

# One Card Dungeon

Un gioco di Barny Skinner, per 1 giocatore da 10 anni in su

One Card Dungeon è un Dungeon Crawl con piazzamento dadi giocato su una singola carta. Combatti attraverso 12 livelli sempre più impegnativi per raggiungere il premio finale: lo Sceptro di M'Guf-yn.

## CONTENUTO

1 Carta Dungeon (fronte/retro)

4 Dadi rossi Mostro

3 Dadi neri Energia

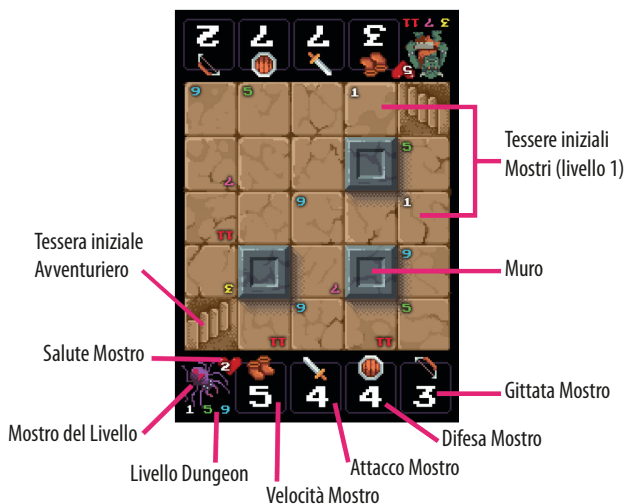
1 Dado verde Avventuriero

4 Dadi bianchi Abilità

1 Regolamento

## CARTA DUNGEON

La Carta Dungeon può essere configurata in quattro posizioni differenti. La parte inferiore della carta mostrerà sempre il dettaglio delle abilità dei mostri nel livello corrente.



## SETUP

**A** Posiziona la carta del Dungeon sul tavolo con l'indicatore del livello 1 in basso a sinistra.

**B** Posiziona quattro dadi appena sotto la carta sotto le icone **Velocità**, **Attacco**, **Difesa** e **Gittata**, con **Velocità**, **Attacco** e **Difesa** impostati su 1 e **Gittata** impostato su 2. Questi seguiranno le abilità del tuo avventuriero.

**C** Posiziona il dado che rappresentano il tuo Avventuriero sulla tessera Scala **più vicina** a te, con un valore di 6 visibile. Man mano che la tua salute cambia durante il gioco, cambierai il valore mostrato sul dado.

**D** Posiziona i dadi che rappresentano i Mostri su **ciascuna** delle tessere che hanno un 1 in alto a sinistra, con un valore di 2 mostrato su ogni dado, poiché i Mostri Ragno al Livello 1 hanno 2 Salute. Sei pronto per iniziare la tua discesa nel Dungeon!

## SVOLGIMENTO

Un livello del Dungeon viene giocato **ripetendo** una serie di fasi in ordine, fino a quando non si uccidono tutti i mostri nel livello o si esaurisce la propria salute e si perde. Le fasi sono:

- Fase Energia
- Fase dell'Avventuriero
- Fase di Movimento dei Mostri
- Fase di Attacco dei Mostri



### Fase Energia

Tira insieme i tre dadi **Energia**. Posiziona un dado **sotto** ciascuna delle tue abilità: **Velocità**, **Attacco** e **Difesa**, mostrando il valore ottenuto. I dadi **Energia** assegnati vengono **aggiunti** al valore di ciascuna abilità per determinare il **totale** dei punti per ciascuna abilità in questo turno. *Esempio: se hai Velocità, Attacco e Difesa di 1 ciascuno e assegni i tuoi tiri 2, 5 e 2, avrai valori totali di Velocità, Attacco e Difesa di 3, 6 e 3.*

**Nessun** dado **Energia** viene assegnato alla **Gittata**; questo è **sempre** un valore fisso.

I tuoi punti totali di **Velocità**, **Attacco** e **Difesa** saranno **"spesi"** nelle altre fasi: dovrai tenere traccia mentalmente di quanti ne hai utilizzati.

## Fase dell'Avventuriero

Nella Fase Avventuriero **spenderai** i tuoi punti **Velocità** e **Attacco** totali per **Muoverti** e **Attaccare** i mostri. Puoi effettuare più movimenti e attacchi durante questa fase, in qualsiasi ordine, a condizione che tu abbia **abbastanza** punti da spendere.

### Movimento

Muoverti su una tessera ortogonalmente costa 2 Punti Velocità.

Muoverti su una tessera in diagonale costa 3 Punti Velocità.

Non puoi muoverti sulla stessa tessera occupata da un Mostro o sopra un Muro.

Poi **non spendere** tutti i tuoi punti Velocità, ma non puoi **mai** spendere più del tuo totale per il turno.

### Attacco

Quando **attacchi** un Mostro, il tuo Avventuriero deve trovarsi entro la **Gittata** e la **Linea di Vista** dal bersaglio. In tal caso, puoi spendere un numero di punti Attacco **pari** all'Abilità di **Difesa** del Mostro per **ridurre** la Salute di 1. Tieni traccia della Salute di ogni Mostro utilizzando il valore del suo dado; se la Salute di un Mostro è **ridotta** a 0, **rimuovi** il suo dado.

Poi **non spendere** tutti i tuoi punti Attacco, ma non puoi **mai** spendere più del tuo totale per il turno.

### Gittata

La **Gittata** verso un bersaglio è calcolata allo **stesso modo** del Movimento, quindi un mostro **ortogonalmente** adiacente a te è a Gittata 2, uno **diagonalmente** adiacente è a Gittata 3.

Calcola il numero **più breve** di punti Movimento che dovreesti spendere per raggiungere la tessera del Mostro; questa è la **Gittata**.

Gli attacchi **non possono** essere eseguiti su Mostri più lontani della tua Gittata. Il tuo Avventuriero inizia il gioco con una Gittata di 2, quindi può attaccare **solo** ortogonalmente.

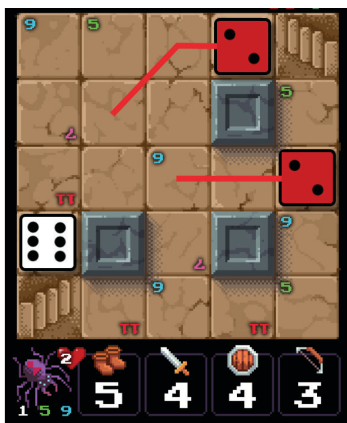


### Linea di Vista

Se è possibile tracciare una linea da **qualsiasi** angolo della tua tessera a **qualsiasi** angolo della tessera di un Mostro, **senza** passare attraverso una tessera Muro o una tessera occupata da un altro Mostro, **hai** una Linea di Vista.

## Fase di Movimento dei Mostri

Ogni Mostro si muoverà per essere il **più vicino possibile** alla **massima** distanza dal tuo Avventuriero. Affronta ogni mostro, **uno per volta**, iniziando dal più vicino. Trova la tessera vuota alla distanza **massima** del mostro da te (*con la linea di vista*) più vicina al mostro. Muovi il mostro il più velocemente possibile verso quella tessera. Se non ci sono tessere vuote alla **Gittata massima**, si muoveranno verso una tessera Gittata più vicina, o se ciò non è possibile si muoverà semplicemente per essere il **più vicino possibile** all'Avventuriero. I mostri daranno la **priorità** a essere in **Gittata** e in **Linea di Vista** rispetto a essere a **Gittata massima**. I mostri si muovono in modo molto simile al tuo avventuriero; muoversi ortogonalmente costa 2 velocità, muoversi diagonalmente 3. I mostri **non possono** muoversi attraverso l'avventuriero o le mura, ma possono attraversare (*ma non terminare il movimento*) sopra altri mostri. Se c'è una scelta di più percorsi di movimento ugualmente buoni, **puoi scegliere** quale intraprendere per ogni mostro. Una volta che tutti i mostri si sono mossi, la fase termina.



*Esempio: il mostro in cima usa tutti e 5 i punti movimento per entrare nella Gittata. Il mostro inferiore non può entrare nella Gittata, ma si sposta il più velocemente possibile verso la tessera più vicina che si trova nella Gittata.*

## Fase di Attacco dei Mostri

Somma l'Attacco **totale** di tutti i Mostri nella loro Gittata e nella loro Linea di Vista dall'Avventuriero. I mostri fuori dalla Gittata o dalla Linea di Vista **non** attaccano in questo turno. Infliggi un numero di punti **Danno** all'Avventuriero pari all'Attacco **totale** dei mostri diviso per i punti **Difesa** totali dell'Avventuriero, **arrotondati per difetto**.

*Esempio: un totale di 12 Attacco contro Difesa 7 infliggerebbe 1 Danno, 12 Attacco contro Difesa 4 infliggerebbe 3 Danni.*

Se l'Attacco totale è **inferiore** ai punti Difesa totali del tuo Avventuriero, **non** viene inflitto alcun **Danno** in questo turno.

Riduci la **Salute** del tuo Avventuriero di **tanti punti quanto** è il Danno inflitto; se l'avventuriero raggiunge **zero Salute** è morto e il gioco finisce.

Una volta che i mostri hanno attaccato, se il tuo avventuriero è **sopravvissuto**, inizia un nuovo turno con la **fase Energia**.



*Esempio: i mostri hanno una Gittata di 3, quindi solo uno è in Gittata, per un Attacco Totale di 4, contro la Difesa Totale dell'Avventuriero di 3. Pertanto l'Avventuriero perde 1 Salute. Se entrambi i mostri fossero stati nella Gittata, l'Attacco totale di 8 contro la Difesa totale 3 avrebbe inflitto 2 punti di Danno.*

## FINE DEL LIVELLO

Una volta che il tuo Avventuriero ha ucciso **tutti** i Mostri di un livello, può fermarsi un momento per riposare e riprendersi prima di scendere al livello successivo del Dungeon. Dopo ogni livello, devi **scegliere** di aumentare una delle tue **Abilità**: Velocità, Attacco, Difesa o Gittata di 1 **oppure** di curare l'Avventuriero fino alla **piena** Salute (6). Puoi **Guarire** **oppure** **Migliorare** dopo ogni livello del Dungeon, ma **non** entrambi.

## PROSSIMO LIVELLO DUNGEON

Imposta il livello successivo **girando** la carta per avere l'indicatore del livello del Dungeon successivo in basso a sinistra (*Esempio: livello 2 dopo aver completato il livello 1*), posizionando il tuo Avventuriero e i dadi Mostro corretti per quel livello, come indicato sulla carta, e iniziando un nuovo turno dalla **Fase Energia**.



*Esempio: impostazione del livello 2. In questo scenario il giocatore ha scelto di potenziare la Difesa dopo aver completato il primo livello. Avendo perso solo 1 di Salute, ha deciso che un miglioramento era più importante della guarigione.*

## VITTORIA

Se uccidi con successo tutti e tre i mostri del 12° livello del Dungeon, hai vinto e hai trovato il tuo premio finale: lo Scettro di M'Guf-yn che ti darà il potere supremo, l'abilità di salvare il tuo villaggio, una cura per la peste, sconfiggere tuo fratello malvagio, conquistare tutte le terre emerse o qualunque altra cosa ti venga in mente...

BECOME  
A  
HERO!



## Team Little Rocket Games:

**Barry Skinner** - sviluppo, graphic design

**Zemilio** - direzione artistica, produzione

**Marco Salogni** - design, illustrazioni, graphic design

**Giampaolo Razzino** - gestione del progetto, produzione, amministrazione

**Alessandra Canini** - marketing, amministrazione, logistica

[www.LittleRocketGames.com](http://www.LittleRocketGames.com)

Prodotto e distribuito da:

Little Rocket Games

Via Agostino Fausti 38/40 00062 Bracciano (RM) Italia

© 2021 Little Rocket Games

Tutti i diritti riservati. Stampato in Cina

