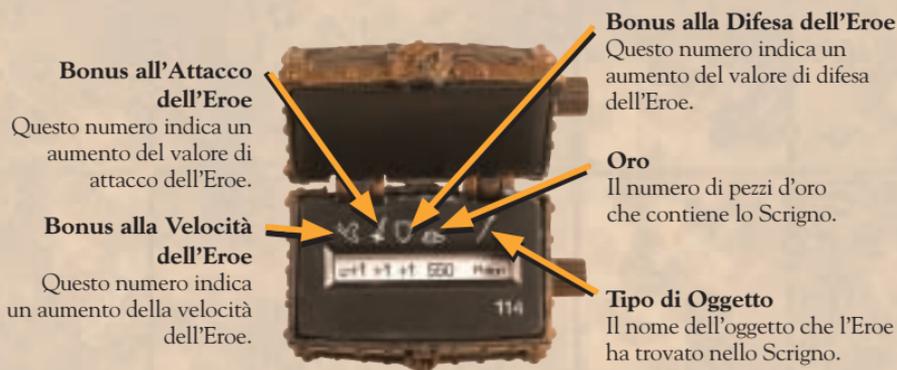
SEGNALINI DEI MOSTRI ERRANTI

Se un segnalino di un mostro errante si trova in una posizione tale da ricevere danno da una trappola attivata, il segnalino viene sostituito. Piazza il mostro della Stirpe Magica seguendo le normali regole, poi confronta il valore di difesa di ogni mostro della Stirpe Magica con il valore di attacco della trappola. Se il valore di attacco è più alto di quello della difesa, il mostro della Stirpe Magica riceve il danno indicato. Può accadere che il danno elimini i mostri della Stirpe Magica che sono stati appena piazzati.

IMPADRONIRSI DEL TESORO

Una volta che la trappola è scattata o è stata disinnescata, l'Eroe può aprire lo Scugno. Aprire lo Scugno e impadronirsi del tesoro costa 2 punti movimento. Gli Scigni del tesoro possono contenere abilità speciali, oro e oggetti magici.

Se nel quadrante del tesoro appare, in corrispondenza delle prime tre finestrelle, un cerchio o un quadrato colorato, l'Eroe può acquisire l'abilità speciale corrispondente.



RAGGIUNGIMENTO DEL MASSIMO TESORO CONSENTITO

I giocatori che hanno accumulato la quantità massima di Scigni del tesoro loro permessa non possono rivelare o disinnescare nuove trappole, abbandonare volontariamente il tesoro, o scambiare il tesoro con un altro giocatore.

TRAPPOLE!

Alcuni Scigni del tesoro non sono altro che un subdolo inganno. Al posto del tesoro si trova un'altra trappola. In questo caso, una volta aperto lo Scugno del tesoro, sul quadrante apparirà la scritta ***TRAPI*** e il giocatore il cui Eroe sta aprendo la trappola richiude lo Scugno del tesoro, tira un dado a sei facce e ruota i cilindri, della trappola e del tesoro, di un numero di click pari al risultato del tiro. Quell'Eroe deve ora affrontare una nuova trappola. L'Eroe non ha l'opportunità di tentare di disinnescare la nuova trappola perché questa si attiva immediatamente. Una volta che il confronto con la trappola si è concluso, lo Scugno del tesoro viene rimosso dal gioco. Non si guadagna esperienza dalla seconda trappola.

UTILIZZARE IL TESORO

Una volta che l'Eroe si è impadronito del tesoro, il giocatore rimuove lo Scugno dal sotterraneo e lo piazza davanti a lui. Il giocatore deve rivelare il tesoro che ha trovato a tutti gli altri giocatori per dimostrare che non si tratta di una trappola.

All'inizio del turno di ciascun giocatore, questi può assegnare le abilità magiche del tesoro ai suoi Eroi.



LORD OREN E ZENEPHRET HANNO DEI TESORI CHE GLI SONO STATI ASSEGNATI E ACQUISISCONO LE ABILITÀ SPECIALI CHE I TESORI FANNO GUADAGNARE LORO. NEL TURNO SUCCESSIVO, IL GIOCATORE PUÒ ASSEGNARE UNO DI QUESTI SCRIGNI A SCHOLAR-MAGUS BESSA.

Per assegnare un'abilità magica a un Eroe, il giocatore piazza lo Scrigno aperto vicino all'Eroe sulla tessera del sotterraneo. Per la durata del turno di quel giocatore, quell'Eroe (e solo lui) può utilizzare i bonus che quel tesoro gli fa guadagnare. A ciascun Eroe possono essere assegnati un massimo di due tesori. Un Eroe non può avere contemporaneamente due oggetti magici dello stesso tipo. Alla fine del turno del giocatore, e prima che il giocatore successivo cominci il suo turno, gli Scrigni vengono rimossi. Gli Eroi tornano alle loro statistiche standard fino all'inizio del successivo turno del giocatore. Gli effetti degli oggetti possono essere utilizzati più volte, con l'eccezione delle Pozioni. Se appare la parola Pozione (*Potion*), gli effetti del tesoro possono essere utilizzati una sola volta, ma durano più a lungo. Un oggetto con la parola Pozione dura fino all'inizio del turno successivo di quel giocatore. Una volta che la pozione è stata utilizzata, richiudi lo Scrigno fino alla fine del gioco. Questo Scrigno non può più essere assegnato a un Eroe per tutto il resto della partita. L'oro indicato nel tesoro è però ancora utile al fine della vittoria.

ABILITÀ SPECIALI MAGICHE

Se un tesoro garantisce un'abilità speciale, questa abilità magica rimpiazza l'abilità speciale indicata nella finestrella del quadrante dell'Eroe in corrispondenza dello stesso simbolo. Per esempio, se un Eroe possiede l'abilità speciale Maestro d'Arma (il quadrato rosso in corrispondenza del simbolo dell'attacco) e il tesoro fa guadagnare Fendente (il cerchio rosso in corrispondenza del valore di Attacco), Fendente sostituisce Maestro d'Arma per la durata del turno. Se si verifica un contrasto nell'utilizzare diverse abilità speciali nella stessa azione, solo una di queste può essere usata. L'attacco e la risoluzione del danno sono considerati due elementi separati della stessa azione, perciò un'abilità speciale che influenza il valore del danno e una che influenza il valore dell'attacco possono essere usate per la stessa azione. Per esempio, Maestro d'Arma e Berserk possono essere utilizzati insieme, mentre Esplosione Magica e Paralisi Magica non possono.

GUADAGNARE ESPERIENZA

Gli Eroi possono aumentare di Livello accumulando punti esperienza. I punti esperienza si guadagnano sconfiggendo i nemici e affrontando le trappole. Guadagnando esperienza gli Eroi salgono di Livello e acquistano nuovi poteri, diventando così guerrieri sempre più specializzati. Un Eroe guadagna punti esperienza nel disinnescare o nel far attivare le trappole. Inoltre, se durante un combattimento un Eroe riesce a infliggere un colpo mortale al modello avversario (quando il quadrante di combattimento, dopo aver subito dei click di danno, indica solo dei teschi), quell'Eroe viene considerato il vincitore e il modello eliminato viene rimosso dal gioco.

Il vincitore guadagna punti esperienza in questo modo:

- Per i mostri della Stirpe Magica, utilizza il valore in punti del modello. Prendi nota su un foglio del suo valore in punti e poi rimetti il mostro nel gruppo della Stirpe Magica a lato della mappa di gioco.
- Per gli Eroi, utilizza il valore in punti del massimo Livello raggiunto dall'Eroe durante la partita. Prendi nota su un foglio del suo valore in punti e restituiscilo al proprietario.
- Disinnescare con successo una trappola frutta 50 punti esperienza.
- Attivare una trappola frutta 25 punti esperienza.
- Se un tesoro non è difeso da una trappola, allora non vengono guadagnati punti esperienza.

Puoi far aumentare il tuo Eroe di un Livello ogni 50 punti esperienza accumulati. Non appena hai accumulato 50 punti esperienza, scegli un Eroe per farlo aumentare di un Livello. Gira il quadrante di combattimento dell'Eroe in senso orario fino al successivo numero di Livello. Per esempio, se l'Eroe si trova al Livello 1, ruota la base fino a quando nella finestrella delle statistiche non appare il circolo verde con il 2 (si trova tra i valori della difesa e del danno). Aumentando di Livello, l'Eroe automaticamente guarisce da ogni danno precedente.



I punti esperienza devono essere calcolati immediatamente dopo che un avversario è stato eliminato o una trappola è stata affrontata. Dovresti tenere sempre il totale dei punti aggiornato; puoi far salire di un Livello un Eroe a 50 punti esperienza, poi a 100 punti esperienza, poi 150 e così via. Non appena raggiungi una di queste soglie, devi immediatamente far aumentare di Livello un Eroe. Se accumuli abbastanza punti per aumentare di più Livelli in una sola volta, ciascun Livello deve essere assegnato a un Eroe diverso. Se un Eroe si trova al Livello 5, ogni soglia di punti esperienza che potrebbe fargli guadagnare un ulteriore Livello si limita a guarire il modello fino a farlo tornare al Livello 5.

Utilizza gli indicatori di Livello per segnalare l'attuale Livello di un Eroe.

AUMENTARE DI LIVELLO DURANTE L'ATTIVAZIONE

Se un Eroe aumenta di Livello nel mezzo della sua attivazione, può cominciare fin da subito a utilizzare i suoi nuovi valori di attacco, difesa e danno, così come le nuove abilità speciali che il nuovo Livello gli offre; deve però concludere l'attivazione utilizzando i punti movimento iniziali.

FINE DEL GIOCO

Non appena un giocatore si impossessa di un tesoro, egli può muovere il suo Eroe fuori dal sotterraneo attraverso l'uscita stabilita all'inizio. Un Eroe non può uscire dal sotterraneo finché il giocatore non ha recuperato almeno uno Scugno del tesoro. Il gioco finisce quando non ci sono più Eroi nel sotterraneo. Una volta che tutti gli Eroi hanno lasciato il sotterraneo o sono stati eliminati, i giocatori contano l'oro in loro possesso. Il giocatore che è riuscito a portare fuori dal sotterraneo il maggior numero di pezzi d'oro vince la partita.

REGOLE AVANZATE

Le seguenti regole aggiungono a *Mage Knight Dungeons* profondità di gioco, più possibilità di scelta e un maggior numero di giocatori.

UTILIZZO DEL BUILDER'S KIT DI MK DUNGEONS

Puoi espandere le opzioni di gioco e creare sotterranei sempre diversi utilizzando le tessere per i sotterranei, i segnalini terreno e le porte che trovi nel *Builder's Kit* (il "Kit del Costruttore") di *MK Dungeons*. Ognuno dei tre *Builder's Kit* contiene 6 diverse tessere.

ALLESTIRE IL TAVOLO DA GIOCO

Se stai utilizzando il *Builder's Kit*, leggi il seguente *Punto 2: Piazzare le Tessere Sotterraneo* invece del precedente *Punto 2: Piazzare la Mappa*. Leggi anche il nuovo *Punto 3: Piazzare i Terreni Speciali e le Porte* prima di piazzare gli Scigni del tesoro. Scigni del tesoro, segnalini dei mostri erranti, terreni speciali o porte non possono essere piazzati nella stanza collegata a un corridoio di partenza.

PUNTO 2: PIAZZARE LE TESSERE SOTTERRANEO

Se stai utilizzando le tessere incluse nel **Builder's Kit**, allora la creazione del sotterraneo diventa parte del gioco.

Le mappe e le tessere condividono la stessa terminologia, le caselle per il movimento e i simboli per distinguere i tipi di terreni od ostacoli. Le mappe vengono create utilizzando le tessere. Le tessere corridoio sono grandi 3 x 5 caselle; le stanze sono grandi 5 x 5 caselle.

Per creare il sotterraneo, ogni giocatore sceglie 5 tessere sotterraneo, con un minimo di 3 stanze e 1 corridoio. Le tessere che avanzano vanno messe da parte.

Il primo giocatore comincia piazzando la tessera di una stanza al centro della superficie di gioco. Questa è la stanza centrale del sotterraneo. Poi, il giocatore alla sua sinistra piazza un'altra tessera in base alle seguenti indicazioni:



PIAZZAMENTO CORRETTO.

- Devi essere in grado di disegnare un percorso senza interruzioni di caselle giocabili dalla nuova tessera verso la stanza centrale.
- L'ultima tessera che ogni giocatore piazza deve essere una tessera corridoio. Piazza questa tessera in modo da creare un'entrata per il sotterraneo. Questa tessera deve essere collegata a una sola stanza.

LE TESSERE CHE NON POSSONO ESSERE PIAZZATE

Se hai una tessera che non può essere piazzata in nessun modo nel sotterraneo (seguendo le indicazioni riportate sopra), scartala e prendine un'altra a caso tra quelle avanzate dopo la prima scelta. Se non sono avanzate tessere, o nessuna tessera può più essere piazzata nel sotterraneo, hai concluso la fase di piazzamento delle tessere. Tutti i giocatori devono allora piazzare la loro tessera corridoio.

VICOLI CIECHI

La maggior parte delle tessere presentano diverse entrate. Le entrate che finiscono davanti a un muro o che si aprono verso il nulla vengono considerate vicoli ciechi. Considera tutti questi percorsi come confinanti con un terreno bloccante in corrispondenza del bordo della tessera.

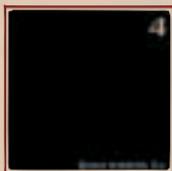
PUNTO 3: PIAZZARE I TERRENI SPECIALI E LE PORTE

Nel **Builder's Kit** di **MK Dungeons** trovi quattro tipi diversi di segnalini terreno e due tipi di porte. I giocatori dovrebbero accordarsi prima della partita per decidere se utilizzarli. Raccogli tutti questi componenti insieme in modo da formare un gruppo dal quale ogni giocatore possa pescare un singolo pezzo. Ciascun giocatore poi piazza a turno il segnalino terreno o la porta, a partire dal giocatore che deve iniziare la partita. Il terreno speciale o la porta non possono essere piazzati nel corridoio di partenza di un giocatore o nella stanza adiacente al corridoio.

SEGNALINI TERRENO

Un lato del segnalino terreno corrisponde al normale terreno difficile e all'acqua. L'altro lato rappresenta terreni atipici: terreno in ombra, il vortice, la camera di teletrasporto e le scale. Il terreno indicato sul segnalino rimpiazza il terreno sulla mappa o sulla tessera.

TERRENO IN OMBRA



VORTICE



TELETRASPORTO



SCALE



Due segnalini, ovvero il teletrasporto e il vortice, presentano un'indicazione "1/T". Il movimento via teletrasporto o vortice è opzionale. Per utilizzare un teletrasporto, basta entrare nella casella relativa al costo di 1 punto movimento. Questo movimento conclude l'attivazione del guerriero. Nel turno successivo, il guerriero viene piazzato su un'altra casella libera di teletrasporto. Un guerriero non può essere teletrasportato su una casella occupata di teletrasporto. Il teletrasporto consuma tutti i punti movimenti del guerriero. Per utilizzare un vortice, basta entrare nella casella relativa al costo di 1 punto movimento. Questo movimento conclude l'attivazione del guerriero. Nel turno successivo del guerriero, il giocatore che lo controlla ruota la tessera di 90° nella direzione voluta. La rotazione della tessera consuma tutti i punti movimento del guerriero. Le scale possono essere utilizzate per muoversi attraverso i diversi piani di un sotterraneo e sono utili nel caso i giocatori volessero creare una campagna di gioco.



PIAZZAMENTO CORRETTO.
ENTRAMBI I LATI DELLA PORTA
SONO ADIACENTI AL MURO.

PORTE

Ci sono due tipi di porte: quelle di legno e quelle di ferro. Una volta aperte, le porte di legno rimangono aperte, mentre quelle di ferro si richiudono subito dopo che sono state usate. Quando si piazza una porta, i lati della porta devono essere entrambi adiacenti al muro.

Le porte funzionano da ostacoli e bloccano la linea di tiro quando sono chiuse. Aprire una porta costa 2 punti movimento. Le porte di legno possono essere chiuse spendendo 1 punto movimento. Una porta può essere aperta e distrutta con un attacco utilizzando le normali regole per i combattimenti corpo a corpo. Una porta di legno ha un valore di difesa pari a 10, e una di ferro pari a 15. L'unico modo per aprire una porta con un attacco a distanza è quello di usare le seguenti abilità speciali: Esplosione Magica, Fuoco/Lampo od Onda d'Urto. L'utilizzo del Fuoco/Lampo od Onda d'Urto può avere effetto anche su altri Eroi e mostri della Stirpe Magica come indicato nella descrizione delle abilità speciali.



PIAZZAMENTO NON CORRETTO.
LA PORTA NON È
COLLEGATA AL MURO.

UTILIZZARE UNA COMPAGNIA DI EROI

Quando acquisti un Booster Pack di *MK Dungeons*, puoi cominciare a espandere il gioco utilizzando più Eroi, in modo che ogni giocatore possa formare una Compagnia di Eroi. Giocare con un maggior numero di componenti aggiunge una certa complessità al gioco, e le seguenti regole speciali permettono di gestire le nuove situazioni che si creeranno. Ciascuna regola speciale corrisponde al relativo paragrafo delle regole base.

PUNTO 1: SCEGLI I TUOI EROI

Una Compagnia standard di Eroi consiste in una serie di Eroi il cui punteggio totale non superi i 100 punti, il che normalmente equivale a quattro eroi. Usa il valore in punti indicato sull'etichetta adesiva posta sul retro della base per scegliere gli Eroi per la tua Compagnia.

Gli Eroi possono cominciare la partita dal Livello 1 o 2.

Gli Eroi sono modelli Unici; in una Compagnia di Eroi, lo stesso Eroe non può comparire più di una volta.

Se vuoi, puoi creare Compagnie di Eroi con un punteggio totale maggiore, ma una partita con Compagnie più grandi rende il gioco più lungo.

Se la tua Compagnia di Eroi supera i 100 punti, ogni giocatore piazza una tessera in più ogni ulteriori 50 punti, approssimando per eccesso. Per esempio, in una partita da 200 punti, ogni giocatore piazza 7 tessere.

PUNTO 3: PIAZZA GLI SCRIGNI DEL TESORO

Tutti i giocatori mettono i loro Scrigni del tesoro insieme. Ogni giocatore deve fornire almeno una quantità di Scrigni pari al numero di Eroi della sua Compagnia.

Il giocatore che inizia per primo prende uno di questi Scrigni, ruota il quadrante del tesoro e piazza lo Scrigno nella stanza centrale. Il giocatore successivo sceglie un altro Scrigno, ruota il quadrante del tesoro e lo piazza in un'altra stanza.

Ogni giocatore può piazzare solo due Scrigni del tesoro.

Prima che la partita cominci, i giocatori possono mettersi d'accordo per aumentare o diminuire il numero di Scrigni del tesoro da piazzare nel sotterraneo. Utilizzare un numero maggiore di Scrigni può rendere la partita più lunga.

PUNTO 4: PIAZZA I SEGNALINI DEI MOSTRI ERRANTI

I segnalini dei mostri erranti sono disponibili in tre livelli: Deboli (gialli), Normali (blu), Forti (rossi; disponibili solo nel **Builder's Kit** di **MK Dungeons**). Per creare un gruppo di segnalini di mostri, ogni giocatore mette 2 segnalini Normali e 4 Deboli.

I mostri generati dai segnalini Forti possono facilmente sconfiggere Eroi di basso Livello, perciò utilizza i segnalini Forti solo nel caso tu voglia affrontare una sfida più impegnativa. Se vuoi usare i segnalini Forti, rimpiazza un segnalino Debole con uno Forte per ogni giocatore. Se una tessera contiene uno Scrigno del tesoro, in questa tessera possono essere piazzati 2 segnalini di mostri erranti. Prima che la partita inizi, i giocatori possono decidere di aumentare o diminuire il numero di segnalini di mostri erranti da piazzare nel sotterraneo. Aggiungere ulteriori segnalini di mostri erranti può rendere la partita più lunga.

PUNTO 5: CREA IL GRUPPO DEI MOSTRI DELLA STIRPE MAGICA

Tutti i giocatori contribuiscono a formare il gruppo della Stirpe Magica, da cui si prendono tutti i mostri che appaiono quando gli Eroi incontrano i segnalini dei mostri erranti. Ciascun giocatore deve contribuire con un numero minimo di mostri della Stirpe Magica pari al numero di Eroi della sua Compagnia. Il punteggio totale minimo di mostri della Stirpe Magica con cui ciascun giocatore contribuisce al gruppo deve essere di 100 punti. Non c'è limite massimo al numero di mostri della Stirpe Magica che puoi mettere; maggiore è il numero di mostri, più ci si diverte!

PUNTO 6: SCEGLI L'ENTRATA E L'USCITA

Il giocatore che inizia per primo sceglie una tessera corridoio come entrata per la sua Compagnia di Eroi e piazza una freccia colorata in corrispondenza dell'apertura verso il sotterraneo. L'avversario prende la restante freccia dello stesso colore e sceglie l'uscita per la Compagnia del primo giocatore. Ogni casella che permetta di uscire dal sotterraneo può essere utilizzata come uscita; l'uscita non deve necessariamente trovarsi su una tessera corridoio. L'avversario sceglie poi l'entrata per la sua Compagnia, e il primo giocatore sceglie l'uscita del suo avversario. Se stai usando un solo kit di sei tessere, scegli come uscita l'entrata dell'altro giocatore e viceversa. Questa scelta rende più equilibrata la costruzione del sotterraneo.

ATTIVAZIONI

Ogni giocatore ha a disposizione ogni turno un numero di attivazioni pari al numero di Eroi con cui inizia la partita.

IL MOVIMENTO NEL PRIMO TURNO

Al primo turno, un giocatore deve muovere i suoi Eroi all'interno del sotterraneo. Gli Eroi possono successivamente incontrare e combattere i mostri della Stirpe Magica, incontrare segnalini di mostri erranti, o tentare di disinnescare una trappola, sempre che abbiano abbastanza punti movimento a disposizione. Un giocatore non può muovere i segnalini dei mostri erranti o attivare mostri della Stirpe Magica fintanto che tutta la sua Compagnia di Eroi non sia entrata nel sotterraneo.

TESORI E TRAPPOLE

Il numero massimo di Scigni del tesoro che un giocatore può possedere durante la partita è pari al doppio del numero degli Eroi che controlla nel sotterraneo.

Nessun membro della Compagnia di Eroi di un giocatore può uscire dal sotterraneo finché la Compagnia non si è impossessata almeno di uno Scigno del tesoro.

PERDERE I TESORI

Quando l'Eroe di un giocatore viene eliminato prima che sia riuscito a uscire dal sotterraneo, controlla se quel giocatore eccede nel limite di Scigni che possiede. Se il limite è stato superato, i tesori eccedenti vengono piazzati nuovamente nel sotterraneo. Il giocatore richiude tutti i suoi Scigni e li mescola. L'avversario sceglie a caso gli Scigni da sottrargli per ripristinare il rapporto di due tesori per Eroe. Il primo Scigno viene piazzato sulla casella dove è stato eliminato l'Eroe. Il secondo deve essere piazzato in un'altra casella della stessa tessera. Tutti gli Scigni del tesoro che ritornano nel sotterraneo vengono ripristinati con il quadrante della trappola vuoto. Il quadrante del tesoro rimane immutato. Il successivo Eroe che cercherà di impossessarsi di quel tesoro, dovrà prima tentare di disinnescare la trappola seguendo le regole del paragrafo *Disinnescare la Trappola*, pag. 13.

RUBARE UN TESORO

Puoi anche impossessarti di un tesoro rubandolo a un Eroe avversario. Per rubare un tesoro a un Eroe avversario, il tuo Eroe deve avere il suo arco frontale rivolto verso il bersaglio adiacente. Per prima cosa, dichiara che l'Eroe sta tentando un'azione di furto. Un'azione di furto costa 4 punti movimento. Tira due dadi a sei facce e somma il risultato con il tuo valore di attacco. Confronta il risultato finale con il valore di difesa del bersaglio, aggiungendo +2 al suo valore di difesa. Se il risultato finale è pari o maggiore al nuovo valore di difesa, il furto ha avuto successo e puoi scegliere uno Scigno a caso da quelli posseduti da chi controlla l'Eroe bersaglio.

L'Eroe bersaglio ha diritto a tentare un contrattacco, tranne nel caso in cui il ladro abbia una delle seguenti abilità speciali: Agilità, Invisibilità Limitata, Nascondersi o Rapidità. Se il contrattacco riesce a infliggere danno, il ladro lascia cadere il tesoro sulla tessera nella casella più vicina all'attaccante. Ripristina la trappola. Una manovra di furto non conclude il movimento di un modello se questi ha ancora punti movimento a disposizione. Se il tesoro contiene una Pozione che è già stata usata, questa non può essere riutilizzata, ma i pezzi d'oro continuano a contare per la vittoria.

GIOCARE IN PIÙ DI DUE

È possibile giocare in più di due persone con tutte le versioni di *MK Dungeons*, inclusa la versione "Esplorare il Sotterraneo in Solitario". Aggiungere giocatori significa utilizzare sotterranei più ampi e un numero maggiore di mostri. Utilizza le regole base, con le seguenti eccezioni. Ogni volta che una regola si riferisce all'"avversario", questo ruolo viene preso dal giocatore a destra. All'inizio della partita, il giocatore che comincia per primo riceve un segnalino che lo indica come Monster Master. Un segnalino apposito è incluso nel *Builder's Kit* di *MK Dungeons*, ma puoi comunque utilizzare qualunque altra cosa. Questo segnalino verrà passato di giocatore in giocatore mano a mano che la partita procede. Quando un mostro della Stirpe Magica o un segnalino di un mostro errante viene attivato, piazza un segnalino movimento al suo fianco. Questo segnalino può essere costituito da qualunque cosa i giocatori abbiano deciso di utilizzare. Una volta che un mostro della Stirpe Magica o un segnalino di un mostro errante viene contrassegnato da un segnalino movimento, questi non può più essere mosso fino a che il segnalino non venga rimosso. I mostri della Stirpe Magica possono contrattaccare normalmente e i segnalini dei mostri erranti possono comunque essere sostituiti dai modelli della Stirpe Magica come al solito. Quando il giocatore che ha il segnalino del Monster Master comincia il suo turno successivo, egli gioca come al solito. Alla fine del suo turno egli passa il segnalino del Monster Master al giocatore alla sua sinistra. Quel giocatore è il nuovo Monster Master. Il nuovo Monster Master rimuove tutti i segnalini movimento dai mostri della Stirpe Magica e dai segnalini dei mostri erranti, e può attivare chiunque di loro seguendo le normali regole.



USARE I GUERRIERI DI MK REBELLION IN MK DUNGEONS

L'utilizzo dei guerrieri di *MK Rebellion* in *MK Dungeons* offre nuove possibilità di gioco alle tue partite, che includeranno combattimenti in ambienti chiusi e campagne di avventure. Quando giochi a *MK Dungeons*, ricordati di utilizzare queste regole, inclusa la Scheda delle Abilità Speciali di *MK Dungeons*.

CAMBIAMENTI DELLE REGOLE

Le seguenti regole di *MK Rebellion* non si applicano in *MK Dungeons*.

- Non esistono formazioni di attacco in corpo a corpo o a distanza.
- Non esistono formazioni di movimento.
- I modelli non possono essere sforzati o catturati.
- I Draghi sono gli unici modelli con più quadranti di combattimento che possono essere utilizzati in *MK Dungeons*. Le unità di cavalleria non possono essere utilizzate in *MK Dungeons*.
- I mostri della Stirpe Magica non possono far parte dell'esercito di un giocatore.
- Tutti i modelli di *MK Rebellion* possono essere utilizzati nel gruppo dei mostri della Stirpe Magica.

ESPERIENZA

I modelli di **MK Rebellion** guadagnano esperienza normalmente, ma puoi usare i punti esperienza solo per guarirli. Perciò per ogni 50 punti esperienza guadagnati, il giocatore può curare un guerriero riportandolo alle statistiche di partenza.

UTILIZZARE I GUERRIERI DI MK DUNGEONS IN MK REBELLION

Gli Eroi di **MK Dungeons** e i mostri della Stirpe Magica possono partecipare alle battaglie in campo aperto seguendo le regole di **MK Rebellion**. Quando giochi a **MK Rebellion**, ricordati di utilizzare le regole appropriate, inclusa la Scheda delle Abilità Speciali di **MK Rebellion**.

FAZIONI

Gli Eroi di *Mage Knight* formano una fazione a sé stante. La fazione degli Eroi segue le normali regole di **MK Rebellion** riguardo alle fazioni.

LIVELLO DI PARTENZA E VALORE IN PUNTI

Tutti gli Eroi di **MK Dungeons** dovrebbero partire al Livello 5 se giocati in **MK Rebellion**, utilizzando il valore in punti corrispondente. Se vuoi, puoi utilizzare il tuo Eroe a un Livello più basso pagando il valore in punti corrispondente al Livello scelto e utilizzando un indicatore di Livello di **MK Dungeons** per mostrare il Livello del tuo Eroe. Un Eroe non può essere guarito oltre il suo Livello di partenza.

CREDITS

Sistema Quadrante di Combattimento, Concetto Generale di Mage Knight Dungeons e Universo: Jordan Weisman.

Regole di Mage Knight Dungeons e Sviluppo: Michael Mulvihill.

Guerrieri e Caratteristiche di Mage Knight Dungeons:

Kevin Barrett, Michael Mulvihill, Ian Redditt, Matt Robinson.

Regole, Guerrieri e Caratteristiche di Mage Knight Rebellion: Kevin Barrett.

Revisione: Sharon Turner Mulvihill.

Capo del Playtesting: Jim Long.

Playtesters: Dustin Babitzke, Tony Burian, David Chase, Jason Carl, James Carrott, Dan Chinnery, Theresa Chinnery, Dennis Chitko, Patrick Dolan, Kevin Goddard, Dan Grendell, Chris Hartford, Brian Hill, Derek Levesque, Issac King, Jason King, Keith Marston, Kevin McDermott, Lucas McWilliams, John Meeks, Sean Migneault, Paul Nobles, Josh Osborne, Martin Osborne, Kevin Perrine, Chris Phillbrook, Gordon Rose, Jess Rummens, John Schmidt, Mike Schmidt, Chris Trossen, Bruce Wehrle.

E un ringraziamento speciale a tutti gli altri playtester che hanno provato **MK Dungeons**, incluse tutte le cavie alla GenCon 2001. Per la lista completa di playtester, vai su www.wizkidsgames.com.

Direzione Artistica: Dawne Weisman, Sandra Garavito.

Sculture: Jeff Grace, Bob Naismith, Tim Prow, Jeff Wilhelm, Steve Saunders, Dave Summers.

Team di Graphic Design: Sandra Garavito, Kevin Perrine, Chris Steely, Darren Elosh, Idea & Design Works.

Illustrazioni: Jeff Laubenstein, David Michael Beck, Franz Vohwinkel.

Produzione e Comunicazione: Tina Wegner.

Traduzione: Alessandro Bordin. **Impaginazione:** Roberto Ghiddi.

Supervisione all'Edizione Italiana: Simone Peruzzi, Roberto Di Meglio.

Distribuzione Italiana:

Nexus Editrice srl - Via Calagrande, 9

55040 Capezzano P. (Lucca)

www.nexusgames.com





WIZKIDS