

DUNGEONOLOGY: LA SPEDIZIONE

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

In questa università risiede infatti la cattedra di Dungeonology, che si occupa di studiare la struttura e l'organizzazione di differenti culture, soprattutto quelle più atipiche e strane... per non dire Mitiche! Recentemente questa facoltà ha perso il suo professore e il rettore sta cercando un valido sostituto. Tu sei il candidato ideale per questo lavoro!

Ambientato nel mondo Rinascimentale di Nova Aetas, Dungeonology ti guiderà alla scoperta di molte civiltà differenti, al fine di imparare i loro usi e costumi. Ma state prudenti: i popoli che incontrerete non saranno sempre felici delle vostre intrusioni!

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

RICONOSCIMENTI



Direttore del progetto: Andrea Colletti

Game Design: Diego Fonseca, Danilo Guidi

Team di sviluppo: Ludus Magnus Studio

Manager degli Editor e Scrittori: Paolo Scippo

Graphic Design capo: Diego Fonseca

Graphic Design: Paolo Scippo, Diana Maranzano

Art Director: Andrea Colletti

Concept Artist: Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis

Sculptore 3D capo: Fernando Armentano

Sculptore 3D: Tommaso Incecchi

Web Editors: Marco Presentino, Luca Bernardini

Kickstarter Manager: Andrea Colletti

Fullfillment: Michele Mirizio

Produzione, Pubblicità e Fulfillment: Fabio Braghettoni

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

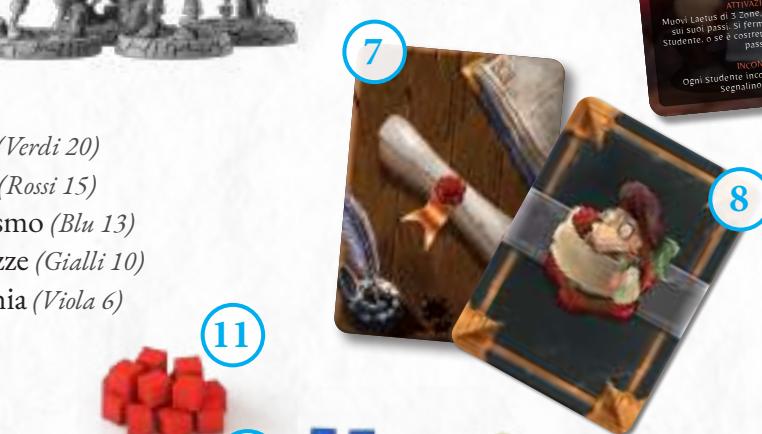
Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com

SOMMARIO

COMPONENTI DEL GIOCO	4
SETUP DELLA PARTITA	5
Mazzo randomizzatore	5
Riserva	5
INFORMAZIONI BASILARI	6
Scopo del Gioco	6
Zona di Partenza	6
Bacheca e Carta Studente	6
Studenti Fomentati	7
Segnalini Stordito e Conoscenza	7
Matricole	8
Confraternita Omega	8
Matricole Omega, Carte Sfiga, Carta Allerta e Università	8
Livello dei Giocatori	8
TURNO DI GIOCO	9
Riposo	9
Discutere la tesi	9
Carta Clan	9
Esplorare	10
Fase di Movimento	10
Cubi Informazione	10
Zone del Dungeon	10
Piazzare Zone e Scale	11
<i>esempio: Scale</i>	11
<i>esempio: Piazzare una Nuova Zona</i>	11
Icone degli Effetti	12
Effetti Ausiliari	12
Carte Trucchetto	13
Fase Azione	13
Studio - Test di Furtività	13
Spionaggio - Test di Furtività	14
<i>esempio: Studio</i>	14
Fase di fine turno	15
Carte sfiga	15
<i>esempio: Spionaggio</i>	15
FINE GIOCO	16
Conta dei punti	16
REGOLE AVANZATE	17
BOSS	17
Vista del Boss e Zona di Partenza	17
Effetto di zona: Boss	17
Il Boss	17
<i>Movimenti del Boss</i>	17
ZONE PERICOLOSE	18
Effetti di Zona	18
<i>esempio: Attivazione Effetti di Zona</i>	18
ALLERTA MASSIMA	19
Selezionare la Carta Panico	19
Carta Panico	19
Allerta Massima	19
<i>La Partita termina se...</i>	19
EFFETTI PRINCIPALI	20
Giocare un Effetto Principale	20
Effetto Principale	20
<i>Controllare se l'Effetto è un'Azione</i>	20
<i>Controllare il Tempismo dell'Effetto</i>	20
<i>Dichiarare l'Effetto</i>	20
<i>Pagare il Costo dell'Effetto</i>	20
<i>Risolvere l'Effetto</i>	21
Priorità	21
Segnalini Effetto di Zona	21
Carte Specializzando	21
Cubi Informazione Protetti	21
CROSSOVER	22
Sine Tempore	22
Black Rose Wars	22
ROCCA CIVETTA	23

COMPONENTI DEL GIOCO

1. Miniature degli Studenti (4)
2. Miniatura del Boss Laetus
3. Carta Boss
4. Carte Studente (4)
5. Zone (18)
6. Zona di Partenza (1)
7. Carte Clan (3)
8. Carte Trucchetto (105)
9. Bacheca (4)
10. Cubi Informazione Civiltà (Verdi 20)
11. Cubi Informazione Milizia (Rossi 15)
12. Cubi Informazione Misticismo (Blu 13)
13. Cubi Informazione Ricchezze (Gialli 10)
14. Cubi Informazione Gerarchia (Viola 6)
15. Università (Sacchetto)
16. Carte Sfiga (15)
17. Carte Specializzando (10)
18. Mazzo Randomizzatore (16)
19. Carte Allerta (3)
20. Carte Panico (3)
21. Plancia Campus
22. Segnalini Stordito (14)
23. Segnalini Conoscenza (4)
24. Segnalini Passaggio Segreto X (6)
25. Segnalini Teletrasporto (3)
26. Segnalini Trappola Stop (3)
27. Segnalini Trappola Obolo (3)
28. Segnalini Trappola Imboscata (3)
29. Segnalini Scala (9)
30. Segnalini Muro (18)
31. Miniature delle Matricole (40 Grigie)
32. Miniature delle Matricole Omega (5 Rosse)



SETUP DELLA PARTITA

Per iniziare una partita di Dungeonology, seguite questi punti in ordine. Prendete in considerazione i punti riguardanti le **Regole Avanzate** (indicati in arancione) solo quando vi troverete a vostro agio con le regole base del gioco, inserendo nelle vostre partite quelle che ritenete più adatte allo stile di gioco del vostro gruppo.

- A. Ogni giocatore prende una Bacheca (9) e imposta il Bonus di Studio (la ruota numerata in alto a destra) su 0.
- B. Ogni giocatore sceglie o pesca casualmente una Carta Studente (4) e la piazza sulla sua Bacheca.
- C. Ogni giocatore prende dalla Riserva un numero di Matricole (31) pari al valore di Matricole Iniziali del suo Studente.
- D. Mischiare il Mazzo Randomizzatore (18) ed estrarre una carta per decretare il primo giocatore (vedi box Mazzo Randomizzatore).
- E. Mischiare il mazzo delle Carte Trucchetto (8) e distribuire tante carte in base all'ordine di turno (ad esempio, in una partita con quattro giocatori, una carta al primo giocatore, due al secondo, tre al terzo e quattro al quarto giocatore).
- F. Piazzare la plancia Campus (21) sul tavolo.
- G. **Regola Avanzata:** se si utilizza la regola avanzata **Boss** (vedi pag. 17), selezionare una carta Boss (3), scegliere uno dei due profili presenti su di essa, e piazzarla con il profilo scelto verso l'alto accanto al Campus.
- H. Selezionare una Carta Allerta (19) tra quelle disponibili e piazzarla sul Campus, scegliendo la difficoltà della partita tra Introduttiva, Facile, Media e Difficile. Opzionalmente, è anche possibile scegliere un **Livello dei Giocatori** (vedi pag. 8) per partite più impegnative.
- I. **Regola Avanzata:** se si utilizza la regola avanzata **Allerta Massima** (vedi pag. 19), deve essere selezionata, senza guardarla, una Carta Panico (20) e piazzarla coperta sotto la Carta Allerta.
- J. Pescare una Carta Clan (7) tra quelle disponibili e piazzarla coperta, senza rivelarla, sul Campus.
- K. Mischiare il mazzo delle Carte Sfiga (16) e piazzarlo sul tavolo.
- L. **Regola Avanzata:** se si utilizza la regola avanzata **Effetti Principali** (vedi pag. 20), mischiare il mazzo Specializzandi (17) e piazzarlo sul tavolo.
- M. Piazzare la Zona di Partenza (6) al centro del tavolo e piazzare le miniature degli Studenti su di essa.
- N. Creare 3 pile di Zone (5) dividendole in base al disegno sul dorso, mischiare ogni pila singolarmente e piazzarla sul tavolo a faccia in giù.
- O. Mettere nell'Università (15) il numero di Matricole (31) moltiplicato per il numero di giocatori, e una Matricola Omega (32) come indicato nella Carta Allerta (19).
- P. Il primo giocatore gioca il proprio turno.



MAZZO RANDOMIZZATORE

Quando deve essere scelto casualmente un elemento di gioco, l'effetto o la regola che lo richiede indicherà di "Randomizzare".

Il giocatore che deve Randomizzare mischia il Mazzo Randomizzatore ed estrae carte, una alla volta, finché non ottiene un risultato applicabile alla situazione. Una carta Randomizzatrice indica:

1. **Uno Studente bersaglio:** il colore del triangolo è lo stesso del triangolo nell'angolo in alto a destra di ognuna delle Bacheche degli Studenti. Lo Studente che possiede la Bacheca con il triangolo dello stesso colore estratto diventa il bersaglio dell'effetto che ha chiesto la Randomizzazione.
2. **Direzione:** se un effetto chiede di Randomizzare una direzione, questa è determinata dalla direzione in cui punta il triangolo, in questo caso il colore del triangolo è irrilevante.
3. **Passaggio:** se un effetto chiede di Randomizzare un passaggio rispetto ad una Zona, questo è determinato dalla freccia nel disegno centrale della mappa. Se tale passaggio non esiste, viene selezionato il primo passaggio disponibile in senso orario.
4. **Informazione:** se un effetto chiede di Randomizzare un tipo di Informazione (o Cubo Informazione), questo è determinato dall'Informazione indicata al centro della carta estratta.

Nota del Designer: per comodità, è consigliabile che il Mazzo Randomizzatore venga gestito dallo stesso giocatore per tutta la durata della partita.



RISERVA

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

INFORMAZIONI BASILARI

Prima di iniziare una partita di Dungeonology, devi entrare in confidenza con alcuni materiali ed elementi del gioco, nello specifico:

- **Scopo del gioco**
- **Zona di Partenza**
- **Bacheca e Carta Studente**
- **Studenti Fomentati**
- **Segnalini Stordito e Conoscenza**
- **Matricole**
- **Matricole Omega, Carte Sfiga, Carta Allerta e Università**

Una volta compreso il funzionamento di questi materiali del gioco, sarai pronto a iniziare il primo turno di gioco seguendo le regole indicate nelle prossime pagine.

SCOPO DEL GIOCO



In Dungeonology ogni giocatore controlla uno **Studente** dell'università di Rocca Civetta durante l'**esplorazione di un Dungeon**, volta a scoprire i segreti del popolo che lo abita.

Lo Studente non dovrà disturbare gli abitanti del Dungeon, ma dovrà raccogliere informazioni su di loro, rappresentate da **Cubi Informazione**, muovendosi furtivamente nelle varie **Zone** che compongono il loro habitat. In questa missione, lo Studente sarà aiutato dalle **Matricole** dell'università, pronte anche all'estremo sacrificio per permettergli di raccogliere importanti informazioni. Purtroppo, tra le Matricole si annidano alcuni esponenti della malefica **Confraternita Omega** che cercheranno di rovinare l'esplorazione dello Studente allertando gli abitanti del Dungeon; e, come se non bastasse, altri Studenti dell'università competranno alla raccolta delle informazioni in maniera non proprio sportiva.

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

- **Guadagnare Cubi Informazione** raccogliendoli mentre si esplorano le Zone che compongono il Dungeon. Raccogliere abbastanza Cubi Informazione permette anche di guadagnare Stelle.
- **Discutere la Tesi** quando si hanno abbastanza Cubi Informazione e almeno due Stelle.
- **Evitare le Sfighe** che verranno date agli Studenti dalle Matricole Omega.

ZONA DI PARTENZA



Tutti gli Studenti iniziano il gioco da questa Zona, che può essere distinguibile dalle altre per il retro diverso e per il simbolo della civetta sul fronte. La Zona di Partenza fa parte del Piano I (vedi pag. 10).

Questa Zona è un'area sicura, gli Studenti al suo interno non devono temere nulla.

Quando uno Studente si trova in questa Zona:

- Non può essere oggetto degli effetti del gioco.
- Non può essere scelto come bersaglio (neanche da un Boss).
- Non può essere preso in considerazione durante le Randomizzazioni.
- Non può subire gli effetti delle Carte Trucchetto.
- Non può giocare Carte Trucchetto.
- Può svolgere esclusivamente l'attività **Esplorazione** (vedi pag. 10)



BACHECA E CARTA STUDENTE



La Bacheca e la Carta Studente sono gli strumenti principali con cui i giocatori interagiscono con il gioco e tengono traccia dei punti accumulati. Su di essi sono presenti:

- A. **Nome dello Studente**
- B. **Abilità dello Studente**: ogni Abilità può essere attivata quante volte si vuole durante il proprio turno; se è preceduta dall'Icona può essere attivata anche durante il turno degli altri giocatori.
- C. **Matricole Iniziali**: il numero di Matricole che lo Studente preleva dalla Riserva all'inizio della partita e di cui si rifornisce, sempre dalla Riserva, quando esegue l'Attività di Riposo.
- D. **Mano**: nella Fase di Fine turno, se il giocatore ha in mano un numero di Carte Trucchetto inferiore a questo valore, ne pesca dal mazzo fino ad averne un pari numero in mano. Non c'è limite al numero di Carte Trucchetto che un giocatore può tenere in Mano.
- E. **Velocità**: durante il proprio turno, uno Studente ha a disposizione questo numero di punti Velocità per esplorare il Dungeon (vedi pag. 10).
- F. **Intelligenza**: il numero massimo di Cubi Informazione che lo Studente può tentare di raccogliere durante una singola Azione di Studio (vedi pag. 13).
- G. **Resistenza**: quando uno studente possiede un numero di Segnalini Stordito pari a questo valore, all'inizio del suo prossimo turno dovrà eseguire forzatamente l'Attività di Riposo (vedi pag. 9).
- H. **Combo Conoscenza**: se in qualsiasi momento, anche per un solo istante, lo Studente possiede questa combinazione di Cubi Informazione sulla sua Bacheca, guadagna immediatamente il Segnalino Conoscenza e lo piazza sullo Spazio Conoscenza (I).
- I. **Spazio Conoscenza**: uno Studente che ottiene il Segnalino Conoscenza, lo piazza qui.
- J. **Tavola dei Cubi Informazione**: i Cubi Informazione ottenuti dallo Studente vengono piazzati in queste colonne forate, rispettando il colore indicato sotto la colonna (i cubi verdi nella prima colonna, i rossi nella seconda, ecc...), e partendo



dal basso. Dentro ogni colonna sono indicati i Punti potenzialmente concessi dai Cubi Informazione piazzati in essa; il primo numero visibile partendo dal basso indica i punti totalizzati dalla colonna. Sotto ogni colonna, viene mostrato il valore individuale di ogni Cubo Informazione.

- K. Stelle:** quando uno Studente raggiunge con un Cubo Informazione una delle Stelle indicate alla sinistra della colonna, guadagna anche la Stella. Uno Studente possiede una Stella finché accanto ad essa c'è un Cubo Informazione; se il Cubo Informazione viene perso dallo Studente, questi perde anche la Stella. Il numero di Stelle in possesso del giocatore influenza su alcuni aspetti del gioco come l'Attività Discutere la Tesi (vedi pag. 9) o la regola Studenti Fomentati (vedi sotto). *Attenzione: le Stelle possono essere d'Argento o d'Oro e bordate da differenti colori; questi dettagli sono usati solo nelle espansioni del gioco. Nel gioco base, tutte le Stelle sono considerate uguali.*
- L. Colore dello Studente:** quando un effetto del gioco richiede di scegliere uno Studente casuale, questo triangolo identifica lo Studente (vedi Mazzo Randomizzatore, pag. 5).
- M. Bonus di Studio:** le Frecce alla sinistra delle colonne vengono guadagnate e perse esattamente come le Stelle. Ogni volta che uno Studente guadagna una Freccia, aumenta il suo Bonus di Studio (indicato nella ruota della Bacheca) di uno. Allo stesso modo, quando perde una Freccia, lo riduce di uno. Il Bonus di Studio facilita l'Azione di Studio (vedi pag. 13).

STUDENTI FOMENTATI



Quando uno Studente guadagna una Stella, **tutti gli Studenti che hanno meno Stelle di lui diventano Fomentati** (se ancora non lo sono). Le loro carte Studente si girano e i loro giocatori usano i nuovi valori e Abilità mostrate su di esse.

Uno Studente Fomentato rimane in questo stato finché non diventa lo Studente (o uno degli Studenti) che possiede più Stelle.



SEGNALINI STORDITO E CONOSCENZA



I Segnalini Stordito rappresentano la stanchezza accumulata dallo Studente durante l'esplorazione, mentre il Segnalino Conoscenza indica il fatto che lo Studente ha scoperto l'identità del Clan che abita nel Dungeon.

Questi segnalini sono quelli guadagnati più comunemente dagli Studenti durante una partita.

Segnalini Stordito

1. Nel momento in cui uno Studente ottiene un Segnalino Stordito, può Sacrificare una sua Matricola per evitare di ottenerlo.
2. Uno Studente può avere un numero massimo di Segnalini Stordito pari alla sua Resistenza (*non si può andare oltre questo limite in nessun modo, nemmeno usando un'Abilità che dà Segnalini Stordito, come "Intervento Divino" di Vincenzo.*)
3. Uno Studente che possiede Segnalini Stordito pari al proprio valore di Resistenza continua a giocare normalmente finché non si verifica il punto 4. Ciononostante non può utilizzare alcun effetto del gioco che richiede di ottenere Segnalini Stordito aggiuntivi per essere attivato (*ad esempio, l'Abilità "Testata" di Valerio.*)
4. Se all'inizio del proprio turno uno Studente possiede Segnalini Stordito pari al proprio valore di Resistenza, deve eseguire obbligatoriamente l'Attività di Riposo.
5. Se in qualsiasi momento uno Studente possiede un numero di Segnalini Stordito superiore al proprio valore di Resistenza, scarta quelli in eccesso.



Segnalino Conoscenza

Il Segnalino Conoscenza può essere ottenuto in due modi durante la partita: completare la **Combo Conoscenza** indicata sulla carta del proprio Studente, o la prima volta che si esegue l'Attività Discutere la Tesi.

- Uno Studente che ha guadagnato questo segnalino può spire liberamente la Carta Clan per il resto della partita (facendo attenzione a non rivelarla agli altri giocatori).
- Una volta guadagnato, il Segnalino Conoscenza non può essere più perduto per il resto della partita.
- Se tutti gli Studenti che partecipano alla partita hanno ottenuto il Segnalino Conoscenza, la Carta Clan può essere rivelata pubblicamente.



MATRICOLE

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

Molti effetti del gioco imporranno agli Studenti di pescare Matricole dall'**Università** (il Sacchetto); questi Effetti sono indicati dall'icona a destra.

Un effetto del gioco preceduto da questa icona indica che lo Studente deve:

- Pescare il numero indicato di Matricole dall'Università (o tutte quelle nell'Università se al suo interno ce ne sono meno del numero indicato).
- Piazzare negli spazi liberi del Falò tutte le Matricole grigie pescate; se tutti gli spazi del Falò sono occupati, le Matricole pescate vanno messe in Riserva.
- Se è stata pescata una **Matricola Omega** (di colore rosso), seguire le regole del prossimo paragrafo.

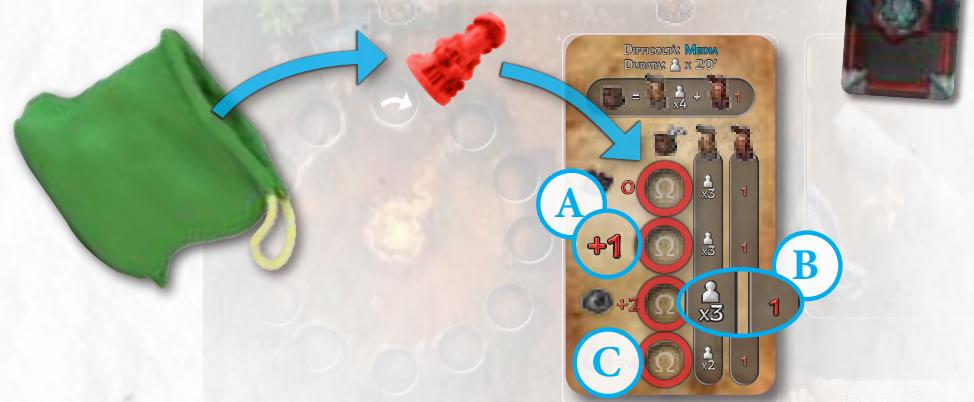


MATRICOLE OMEGA, CARTE SFIGA, CARTA ALLERTA E UNIVERSITÀ

Le malvagie Matricole della Confraternita Omega tenteranno di sabotare il lavoro degli Studenti allertando gli abitanti del Dungeon contro di loro.

Quando una **Matricola Omega** viene pescata, procedere come segue:

- Piazzare la Matricola Omega nello spazio libero più in alto sulla **Carta Allerta**. Se non ci sono posti liberi per piazzare la Matricola Omega, il gioco entra nella sua fase finale (vedi "Fine Gioco" pag. 16).
- Rimuovere tutte le Matricole presenti al Falò del Campus e metterle in Riserva.
- Lo Studente che ha estratto la Matricola Omega pesca una **Carta Sfiga** dal relativo mazzo e la piazza coperta davanti a sé (la rivelerà durante la prossima Fase di Fine Turno, sua o di un altro giocatore, vedi pag. 15).



Quando una Matricola Omega viene piazzata sulla Carta Allerta, si attivano i seguenti effetti del gioco, da risolvere prima di continuare il turno in corso:

- Bonus di Allerta:** questo valore va sommato al Valore di Allerta di tutte le Zone del Dungeon per il resto della partita; viene sommato solo il numero più alto tra quelli attivati dalle Matricole Omega.
- Rimpinguare l'Università:** queste due colonne indicano il numero di Matricole da recuperare dalla Riserva e inserire nell'Università. La prima colonna indica un numero di Matricole grigie, moltiplicato per il numero di giocatori che partecipano alla partita; se non sono disponibili abbastanza Matricole in Riserva per raggiungere tale numero, si inseriscono nell'Università tutte quelle disponibili. La seconda colonna indica di inserire una Matricola Omega nell'Università, assieme alle altre.

LIVELLO DEI GIOCATORI

Le quattro Carte Allerta permettono di selezionare una difficoltà "del Dungeon" e forniscono una durata indicativa della partita in minuti per giocatore.

Il numero di giocatori è utilizzato anche per moltiplicare il numero di Matricole che vanno inserite nell'Università a inizio partita e ogni volta che una Matricola Omega viene piazzata sulla Carta Allerta.

Quando i giocatori avranno una certa esperienza, al punto H del Setup della Partita, potranno scegliere anche un **Livello dei Giocatori** (tra quelli indicati sotto) per rendere più ostica l'esplorazione del Dungeon aumentando le probabilità dell'arrivo delle Matricole Omega.

- Matricole:** utilizzare le indicazioni della Carta Allerta.
- Studenti:** ridurre di 1 il numero di giocatori per tutti i calcoli della Carta Allerta.
- Professori (3+ giocatori):** ridurre di 2 il numero di giocatori per tutti i calcoli della Carta Allerta.
- Rettori (4+ giocatori):** ridurre di 3 il numero di giocatori per tutti i calcoli della Carta Allerta.

CONFRATERNITA OMEGA

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

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

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

TURNO DI GIOCO



SCEGLI UN'ATTIVITÀ!

- Nel tuo turno di gioco puoi eseguire una, e una sola, di queste tre Attività:
- **Riposo:** lo Studente può tornare al Campo per riprendersi dalle fatiche della spedizione. Se possiedi Segnalini Stordito pari alla tua Resistenza, **devi** eseguire questa Attività.
 - **Discutere la Tesi:** lo Studente torna al Campo tentando di consegnare la Tesi.
 - **Esplorare:** lo Studente esplora il dungeon cercando di svelare i segreti dei suoi abitanti. Se inizi il turno nella Zona di Partenza **devi** eseguire questa Attività.

RIPOSO



Puoi scegliere di eseguire questa Attività, ma, se possiedi segnalini Stordito pari alla tua Resistenza, **devi forzatamente eseguire questa Attività.**

Quando esegui un Riposo segui questi punti:

- Sposta il tuo Studente nella Zona di Partenza.
- Scarta tutti i Segnalini Stordito in tuo possesso.
- Scarta una Carta Sfiga tra quelle in tuo possesso.
- Se hai meno Matricole del tuo valore di Matricole Iniziali, prendine dalla Riserva (se disponibili) fino ad averne un numero pari a tale valore.
- Scarta un qualsiasi numero di Carte Trucchetto (opzionale).
- Pesca Carte Trucchetto fino ad averne un numero pari al tuo valore di Mano.
- Il tuo turno termina.

DISCUTERE LA TESI



Devi possedere almeno **2 Stelle** per svolgere questa Attività. Quando decidi di Discutere la Tesi, segui questi punti:

- Sposta il tuo Studente nella Zona di Partenza.
- Consulta la **Carta Clan** (vedi box) facendo attenzione a non rivelarla agli altri giocatori; se non lo possiedi, ottieni il segnalino Conoscenza.
- Conta i punti sulla tua Bacheca, applicando i Modificatori (C) indicati sulla Carta Clan (A); non sommare o sottrarre punti bonus (PT) derivanti da fonti diverse dalla Bacheca in questo calcolo, come quelli indicati sulle Carte Specializzando o Carte Sfiga.

A questo punto possono succedere due cose:

SUCCESSO!

Hai un punteggio pari o superiore ai Punti Tesi (B) indicati nella Carta Clan. Complimenti, hai consegnato la tesi all'università di Rocca Civetta! Procedi seguendo questi punti:

- Rivelà a tutti la Carta Clan e posizionala scoperta sul Campus.
- Somma al tuo punteggio i punti bonus derivanti da fonti diverse dalla Bacheca, come le Carte Specializzando. Sottrai le penalità dovute alle Carte Sfiga in tuo possesso.

- Somma al tuo punteggio i punti bonus per chi ha consegnato per primo la Tesi: **10 per il primo, 7 per il secondo, 5 per il terzo e 3 per il quarto.**
- Annuncia il tuo punteggio finale agli altri giocatori.
- Rimuovi il tuo Studente dal gioco: non partecipa più alla partita, e non viene più preso in considerazione da alcun effetto del gioco.
- Il tuo turno e la tua partita terminano.
- Consultate il paragrafo "Fine Gioco" (pag. 16) ed applicate quanto indicato.



FALLIMENTO!

Hai un punteggio inferiore ai Punti Tesi (B) indicati nella Carta Clan. Sei un somaro! Hai indispettito tutto il collegio accademico di Rocca Civetta con la tua pressapocaggine; bacchettata sulle mani e torna a studiare.

Segui questi punti:

- Rimetti a posto sul Campus la Carta Clan, coperta se quando l'hai presa era coperta.
- Pesca una Carta Sfiga e rivelala immediatamente.
- Metti in Riserva il Cubo Informazione di maggior valore sulla tua Bacheca (se lo possiedi un cubo Gerarchia, altrimenti, in ordine, Ricchezze, o Misticismo, o Milizia o Civiltà).
- Il tuo turno termina.

CARTA CLAN

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

Una Carta Clan contiene questi elementi:

- **Nome del Clan.**
- **Punti Tesi:** uno Studente deve possedere questo valore di punti (derivanti dai Cubi Informazione) sulla propria Bacheca per Discutere la Tesi con Successo.
- **Modificatori:** ogni singolo Cubo Informazione sulla Bacheca di uno Studente vede il suo valore in punti modificato come indicato da questi Modificatori. Se, ad esempio, la Bacheca di uno Studente ospita 4 Cubi **Milizia** (rossi, 3 punti ognuno) e la Carta Clan in gioco sono i Seguaci del Sangue (Milizia +2), ogni Cubo **Milizia** avrà un valore totale di 5 punti (3+2 per ognuno, permettendo al giocatore di totalizzare 20 punti invece di 12).



ESPLORARE



Avventurati nelle profondità del Dungeon, svela le sue Zone e rivela i segreti dei suoi abitanti ottenendo preziosi Cubi Informazione!

Se inizi il turno nella Zona di Partenza, devi svolgere questa Attività.

Questa attività è divisa in tre fasi da giocare in sequenza:

1. Fase di Movimento
2. Fase Azione
3. Fase di Fine Turno

Durante questa Attività, tranne che nella Fase di Fine Turno, puoi giocare le tue Carte Trucchetto (vedi pag. 13). Anche i tuoi avversari possono farlo, ma possono utilizzare solo gli Effetti indicati dall'Icona . Non c'è limite al numero di Carte Trucchetto che puoi giocare finché rispetti le regole degli Effetti che vuoi attivare.

1. FASE DI MOVIMENTO



Il tuo Studente ha un valore di punti Velocità che puoi “spendere” durante questa fase per muoverti nel Dungeon e rivelare nuove Zone. Puoi spendere un punto Velocità per:

- Spostarti in una Zona adiacente e collegata a quella in cui ti trovi.
- Pescare una Zona dalla pila del Piano in cui ti trovi attualmente (I, II o III), piazzarla Adiacente e Collegata alla Zona in cui ti trovi e spostarti immediatamente dentro di essa (vedi box Piazzare Zone e Scale, pag. 11).

In qualsiasi momento di questa fase, o quando non hai più punti Velocità da spendere, puoi passare alla Fase Azione.

Puoi guadagnare punti Velocità aggiuntivi giocando le Carte Trucchetto N Esplorazione (vedi pag. 12).

Terminata la Fase di Movimento, non puoi più muovere il tuo Studente sfruttando i punti Velocità della Carta Studente, ma puoi usare altri Effetti del gioco (come quello delle Carte Trucchetto Esplorazione) per muoverti durante altre Fasi.

ZONE DEL DUNGEON

Le Zone rappresentano i vari ambienti del Dungeon. Queste sono le informazioni riportate su ognuna di esse:

- A. **Spazi (per i Cubi Informazione):** in questi alloggiamenti vanno piazzati i Cubi Informazione del colore indicato.
- B. **Valore di Allerta:** il valore che gli Studenti devono pareggiare o superare durante un Test di Furtività per raccogliere cubi con un'azione di Studio.
- C. **Passaggio:** Ogni Zona può avere da 1 a 8 Passaggi.
- D. **Effetti di Zona:** utilizzati con la regola avanzata **Zone Pericolose**, prendere in considerazione solo l'effetto **Scale** se non si utilizza tale regola.
- E. **Icona del Dungeon:** l'Icona indica il Dungeon di appartenenza della Zona (Fauni) e permette di individuare le **Carte Panico** (vedi pag. 19) compatibili con esso.
- F. **Piano e Numero:** il numero romano indica il Piano del Dungeon (I, II o III) e quindi la Pila di appartenenza della Zona, riconoscibile anche dal dorso della stessa. Il numero arabo identifica semplicemente la singola plancia.
- G. **Porte:** le porte ostruiscono il **passaggio in entrata** ad una Zona (non in uscita). Tali Passaggi sono considerati Bloccati per gli Studenti che non possiedono almeno un Cubo Informazione dello stesso colore della porta. Se la porta presenta due colori differenti, lo Studente deve possedere almeno un Cubo Informazione di entrambi i colori per utilizzare il Passaggio.



Effetti di Zona: una Zona potrebbe contenere degli Effetti di Zona che modificano le regole al suo interno, o si attivano nel momento in cui uno Studente entra dentro di essa. Se non si utilizzano le regole avanzate **Boss e Zone Pericolose** (vedi pag. 17 e 18), l'unico effetto di Zona di cui tenere conto è l'effetto **Scale** (vedi box Piazzare Zone e Scale, pag. 11).





PIAZZARE ZONE E SCALE

Le regole possono far riferimento a questi termini per identificare una determinata porzione di Dungeon o lo stato di una Zona rispetto alle altre:

- **Zona:** una singola plancia.
- **Zone Adiacenti:** due Zone che si toccano su un lato, ma non hanno necessariamente Passaggi in comune che le collegano.
- **Zone Collegate:** due Zone adiacenti che possiedono uno o due Passaggi comunicanti che le collegano.
- **Piano:** tutte le Zone Adiacenti e Collegate facenti parte dello stesso piano, I, II o III (vedi box Zone del Dungeon, F).
- **Area:** un gruppo di Zone Adiacenti nella sua interezza, a prescindere dal Piano di appartenenza delle Zone che lo compongono (il Dungeon dei Fauni è composto da una singola Area, questo cambia nelle espansioni del gioco).

Quando devi piazzare una nuova Zona sul tavolo:

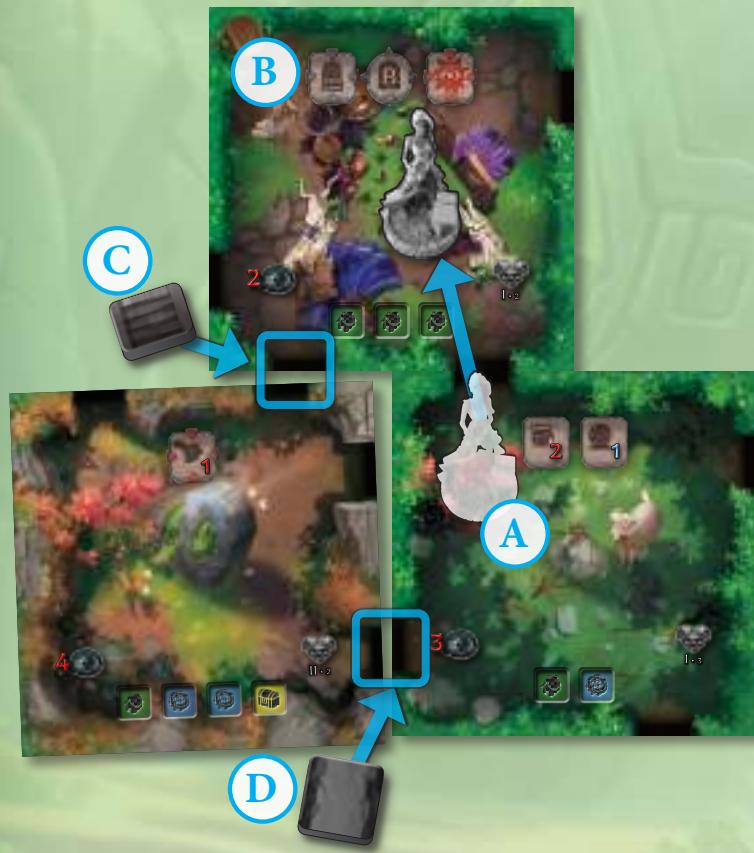
- Pesca una Zona dalla cima della pila dello stesso Piano della Zona in cui ti trovi e piazzala Adiacente e Collegata alla Zona in cui ti trovi. Se le Zone non possono essere Collegate (solitamente per mancanza di Passaggi corrispondenti), posiziona la Zona appena pescata sul fondo della pila e pescane un'altra. Se non è possibile trovare nella pila una Zona che possa essere Collegata, lo Studente non si sposta dalla Zona in cui si trova (il punto Velocità è comunque speso).
- Piazza negli Spazi della Zona i Cubi Informazione indicati.
- Spostati immediatamente dentro di essa, a meno che non ti risultti Bloccata a causa di una **Porta** (G, il punto Velocità è comunque speso). Se sei entrato ed è presente l'Effetto Scale attivalo (se viene utilizzata la regola avanzata **Zone Pericolose**, attiva in sequenza anche gli altri Effetti partendo da quello più a sinistra e proseguendo verso destra, vedi pag. 18).

Se è presente l'Effetto Scale, e sei il primo ad entrare in una Zona:

- Scegli una pila di Zone di un Piano superiore o inferiore rispetto al Piano della Zona contenente l'Effetto Scale (Piano I: pila II / Piano II: pila I o III / Piano III: pila II).
- Pesca una Zona dalla cima della pila scelta e piazzala Adiacente e Collegata alla Zona in cui ti trovi.
- Posiziona il Segnalino Scala sul Passaggio (o i due Passaggi) che collegano le due Zone.
- Piazza un Segnalino Muro su tutti gli altri Passaggi che risulterebbero collegati a causa del posizionamento di Zone precedentemente piazzate sul tavolo (questi passaggi non lo sono).

ESEMPIO: SCALE

- Rebecca si trova nella Zona "I-3"; spende un punto Velocità, pesca e piazza la Zona "I-2" e si sposta al suo interno.
- Controlla gli Effetti di Zona, e deve attivare l'Effetto Scale, per cui Rebecca rivela una Zona dalla pila del Piano II, pescando la "II-2", e lo collega come preferisce alla Zona in cui si trova.
- Piazza il **Segnalino Scale** per segnalare il Passaggio di Piano
- Piazza un **Segnalino Muro** per bloccare il Passaggio alla Zona "I-3" che era stata piazzata precedentemente.



ESEMPIO: PIAZZARE UNA NUOVA ZONA



Per comprendere al meglio le meccaniche della Fase Azione è bene entrare in confidenza con le icone degli Effetti del gioco, e con gli Effetti Ausiliari delle Carte Azione. La N indicata nelle Icônes degli Effetti sottostanti rappresenta il numero associato all'effetto (differente in base alla carta in cui appare).



ICONE DEGLI EFFETTI

POSITIVE		Guadagni N Matricole dal Falò del Campus.
		Ottieni N punti Velocità.
		Pesca N Carte Trucchetto.
PERICOLO		Pesca N Matricole dall'Università, poi piazzale nell'area Falò del Campus (vedi pag. 8).
		Sacrifica N Matricole tra quelle che possiedi mettendole in Riserva.
NEGATIVO		Guadagni N Segnalini Stordito (vedi pag. 7).
		Scarta o fai scartare N Carte Trucchetto.
		Aggiungi N ad un Valore di Furtività durante un Test di Furtività.
FURTIVITÀ		Aggiungi N ad un Valore di Allerta durante un Test di Furtività.
		Divinazione, vedi a destra.
TEMPSIMO		L'Effetto preceduto da questa icona può essere giocato anche se non è il proprio turno.
		L'Effetto preceduto da questa icona può essere giocato solo in risposta all'Effetto di un'altra Carta Trucchetto appena giocata da un avversario. Questo effetto si risolve prima di qualsiasi altro effetto giocato.



EFFETTI AUSILIARI

Esplorazione 1: gioca nella tua Fase di Movimento o Fase Azione per ottenere 1 punto Velocità.

Esplorazione 2: gioca nella tua Fase di Movimento o Fase Azione per ottenere 2 punti Velocità.

Esplorazione 3: gioca nella tua Fase di Movimento o Fase Azione; Pesca 1 Matricola e piazzala al Falò, poi ottieni 3 punti Velocità.

Sotterfugio 1: gioca durante una Prova di Furtività (tua o di un avversario) per aumentare di 1 il Valore di Furtività dello Studente o il Valore di Allerta della Zona.

Sotterfugio 2: come Sotterfugio 1 ma aumenta i Valori di 2; per aumentare il Valore di Allerta prima Pesca 1 Matricola.

Sotterfugio 3: come Sotterfugio 2 ma aumenta i Valori di 3.

Magia 1 (Divinazione 1): gioca durante una Prova di Furtività (tua o di un avversario). Rivela la prima Carta Trucchetto dal mazzo, somma il suo Valore Bonus al Valore di Furtività dello Studente o il Valore di Allerta della Zona.

Magia 2 (Divinazione 2): gioca durante una Prova di Furtività (tua o di un avversario). Pesca 1 Matricola e piazzala al Falò, poi rivela la prime due Carte Trucchetto dal mazzo, somma il suo Valore Bonus più alto tra esse al Valore di Furtività dello Studente o il Valore di Allerta della Zona.

Magia 3 (Divinazione 3): come Magia 2 ma Pesca 2 Matricole e rivela 3 Carte Trucchetto.

Fama 1: gioca durante le tue Fasi Movimento o Azione per ottenere 1 Matricola prendendola dal Campus, se disponibile.

Fama 2: gioca durante le tue Fasi Movimento o Azione per ottenere fino a 2 Matricole dal Campus, se disponibili.

Fama 3: gioca durante le tue Fasi Movimento o Azione; Pesca 1 Matricola e piazzala al Falò, poi ottieni 3 Matricole dal Campus, se disponibili.

Sociale 1: pesca 1 Carta Trucchetto dal mazzo.

Sociale 2: sacrifica 1 Matricola, poi pesca 2 Carte Trucchetto dal mazzo.

Sociale 3: sacrifica 1 Matricola, poi pesca 2 Carte Trucchetto dal mazzo, oppure, scarta o fai scartare ad un avversario una Carta Trucchetto. Puoi giocare questo effetto anche durante il turno di un avversario.

Fato 4/5: gioca durante una Prova di Furtività (tua o di un avversario) per aumentare di 4/5 il Valore di Furtività dello Studente, prima Pesca 1 Matricola e piazzala al Falò.

Fato 4/5: gioca durante una Prova di Furtività (tua o di un avversario) per aumentare di 4/5 il Valore di Allerta della Zona, prima Pesca 2 Matricole e piazzale al Falò.



CARTE TRUCCHETTO

Le Carte Trucchetto permettono in vari modi agli Studenti di interagire con il Dungeon, i Cubi Informazione e gli avversari. Se il Mazzo delle Carte Trucchetto si esaurisce, mischiare gli scarti e formare nuovamente il Mazzo. Le Carte Trucchetto contengono questi effetti e informazioni:

- A. **Tipo:** esistono 6 tipi di Carte Trucchetto: Esplorazione, Sotterfugio, Magia, Sociale, Fama e Fato. Il tipo di una Carta Trucchetto fa ricadere i suoi effetti in un certo ambito del gioco; ad esempio, le carte Esplorazione permettono agli Studenti di muoversi più agilmente; inoltre, alcuni Studenti utilizzano uno specifico tipo di Carta Trucchetto nelle proprie abilità, come Rebecca con le carte Magia.
- B. **Valore Bonus:** necessario per dichiarare il proprio Valore di Furtività in un Test di Furtività.
- C. **Nome ed Effetto Principale:** da prendere in considerazione esclusivamente se si utilizza la regola avanzata **Effetti Principali** (vedi pag. 20).
- D. **Effetto Ausiliario:** uno o due effetti che permettono di manipolare le regole del gioco a proprio vantaggio.



Le Carte Trucchetto Fato non possiedono un Effetto Principale, ma solo un Valore Bonus molto alto al centro, e due Effetti Ausiliari.

2. FASE AZIONE



In questa fase puoi compiere una (e una sola) Azione, scelta tra le seguenti:

- **Studio:** tenti di raccogliere un certo numero di Cubi Informazione dalla Zona in cui ti trovi eseguendo un Test di Furtività (vedi sotto Studio - Test di Furtività).
- **Spionaggio:** tenti di rubare un Cubo Informazione ad un avversario che si trova nella tua Zona o in una Zona adiacente e collegata eseguendo un Test di Furtività (vedi pag. 14 Spionaggio - Test di Furtività).
- **Effetto Principale di una Carta Trucchetto con costo "Azione":** se si utilizza la regola avanzata **Effetti Principali**, puoi utilizzare l'effetto principale di una Carta Trucchetto che richiede un'Azione per essere attivato (vedi pag. 20).
- **Effetto di Zona ad Azione:** se si utilizza la regola avanzata **Zone Pericolose**, puoi utilizzare un Effetto di Zona che richiede un'Azione (icone circolari) per essere utilizzato (vedi pag. 18).

Studio - Test di Furtività

Quando intraprendi un'Azione di Studio per raccogliere Cubi Informazione nella Zona in cui ti trovi, devi eseguire un Test di Furtività contro il Valore di Allerta della Zona per non essere scoperto dai suoi abitanti. Attento! I tuoi avversari potrebbero cercare di farti scoprire. Procedi come segue:

1. Verifica il **Valore di Allerta** della Zona in cui ti trovi e somma ad esso l'eventuale **Bonus di Allerta** indicato dall'ultima Matricola Omega piazzata sulla Carta Allerta (vedi pag. 8); questo è il valore che devi raggiungere o superare con il tuo **Valore di Furtività**, che in questo momento è pari a 0.
2. Indica un certo **numero di Cubi Informazione** presenti nella tua Zona, **partendo sempre da quello più a sinistra**. Puoi indicarne da 1 ad un numero massimo pari al tuo **Valore di Intelligenza** (vedi pag. 6). Questi sono i Cubi che tenterai di raccogliere; in base a quanti ne hai indicati, il Valore di Allerta della Zona aumenterà: +1 se ne hai indicati 2; +3 se ne hai indicati 3; +6 se ne hai indicati 4; +10 se ne hai indicati 5.
3. Gioca, tutte assieme, **quante Carte Trucchetto vuoi dalla tua Mano** (almeno una), prendendo in considerazione esclusivamente il loro **Valore Bonus**. Somma tutti i Valori Bonus delle carte giocate e l'eventuale **Bonus di Studio** indicato sulla ruota della tua Bacheca (vedi pag. 6). Il totale ottenuto è il tuo **Valore di Furtività**; una volta dichiarato, questo valore **non può essere più modificato dal Valore Bonus delle Carte Trucchetto**, ma solo da altri effetti del gioco come gli Effetti Ausiliari di Carte Sotterfugio, Fato e Magia (vedi Effetti Ausiliari, pag. 12).
4. Ora, il giocatore alla tua sinistra può giocare quante Carte Trucchetto vuole, a patto che gli Effetti che vuole utilizzare siano preceduti da . Deve giocarne una alla volta, risolvendo completamente l'Effetto di una carta prima di giocare la successiva. L'avversario userà queste carte nel tentativo di alzare il più possibile (con gli Effetti Ausiliari di Carte Sotterfugio, Fato e Magia) il Valore di Allerta della Zona in cui ti trovi. Se ti vuole proprio bene, potrebbe cercare di aiutarti aumentando il tuo Valore di Furtività, ma non ci sperare troppo. Quando dichiara di aver giocato tutte le carte che voleva giocare (o se non vuole giocarne affatto), tocca al giocatore alla sua sinistra fare lo stesso.
5. Terminato il giro del tavolo, sta a te dire l'ultima. Come hanno fatto i tuoi avversari, puoi giocare quante Carte Trucchetto vuoi sfruttando i loro Effetti Ausiliari per aumentare il tuo Valore di Furtività.



A questo punto possono succedere due cose:

SUCCESSO o FALLIMENTO

(vedi la prossima pagina)

SUCCESSO!

Il tuo Valore di Furtività è pari o superiore al Valore di Allerta della Zona! Complimenti, hai raccolto le informazioni sugli abitanti del Dungeon senza allertarli e schivando i trucchetti dei tuoi avversari. Raccogli i Cubi Informazione che hai indicato nel punto 2 del Test di Furtività e piazzali sulla tua Bacheca, ognuno nella colonna del suo colore.



FALLIMENTO!

Il tuo Valore di Furtività è inferiore al Valore di Allerta della Zona! È andata male, gli abitanti del Dungeon ti hanno scoperto e ti hanno riempito di mazzate. Ottieni un **Segnalino Stordito** (vedi pag. 7) e devi subito pescare una **Matricola dall'Università** e piazzarla al Falò del Campus (sperando non sia una Matricola Omega, nel qual caso, vedi pag. 8).



Spionaggio - Test di Furtività

Quando intraprendi un'Azione di Spionaggio per rubare un Cubo Informazione ad un avversario, devi eseguire un Test di Furtività contro il suo Valore di Allerta, le sue Matricole difenderanno a costo della vita i suoi studi. Procedi come segue:

1. Innanzitutto, **Sacrifica una Matricola!** Questo coraggioso si immolerà distraendo il tuo avversario per darti il tempo di rubargli le sue ricerche.
2. Indica un **singolo Cubo Informazione** presente sulla Bacheca di un altro Studente bersaglio che si trovi nella **tua stessa Zona o in una Adiacente e Collegata**. Questo è il Cubo che tenterai di rubare.
3. Determina il **Valore di Allerta** dell'avversario sommando il **valore in punti del Cubo** indicato al **numero di Matricole** in possesso dell'avversario; questo è il valore che devi raggiungere o superare con il tuo **Valore di Furtività**, che in questo momento è pari a 0.



4. Gioca, tutte assieme, **quante Carte Trucchetto vuoi dalla tua Mano** (almeno una), prendendo in considerazione esclusivamente il loro **Valore Bonus**. Somma tutti i Valori Bonus delle carte giocate. Il totale ottenuto è il tuo **Valore di Furtività**; una volta dichiarato, questo valore **non può essere più modificato dal Valore Bonus delle Carte Trucchetto**, ma solo da altri effetti del gioco come gli Effetti Ausiliari di Carte Sotterfugio, Fato e Magia (vedi Effetti Ausiliari, pag. 12).
5. Ora, il giocatore che controlla lo Studente bersaglio, gioca **quante Carte Trucchetto vuole**, a patto che gli Effetti che vuole utilizzare siano preceduti da . Deve giocarne una alla volta, risolvendo completamente l'Effetto di una carta prima di giocare la successiva. Giocherà queste carte nel tentativo di alzare il più possibile

ESEMPIO: STUDIO



Sofia vuole Raccogliere un Cubo Informazione nella Zona "I-3". Per farlo deve effettuare un'Azione di Studio.

Ha bisogno di raggiungere un Valore di Furtività di **4** o più, poiché questa Zona ha un Valore di Allerta di **3**, e la Carta Allerta ha raggiunto Penalità allo Studio **+1** (l'ultima Matricola Omega apparsa è posizionata accanto al **+1**). Sofia potrebbe Raccogliere due Cubi Informazione grazie alla sua Intelligenza di 2, ma il Valore di Allerta aumenterebbe di 1, portandolo a 5, e lei non si sente così coraggiosa.

3 **0** **+1**

Allerta della Zona + Penalità allo Studio

1. Sofia gioca 3 Carte Trucchetto, sommando i loro Valori Bonus e dichiarando così un Valore di Furtività di **4**.



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



3. Gli altri Studenti non giocano carte e ora Sofia ha un'ultima possibilità per avere successo nel Test di Furtività, così gioca l'Effetto Ausiliario di una carta Magia: **Divinazione**, che le permette di pescare una carta Trucchetto dal mazzo e aggiungere il Valore Bonus al suo valore di Furtività. Pesca un 2, raggiungendo il Valore di Furtività pari a **6**.



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

- (con gli Effetti Ausiliari di Carte Sotterfugio, Fato e Magia) il proprio Valore di Allerta.
- Quando dichiara di aver giocato tutte le carte che voleva giocare (o se non vuole giocarne affatto), tocca a te fare lo stesso.
 - Ripetete i punti 5 e 6 finché entrambi dichiarate di non voler giocare Carte Trucchetto aggiuntive. **Durante questo test, solo i due Studenti coinvolti possono giocare Carte Trucchetto, senza alcuna eccezione.**

A questo punto possono succedere due cose:
SUCCESSO o FALLIMENTO

SUCCESSO!

Il tuo Valore di Furtività è pari o superiore al Valore di Allerta dell'avversario!
Complimenti, hai rubato l'informazione al tuo avversario. Raccogli il Cubo Informazione che hai indicato nel punto 2 del Test di Furtività e piazzalo sulla tua Bacheca, nella colonna adatta al suo colore.

FALLIMENTO!

Il tuo Valore di Furtività è inferiore al Valore di Allerta dell'avversario!
È andata male, il tuo avversario ti ha scoperto e le sue Matricole ti hanno riempito di mazzate. Ottieni un **Segnalino Stordito** (vedi pag. 7) e devi subito pescare una **Matricola dall'Università** e piazzarla al Falò del Campus (sperando non sia una Matricola Omega, nel qual caso, vedi pag. 8).



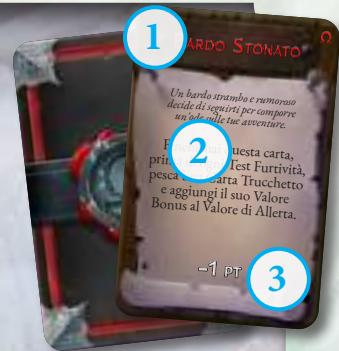
1



CARTE SFIGA

Le Carte Sfiga rappresentano situazioni sfortunate in cui possono imbattersi gli Studenti. Di solito sono causate dall'aver pescato una Matricola Omega dall'Università. Una Carta Sfiga è composta da:

- Nome
- Effetto:** Una penalità che influenzera' lo Studente per il resto della partita, a meno che la carta non venga rimossa durante la Fase di Riposo.
- Penalità al punteggio di fine partita.**



2

3

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

3. FASE DI FINE TURNO



Sistema i tuoi appunti, fai il punto con le tue Matricole, e architetta nuovi trucchetti per ostacolare i tuoi avversari!

Il tuo turno sta terminando, ma prima di passare al prossimo giocatore, hai un paio di pratiche da sbrigare. Ricorda che in questa fase **nessuno può giocare Carte Trucchetto**. Procedi seguendo questi punti:

- Se non si utilizza la regola avanzata **Effetti Principali** (vedi pag. 20), pesca una **Matricola dall'Università** e piazzala al Falò del Campus (sperando non sia una Matricola Omega, nel qual caso, vedi pag. 8).
- Ogni giocatore che possiede delle Carte Sfiga coperte le rivela una alla volta e applica i loro effetti.
- Pesca carte Trucchetto fino a raggiungere il tuo valore di Mano.
- Il tuo Turno termina.

ESEMPIO: SPIONAGGIO

Sofia vuole rubare un Cubo Informazione **Milizia** da Valerio. Per farlo, esegue un'Azione di Spionaggio. Ha bisogno quindi di raggiungere un Valore di Furtività di almeno 3, poiché questo è il Valore in Punti dei Cubi Informazione **Milizia**. Sofia, grazie alla sua Abilità "Furfante", ignora tutte le Matricole di Valerio durante un'Azione di Spionaggio.

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



2. Grazie alla sua abilità "Furfante", effettua una Divinazione 1 due volte, pescando l'ottima Carta Fato con valore Bonus 5, ed una seconda Carta Trucchetto con un Valore Bonus di 1, raggiungendo il Valore di Furtività 8.



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

Dato che il suo Test di Furtività è un **Successo**, Sofia **uba** il Cubo Informazione rosso che si trova più in alto sulla relativa colonna della Bacheca di Valerio. Lo piazza quindi nel primo spazio disponibile della colonna **Milizia** sulla sua Bacheca. Coprendo il numero 0 della colonna con il Cubo, Sofia guadagna i punti corrispondenti all'ultimo valore visibile della colonna, cioè 3. Aggiungendo questi punti ai 2 forniti dal Cubo Informazione **Civiltà** già sulla sua Bacheca, la porta ad un totale di 5 punti.

FINE GIOCO

Siamo agli sgoccioli! Il Dungeon è stato esplorato, i suoi abitanti spiati e studiati, il clan scoperto e le tesi sono pronte (più o meno). Tra poco si scoprirà il vincitore.

Attenzione: se si utilizza la regola avanzata **Allerta Massima** utilizzare le regole di Fine Gioco a pag. 19.

Il gioco entra nella sua fase finale, o termina, a causa di uno di questi tre eventi:

- **La prima tesi viene discussa con successo:** il gioco continua per tutti gli Studenti che non hanno ancora Discusso la Tesi con Successo. In ogni nuovo turno del giocatore che per primo ha Discusso la Tesi, questi prende una Matricola Omega dalla Riserva o, se non è disponibile, la preleva dall'Università. Il giocatore piazza la Matricola Omega in uno spazio vuoto della Carta Allerta; se non ci sono spazi liberi sulla Carta Allerta, inizia l'ultimo turno di gioco, poi, si passa alla Conta dei Punti.
- **Viene pescata una Matricola Omega e non ci sono più posti liberi per piazzarla sulla Carta Allerta:** la partita termina all'inizio del prossimo turno del giocatore attualmente di turno, poi, si passa alla Conta dei Punti.
- **Non ci siano più Cubi Informazioni disponibili nel Dungeon e non possono essere piazzate nuove Zone:** la partita termina immediatamente, e si passa alla Conta dei Punti.

I Modificatori della Carta Clan vanno sommati o sottratti per ogni singolo Cubo Informazione. Poi, vanno sommati e sottratti i modificatori di altre carte come le Sfighe e gli Specializzandi.



CONTA DEI PUNTI

Partecipano alla conta dei punti solo gli Studenti che sono riusciti a Discutere la Tesi con Successo, gli altri hanno perso a prescindere dai punti accumulati e non concorrono per la vittoria. Se nessuno è riuscito a Discutere la Tesi con Successo durante la partita, l'università si accontenta; tutti i giocatori potranno partecipare alla conta dei punti.

Ogni giocatore calcola i punti ottenuti come segue:

- Somma i punti dei **Cubi Informazione** presenti sulla Bacheca; il totale ottenuto da ogni colonna è indicato dal numero visibile al di sopra dei cubi piazzati dentro di essa.
- Applica i Modificatori indicati nella **Carta Clan** per ogni singolo Cubo Informazione in suo possesso.
- Il primo Studente che ha Discusso la Tesi ottiene **10 punti bonus**, il secondo **7**, il terzo **5** e il quarto **3**.
- Aggiungi i bonus dati dalle **Carte Specializzando** (solo se si utilizza la regola avanzata **Effetti Principali**) e da eventuali altre fonti (presenti nelle espansioni del gioco).
- Sottrai le penalità date dalle **Carte Sfiga**.

Stilate la classifica e dichiarate il vincitore!

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

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

FERMO! Non ti serve leggere oltre per la tue prime partite di Dungeonology. Quando avrai preso confidenza con il gioco, potrai utilizzare le regole avanzate del prossimo capitolo.

REGOLE AVANZATE

Sei tornato tutto intero dalle tue prime spedizioni, e ora pensi che sia il momento di alzare l'asticella della difficoltà, eh? Ottimo, se hai preso confidenza con le regole basilari del gioco, puoi testare le tue capacità di esploratore di Dungeon aggiungendo qualche regola avanzata di quelle presentate in questo capitolo. Attento, se stai giocando le tue prime partite non utilizzare queste regole, poiché i Dungeon diventeranno posti estremamente più ostili!

In questo capitolo sono presentate quattro regole avanzate per rendere il gioco più profondo e articolato; il gruppo di gioco è libero di usarne una, alcune o tutte concordandolo prima dell'inizio della partita. Le regole avanzate illustrate di seguito sono:

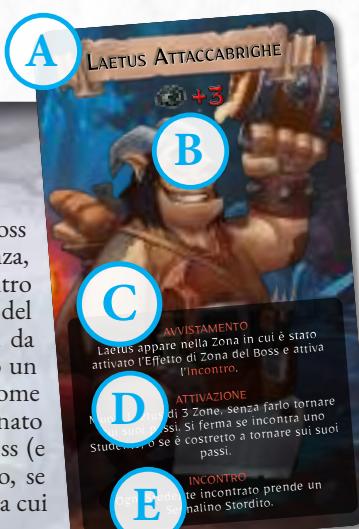
- Boss:** nessun Dungeon è degno di questo nome senza un Boss da affrontare al suo interno. Il Boss apparirà nelle prime fasi della partita per poi braccare gli Studenti cercando di scacciarli dal suo dominio.
- Zone Pericolose:** ogni Zona del Dungeon avrà effetti positivi e negativi che permetteranno agli Studenti di sfruttarla per i propri fini, o metteranno i più incauti in brutti guai. Passaggi segreti, trappole, teletrasporti e campi improvvisati sono solo alcune delle cose in cui gli Studenti si imbatteranno durante le loro esplorazioni.
- Allerta Massima:** le Matricole Omega non faranno semplicemente terminare le partite; con l'introduzione delle pericolosissime Carte Panico, quando gli abitanti del Dungeon saranno allertati, metteranno in moto eventi apocalittici che porteranno ad un finale col botto!
- Effetti Principali:** sfrutta al massimo le Carte Trucchetto inserendo in gioco una moltitudine di nuovi effetti. Ogni Effetto Principale permette mosse incredibili agli Studenti, capaci di ribaltare qualsiasi situazione. Queste regole introducono un aspetto molto tecnico nel gioco, e sono dunque consigliate per giocatori esperti.



VISTA DEL BOSS E ZONA DI PARTENZA

Vista del Boss: nel momento in cui si attiva, il Boss non "vede" gli Studenti nella sua Zona di partenza, non li tiene in considerazione e non genera un Incontro (vedi sotto). Se durante l'Attivazione il movimento del Boss lo porta ad uscire e poi rientrare nella Zona da cui è partito, allora, "vedrà" gli Studenti generando un Incontro. Nel caso di **movimenti Randomizzati** (come per l'Attivazione di Laetus Ubriaco), se viene selezionato uno Studente che si trova nella stessa Zona del Boss (e che quindi lui non "vede"), egli deve essere mosso, se possibile, in modo da uscire e rientrare nella Zona da cui è partito, così da "vedere" lo Studente.

Zona di Partenza: un Boss può entrare nella Zona di Partenza, ma, essendo questa un'area sicura per gli Studenti (vedi pag. 6), non vengono generati Incontri, e, come di consuetudine, le Randomizzazioni (anche se generate dalla Carta Boss) non prendono in considerazione gli Studenti al suo interno.



BOSS

REGOLA AVANZATA

Utilizzando queste regole un Boss, un terribile e pericoloso nemico, apparirà nel Dungeon braccando gli Studenti (vedi Setup della Partita, pag. 5, punto G). Nella scatola base del gioco è presente il Boss Laetus, e la sua carta riporta i suoi profili "Attaccabrighe" e "Ubriaco". Nelle espansioni del gioco sono presenti molti altri Boss utilizzabili durante una partita di Dungeonology.

EFFETTO DI ZONA: BOSS



Questo effetto si attiva quando uno Studente, per la prima volta durante un determinato turno, entra in una Zona che lo contiene. **Durante lo stesso turno, infatti, l'Effetto Boss si può attivare solo una volta.** Ricordare che gli Effetti di Zona vanno attivati sempre partendo da quello più a sinistra e procedendo verso destra; l'Effetto Boss è sempre quello più a destra e si attiva sempre per ultimo nelle Zone in cui compare.



Quando l'Effetto Boss viene attivato il gioco si ferma momentaneamente e va risolta una delle seguenti opzioni:

- Se la Miniatura del Boss non si trova nel Dungeon:** risolvere l'Effetto "Avvistamento" (C) riportato sulla Carta Boss.
- Se la Miniatura del Boss si trova nel Dungeon:** risolvere l'Effetto "Attivazione" (D) riportato sulla Carta Boss.

IL BOSS



Ogni Carta Boss contiene le seguenti informazioni:

- Nome del Boss e Profili:** la Carta Boss include due profili; è possibile scegliere o determinare a caso quale usare durante il gioco (vedi Setup della Partita).
- Modificatore di Allerta:** la presenza di un Boss aumenta del numero indicato il Valore di Allerta della Zona in cui si trova.
- Avvistamento:** questo Effetto permette al Boss di apparire nel Dungeon (vedi sopra).
- Attivazione:** questo Effetto permette al Boss di interagire con gli Studenti e il Dungeon (vedi box Vista del Boss e Zona di Partenza).
- Incontro:** quando il Boss entra in una Zona contenente uno o più Studenti, questo effetto viene attivato su ognuno dei presenti (in ordine di turno). **Attenzione:** questo non succede se, viceversa, è uno Studente ad entrare nella Zona del Boss.

Movimenti del Boss

Quando uno Studente deve muovere un Boss, deve seguire queste linee guida:

- Se il Boss deve prendere una scelta non contemplata sulla sua carta o dalle regole, il giocatore che lo ha attivato sceglierà per lui.
- Un Boss non rivela nuove Zone muovendosi, a meno che non sia specificato sulla sua carta, si muove solo tra quelle già piazzate.
- Se possibile il Boss si muove sempre in maniera tale da generare il maggior numero possibile di interazioni con il gioco e gli Studenti.
- Se si utilizza la regola avanzata **Zone Pericolose**, il Boss può utilizzare l'Effetto **Passaggio Segreto** per muoversi più agilmente verso i suoi bersagli.
- Un Boss ignora sempre le Porte.



ZONE PERICOLOSE

REGOLA AVANZATA

Utilizzando queste regole ogni Zona conterrà uno o più Effetti di Zona che cambieranno drasticamente il modo di esplorare il Dungeon da parte degli Studenti. Prima di entrare in una Zona, uno Studente dovrà valutare gli effetti positivi e negativi che contiene, e decidere se proseguire o cambiare strada. Inoltre, ogni volta che uno Studente piazzerà una nuova Zona, essendo costretto ad entrarci (vedi pag. 10), dovrà compiere un salto della fede sperando di non incappare in effetti negativi.

EFFETTI DI ZONA



Le icone mostrate nella parte alta delle Zone sono gli Effetti di Zona. Quando uno Studente entra in una Zona deve controllare gli Effetti che essa contiene e se alcuni di essi si attivano, partendo da quello più a sinistra e andando verso destra. In base alla forma della loro icona, questi effetti seguono differenti regole di attivazione:

- **Effetti Passivi:** gli Effetti che si trovano all'interno di un'icôna quadrata senza frecce sui lati sono passivi, e si attivano in casi specifici indicati nella loro descrizione.
- **Effetti in Entrata:** gli Effetti che mostrano quattro frecce convergenti devono essere risolti quando uno Studente entra dentro la Zona che li contiene e vanno risolti sempre in ordine da sinistra verso destra. Fanno parte di questi effetti anche l'effetto **Scale**, usato a prescindere da questa regola avanzata (vedi pag. 11), e l'effetto **Boss**, utilizzato solo con la regola avanzata **Boss** (vedi pag. 17).
- **Effetti in Uscita:** questi Effetti dall'icôna circolare mostrano quattro frecce divergenti, influenzano uno Studente che esce dalla Zona che li contiene o gli permettono di sfruttare movimenti speciali mentre sta uscendo da essa.
- **Effetto di Zona ad Azione:** questi Effetti si trovano all'interno di icône circolari senza frecce. Possono essere attivati nella Fase Azione dello Studente di turno come Azione (vedi pag. 13).
- **Effetti Colorati:** le icône degli Effetti potrebbero avere un colore di fondo. Queste icône influenzano e/o possono essere attivate esclusivamente da Studenti che possiedono almeno un Cubo Informazione dello stesso colore dell'icôna sulla propria Bacheca.

ESEMPIO: ATTIVAZIONE EFFETTI DI ZONA

Sofia entra in una Zona contenente 3 Effetti di Zona, deve controllarli partendo da quello più a sinistra e proseguendo verso destra.

- A. Il primo, con quattro frecce convergenti rosse, è un **Effetto in Entrata**, il quale si attiva ogni volta che uno Studente entra nella Zona. L'Effetto è **Imboscata 1**: Sofia mette una delle sue Matricole in Riserva, se non ne possiede nemmeno una, ottiene un Segnalino Stordito.
- B. Risolto il primo Effetto Sofia controlla il secondo; **Pericolo 2**, un **Effetto Passivo** che si attiverà solo in determinate condizioni, in questo caso se uno Studente fallisce un Test di Furtività in questa Zona.
- C. Sofia passa quindi al terzo Effetto, un altro **Effetto in Entrata**; si tratta dell'Effetto **Boss!** Se nella partita viene utilizzata la Regola Avanzata **Boss**, Sofia deve attivare il temibile Boss (vedi pag. 17).



Fortuna N / Sfortuna N: uno Studente che esegue un Test di Furtività in questa Zona, dopo aver dichiarato il proprio Valore di Furtività, deve rivelare N Carte Trucchetto dal mazzo, (vedi pag. 13) e:

- Se il numero è **Blu**, somma il Valore Bonus più alto tra quelli delle carte estratte al proprio Valore di Furtività.
- Se il numero è **Rosso**, somma il Valore Bonus più alto tra quelli delle carte estratte al Valore di Allerta della Zona in cui si trova.



Pericolo N: uno Studente che fallisce il Test di Furtività in questa Zona (vedi pag. 13 e 14), deve pescare N Matricole dall'Università (invece di 1 come di consueto).



Imboscata N: quando uno Studente entra in questa Zona ottiene N Segnalini Stordito.



Stop: quando uno Studente entra in questa Zona perde tutti i punti Velocità che ancora possiede. Può ottenere nuovi punti Velocità utilizzando l'Effetto Ausiliario delle Carte Trucchetto Esplorazione (vedi pag. 12).



Obolo N: lo Studente che entra in questa Zona deve lasciare N Cubi Informazione a sua scelta, spostandoli dalla propria Bacheca agli spazi vuoti più a sinistra della Zona in cui si trova (senza tenere conto del colore sul fondo degli spazi). Se non ci sono sufficienti spazi vuoti nella Zona in cui si trova, li piazza in quelli delle Zone Adiacenti e Collegate; se non è possibile, li mette in Riserva.



Scale: vedi pag. 11.



Boss: vedi pag. 17.



Bivacco - AZIONE: esegui in ordine questi punti:

- Scarta tutti i Segnalini Stordito in tuo possesso.
- Scarta una Carta Sfiga tra quelle in tuo possesso.
- Se hai meno Matricole del tuo valore di Matricole Iniziali, prendine dalla Riserva (se disponibili) fino ad averne un numero pari a tale valore.
- Scarta un qualsiasi numero di Carte Trucchetto (opzionale).
- Pesca Carte Trucchetto fino ad averne un numero pari al tuo valore di Mano.

Nel Dungeon dei Fauni, questo Effetto appare con uno sfondo giallo o verde (vedi Effetti Colorati).



Passaggio Segreto: uno Studente in questa Zona può spendere un punto Velocità durante la sua Fase di Movimento per spostarsi in una Zona già piazzata che mostri un Effetto Passaggio Segreto con la stessa lettera di quello della Zona in cui si trova attualmente.

ALLERTA MASSIMA

REGOLA AVANZATA

Utilizzando queste regole verrà messa in gioco una Carta Panico (vedi Setup della Partita, pag. 5, punto I), la quale cambierà drasticamente le regole di fine gioco, rendendo gli ultimi turni di ogni partita sempre differenti e follemente pericolosi!

SELEZIONARE LA CARTA PANICO



Durante il punto I del Setup della Partita, un giocatore deve costituire un mazzo delle Carte Panico seguendo questi criteri:

- Possono essere inserite nel mazzo tutte le Carte Panico senza requisiti di Dungeon o Boss (come "Oscurità" presente nella scatola base del gioco)
- Possono essere inserite nel mazzo le Carte Panico che mostrano tra i requisiti la stessa icona del Dungeon (B) in uso nella partita (attenzione, alcune espansioni richiedono di includere esclusivamente queste carte nel mazzo).
- Se si utilizza la regola avanzata Boss, possono essere inserite nel mazzo le Carte Panico che mostrano tra i requisiti il nome del Boss (C) in uso nella partita (attenzione, alcune espansioni richiedono di includere esclusivamente queste carte nel mazzo).

Una volta costituito il mazzo, pescare una Carta Panico senza guardarla, piazzarla sotto la Carta allerta come indicato a pag. 5, e continuare con il Setup della partita.

CARTA PANICO

Una Carta Panico riporta queste informazioni:

- A. **Nome**
- B. **Requisito del Dungeon**: indica che la carta può essere inclusa nel Mazzo delle Carte Panico solo in partite in cui si utilizza il Dungeon con lo stesso simbolo.
- C. **Requisito del Boss**: indica che la carta può essere inclusa nel Mazzo delle Carte Panico solo in partite in cui si utilizza il Boss indicato.
- D. **Istruzioni per riempire l'Università**: quando la carta viene rivelata vengono utilizzate queste indicazioni per riempire il sacchetto dell'Università.
- E. **Effetti di Allerta Massima**: queste regole aggiuntive metteranno i bastoni fra le ruote agli Studenti che si trovano ancora nel Dungeon mettendo presto fine alla partita.
- F. **Modificatore di Allerta**: questo modificatore viene applicato al Valore di Allerta di tutte le Zone del Dungeon.



ALLERTA MASSIMA



Queste regole sostituiscono quelle del paragrafo "Fine Gioco" (pag. 16).

L'Allerta Massima è uno stato del gioco che scatta nel momento in cui si verifica uno dei seguenti eventi:

- **La prima tesi viene discussa con successo.**
- **Viene pescata una Matricola Omega e non ci sono più posti liberi per piazzarla sulla Carta Allerta.**

Nel momento in cui uno dei due eventi si verifica, procedere in questo modo:

- Rimuovere la Carta Allerta dal gioco, mettere tutte le Matricole Omega nella Riserva.
- Rivelare la Carta Panico.
- Svuotare completamente l'Università mettendo in Riserva tutte le Matricole in essa contenute.
- Seguire le istruzioni per riempire l'Università (D) riportate nella Carta Panico.
- Seguire punto per punto le nuove regole riportate nella Carta Panico (E), le quali influenzano la partita fino al suo termine. Se una delle regole riportate sulla carta chiede ad ogni giocatore di fare qualcosa all'inizio del suo turno, anche i giocatori che controllano Studenti che hanno già consegnato la tesi devono farlo.

Le seguenti regole aggiuntive entrano in vigore durante l'Allerta Massima, a prescindere dalla Carta Panico rivelata:

- **Solo Esplorazione**: non è possibile scegliere le Attività "Discutere la Tesi" e "Riposo" come Attività di turno. Solo l'Attività "Esplorazione" resta disponibile.
- **Stordimento**: i Segnalini Stordito non possono più essere scartati per nessun motivo, uno Studente che possiede Segnalini Stordito pari al proprio valore di Resistenza gioca comunque l'Attività "Esplorazione" durante il suo turno.
- **Omega Infinito**: l'infinito sopra la Matricola Omega nel punto D della Carta Panico indica che quando viene estratta la Matricola Omega dall'Università, chi l'ha estratta pesca una Carta Sfida (seguendo le normali regole, vedi pag. 15), poi, rimette la Matricola Omega nel Sacchetto.
- **No Zone**: non è possibile piazzare nuove Zone in nessun modo.
- **No Cubi Informazione**: non è possibile piazzare nuovi Cubi Informazione sulle Zone dalla Riserva in nessun modo.
- **Tesi Forzata**: se uno Studente termina il suo turno all'interno della Zona di Partenza, esegue immediatamente l'Attività "Discutere la Tesi", e, a prescindere dal suo esito, la sua partita termina e lo Studente viene rimosso dal gioco.

La Partita termina se...

Quando si verifica uno di questi eventi, la partita termina immediatamente e si passa alla Conta dei Punti (pag. 16):

- **Non ci sono più Cubi Informazioni disponibili nel Dungeon.**
- **Viene estratta la Matricola Omega dall'Università ed il sacchetto risulta vuoto prima di doverla rimettere al suo interno.**
- **Tutti gli Studenti che si trovano ancora nel Dungeon si trovano impossibilitati a giocare.**
- **Tutti gli Studenti hanno Discusso la Tesi.**

EFFETTI PRINCIPALI

REGOLA AVANZATA

Gli Effetti Principali delle Carte Trucchetto permettono di compiere l'impensabile agli Studenti che li utilizzano saggiamente. Questi effetti sono testi riportati al centro di ogni Carta Trucchetto, ed inseriscono in gioco un livello tattico e di complessità consigliato per giocatori esperti. Utilizzando questa regola avanzata, è consigliabile usare il Livello dei Giocatori Matricola (vedi pag. 8).

GIOCARE UN EFFETTO PRINCIPALE



Utilizzando questa regola diventano disponibili gli Effetti Principali delle Carte Trucchetto, i quali possono essere utilizzati al posto dell'Effetto Ausiliario o del Valore Bonus quando si gioca la carta. Quando si utilizza questa regola deve essere tenuto presente quanto segue:

- Non c'è limite agli Effetti delle carte che un giocatore può utilizzare durante il suo turno (o quello degli altri se gli Effetti sono Instantanei, vedi sotto), finché riesce a soddisfare i Costi (D) degli Effetti e rispetta i Tempismi (B) delle stesse.
- Una volta giocato l'Effetto Principale di una carta, non è possibile giocare nuove Carte Trucchetto, o attivare Abilità dello Studente, finché non viene risolto completamente l'Effetto giocato. L'unica eccezione a questa regola sono gli Effetti con Tempismo Reazione (vedi sotto).
- Una Carta Trucchetto può essere utilizzata per uno solo dei suoi Effetti (Valore Bonus, Effetto Principale o Effetto Ausiliario), poi, viene scartata.
- Durante un Test di Furtività è possibile utilizzare gli Effetti Principali delle proprie carte, rispettando le regole che indicano quando ogni giocatore può giocare le proprie carte durante il test (vedi pag. 13).
- Se due giocatori vogliono giocare una Carta Trucchetto nello stesso momento, ha Priorità il giocatore di turno, e poi gli altri in ordine di turno partendo da lui. Per indicazioni più precise sulla Priorità, vedi il box.

Per poter utilizzare un Effetto Principale è necessario seguire questi passi:

1. Controllare se l'Effetto è un'AZIONE (F).
2. Controllare il Tempismo dell'Effetto (B).
3. Dichiare l'Effetto.
4. Pagare il Costo dell'Effetto (D).
5. Risolvere l'Effetto Principale (E).

1. Controllare se l'Effetto è un'Azione

Se il testo dell'effetto (E), è preceduto dalla parola AZIONE (F), l'Effetto può essere giocato solo nella Fase Azione del giocatore e costituirà la sua Azione di turno. Questo Effetto quindi rimpiazzerà l'eventuale Azione di Studio o Spionaggio dello Studente. È possibile giocare un solo Effetto Principale con la dicitura Azione durante il proprio turno, tranne in rari casi come per la versione Fomentata di Sofia.



AZIONE: Raccogli 1 Cubo Informazione dalla Zona in cui ti trovi. Ogni Studente in quella Zona deve Donarti 1 Cubo Informazione. Pesca Matricole dal Sacchetto dell'Università uguale ai Cubi Informazione ricevuti +1.

DAVVERO FAMOSO
FAMA

EFFETTO PRINCIPALE

Un Effetto Principale è composto da questi elementi:

- Nome dell'Effetto.
- Tempismo: indica se l'Effetto può essere giocato solo nel proprio turno, anche in quello degli avversari, o solo in risposta ad un altro Effetto Principale.
- Testo di Colore.
- Costo: questo costo va pagato per attivare l'effetto, prima che esso venga attivato.
- Effetto: effetto prodotto dalla carta.
- Azione: questo Effetto richiede l'Azione del personaggio per essere utilizzato.
- Costo Aggiuntivo o altro: da pagare dopo la risoluzione degli altri Effetti.

2. Controllare il Tempismo dell'Effetto

Il Tempismo di un Effetto indica i momenti del gioco in cui l'Effetto può essere giocato, ne esistono tre:

- **Standard:** un Effetto che non mostra icone Tempismo può essere giocato durante la Fase Movimento e la Fase Azione del proprio turno.
- **Instantaneo:** può essere giocato durante la Fase Movimento e la Fase Azione del proprio turno o del turno degli avversari.
- **Reazione:** può essere giocato in qualsiasi momento, ma solo in risposta ad un Effetto appena dichiarato (punto 3) da un avversario. L'Effetto Reazione si verifica prima dell'Effetto dichiarato, in genere cancellandolo. Un avversario non dovrà pagare quindi i Costi dell'Effetto (punto 4) se questo viene cancellato. È possibile utilizzare una Reazione in risposta ad un'altra Reazione.

Quando un giocatore vuole giocare un Effetto Principale, se rispetta le limitazioni del suo Tempismo, può dichiararlo passando al punto 3.

3. Dichiare l'Effetto

Il giocatore che gioca l'Effetto mette a tavola la carta in maniera che tutti possano vederlo. Se nessun avversario dichiara di voler giocare una Reazione, può passare al punto 4.

4. Pagare il Costo dell'Effetto

Se l'Effetto richiede un Costo, questo va pagato prima di poterlo risolvere. Il Costo è indicato da icone di vario genere (vedi pag. 12). Se nel Costo sono presenti più icone, vanno pagati tutti i costi indicati. Se invece il Costo indica icone differenti separate da un simbolo /, è possibile scegliere quale dei Costi pagare. Una volta pagato il Costo si passa alla risoluzione dell'Effetto al punto 5; se per qualsiasi motivo il costo non può essere pagato, la Carta Trucchetto viene scartata senza produrre effetti.



Pesca 2 Matricole dall'Università piazzandole al Falò e ottieni un segnalino Stordito.



Sacrifica una tua Matricola mettendola in Riserva o Pesca una Matricola dall'Università piazzandola al Falò.

5. Risolvere l'Effetto

Il testo dell'Effetto Principale da tutte le indicazioni per risolverlo. Queste vanno lette ed eseguite da destra verso sinistra e dall'alto verso il basso. Alcuni Effetti potrebbero contenere icone di Costi aggiuntivi o effetti (G) spiegati a pag. 12.

PRIORITÀ

Quando si hanno dubbi su chi ha diritto di utilizzare per primo una Carta Trucchetto o un'Abilità di uno Studente, specie se due giocatori dichiarano in contemporanea di volerlo fare, è bene seguire la regola della Priorità spiegata di seguito.

Durante un Test di Furtività: si utilizzano le regole descritte a pag. 13 e 14 per verificare chi ha diritto a giocare Carte Trucchetto.

Fuori da un Test di Furtività: il giocatore di turno ha sempre la Priorità, e può decidere di giocare Carte Trucchetto o Abilità per primo. Egli ha la possibilità di giocare 1 Carta Trucchetto (se possibile) o attivare un'Abilità. Una volta che il giocatore di turno gioca una di queste (o dichiara di non volerne giocare), il giocatore seguente in ordine di turno (quello alla sua sinistra) ottiene la Priorità e può giocare 1 Carta Trucchetto o attivare un'Abilità (che abbiano Tempismo Istantaneo 🎯), seguito poi dal prossimo giocatore in ordine di turno. Questo ciclo continua finché nessun giocatore vuole più giocare carte.

L'Effetto di ogni singola carta o Abilità deve essere risolto prima che una nuova carta o Abilità possa essere giocata.

Gli Effetti con tempismo Reazione 🎯 esulano la Priorità, e possono essere giocati in qualsiasi momento, influenzando, in genere, l'ultima Carta Trucchetto giocata e i cui effetti non siano stati ancora risolti (vedi pag. 12).

***Nota del Designer:** la Priorità è una regola per giocatori esperti. Per decidere in modo semplice quale giocatore ha diritto a giocare per primo una Carta Trucchetto o un'Abilità, è sufficiente che i giocatori non di turno chiedano al giocatore di turno (e a quelli alla propria destra) se possono farlo. Il giocatore di turno (e in ordine quelli alla sua sinistra) decideranno se lasciarglielo fare o se giocare una Carta Trucchetto o un'Abilità prima che lui possa fare lo stesso.*

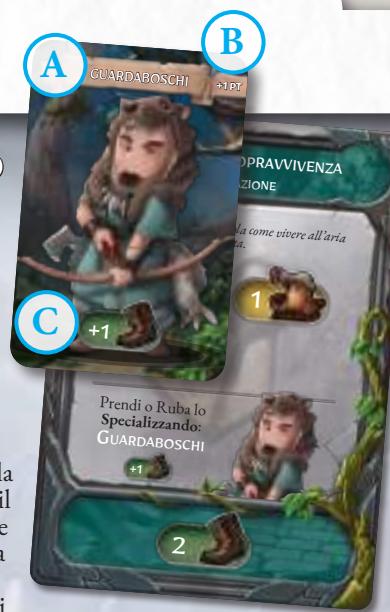
CARTE SPECIALIZZANDO

Le Carte Specializzando rappresentano delle versioni migliorate delle Matricole. Alcune Carte Trucchetto consentono agli Studenti di ottenere uno Specializzando. Quando uno Studente gioca una di queste carte otterrà la relativa Carta Specializzando. Una Carta Specializzando è composta da:

- A. Nome
- B. Punti Bonus per il Fine Partita (PT)
- C. Effetto

Quando uno Studente acquisisce una Carta Specializzando, la tiene vicino alla propria Bacheca. Finché ne è il proprietario, il giocatore ottiene i benefici indicati dall'effetto, oltre a ottenere punti bonus alla fine della partita (non utili per discutere la Tesi, vedi pag. 9).

Gli Studenti devono, tuttavia, prestare attenzione alla lealtà dei loro Specializzandi! Infatti c'è una sola copia di ogni Carta Specializzando. Il primo Studente che gioca la relativa Carta Trucchetto otterrà lo Specializzando come descritto sopra; se nel corso della partita altri Studenti giocheranno la stessa Carta Trucchetto, ruberanno lo Specializzando all'attuale proprietario.



SEGNALINI EFFETTO DI ZONA

Tramite alcune Carte Trucchetto è possibile piazzare nelle Zone del Dungeon alcuni Segnalini che indicano nuovi Effetti di Zona presenti in esse.

Come per l'Effetto Scale, gli Effetti di Zona rappresentati da questi segnalini vengono tenuti in considerazione anche se non viene utilizzata la Regola Avanzata Zone Pericolose; è bene tenere presente il funzionamento generale degli Effetti di Zona per utilizzare questi segnalini (vedi pag. 18).



Segnalino Passaggio Segreto: questo segnalino aggiunge l'Effetto di Zona *Passaggio Segreto* alla Zona per il resto della partita (vedi pag. 12).



Segnalino Teletrasporto: questo segnalino aggiunge l'Effetto di Zona *Teletrasporto* alla Zona per il resto della partita.



Segnalino Trappola: aggiunge un Effetto nascosto alla Zona. Viene sempre piazzato coperto mostrando la faccia con l'icona della tagliola, e sempre alla sinistra di tutti gli Effetti di Zona già presenti (è sempre il primo ad attivarsi).

Il primo Studente ad entrare in una Zona contenente questo segnalino deve girarlo, subirne gli effetti indicati, e poi metterlo in Riserva. Gli Effetti di Zona nascosti sotto questo segnalino possono essere "Imboscata", "Stop", e "Obolo" (vedi pag. 12).



CUBI INFORMAZIONE PROTETTI



Gli scudi colorati su alcune Carte Specializzando indicano che i Cubi Informazione dello stesso colore in possesso dello Studente sono *Protetti*. Quando un Cubo Informazione Protetto è bersaglio di un effetto che lo farebbe Perdere allo Studente che lo possiede (vedi Perdere), egli può decidere di non perderlo. La Protezione non può essere usata per annullare effetti che farebbero Donare un Cubo Informazione ad un altro Studente.



CROSSOVER

Grazie alla campagna Kickstarter di *Dungeonomology: the Expedition*, sono stati prodotti speciali materiali aggiuntivi per i giochi *Sine Tempore* e *Black Rose Wars*. In questa pagina del manuale sono riportate le regole per sfruttare questi materiali nei loro rispettivi giochi.



Crono's Crown

Questo nuovo equipaggiamento per *Sine Tempore* permetterà ai membri psionici dell'equipaggio della Genesis di manipolare il tempo stesso.

Questa Carta Equipaggiamento va aggiunta a quelle disponibili per essere costruite dai giocatori. I materiali richiesti per creare la Crono's Crown sono indicati sul retro della carta.



Yocca

Yocca si aggiunge ai Pets utilizzabili come compagni dagli eroi della Genesis.

Le regole dei Pets di *Sine Tempore* possono essere scaricate dal sito Ludusmagnusstudio.com, o utilizzando il QR-Code presente in questa pagina.



Basilisco

La Magia Dimenticata "Pietrificatore" va aggiunta al mazzo delle Magie Dimenticate. Uno dei suoi effetti permette di evocare il Basilisco come Evocazione sotto il proprio controllo; le sue statistiche sono indicate nella relativa Carta Evocazione. Utilizzare la miniatura del Basilisco fornita con questa scatola per rappresentarlo nella Loggia.



Andromeda Studente

La Carta Evocazione di Andromeda Studente permette di evocare una versione alternativa dell'Evocazione Andromeda. Quando un Mago evoca Andromeda, può scegliere invece di evocare Andromeda Studente, le cui statistiche sono indicate nella relativa Carta Evocazione. Solo una Andromeda Studente alla volta

può essere presente nella Loggia. Utilizzare la miniatura di Andromeda fornita con questa scatola per rappresentarla nella Loggia.



Nina la Manticora

Nina la Manticora è un Famiglio evocabile dai Maghi come fido e potente alleato. Le regole dei Famigli di *Black Rose Wars* possono essere scaricate dal sito Ludusmagnusstudio.com, o utilizzando il QR-Code presente in questa pagina.

Per utilizzare la Manticora in una partita di *Black Rose Wars* servono la miniatura della Manticora, la sua Carta Famiglio (A) e il segnalino Attivazione del Famiglio (B), le sette miniature delle Uova, un cubo bianco e sei cubi neri forniti con questa scatola (vedi pag. 24). Utilizzare le seguenti regole per includerla nella partita.



A



B

Setup: terminato il setup del gioco, prima di iniziare la partita, il giocatore con la Corona prepara le 7 Uova inserendo all'interno di una di esse 1 cubo bianco e 6 cubi neri nelle altre. Una volta pronte, mischia le Uova, poi sceglie due colori di Stanze. Piazza sulle stanze di quei colori sei delle Uova (una per Stanza), e piazza l'ultima nella Stanza della Rosa Nera.

Evocare la Manticora: a differenza degli altri Famigli, la Manticora non viene evocata da una sua Stanza, ma tramite le Uova sparse per la Loggia. Quando un Mago attiva una Stanza contenente un Uovo può, invece di attivare la Stanza, aprire l'Uovo. Se trova un cubo nero ottiene 1PP e scarta l'Uovo.

Se trova il Cubo Bianco, ottiene la Manticora e scarta l'Uovo; quando questo accade seguire le indicazioni descritte nelle regole dei Famigli di *Black Rose Wars*.

Se la Manticora viene sconfitta, il giocatore con la Corona rimuove tutte le Uova dalla Loggia, ed esegue nuovamente quanto descritto in Setup (vedi sopra).

ROCCA CIVETTA

SOMMARIO

NUOVI COMPONENTI	24
SEGNALINI STELLA	25
NUOVI STUDENTI	25
NUOVE CARTE CLAN	25
NUOVI BOSS	25
CARTE ALCHIMIA	26
CARTE SPECIALISTI	26
CARTE SPRIGGAN	26
Aggiungere Due o più Tipi al Mazzo	26
NUOVE ZONE	27
Zone di Piano IV	27
Zone Speciali	27
Nuovi Effetti di Zona	27
FAMIGLI	27
CARTE RICERCA	27
CONGREGHE STUDENTESCHE	28
Informazioni False	28
Informazioni Universali	28
OMEGA CONTRO TUTTI	29
BIG BOSS	29
SOLITARIO	30
Modifiche alle Regole	30
Gestire Omega	30
Fase Omega	31
CAMPAGNA	32
Preparazione	32
La Campagna	32
Punti Supporto	32
Fine Scenario	32
Fine Campagna	32
Scheda della Campagna	33
Scenari	34
RIEPILOGO	38



L'Università apre le sue porte per svelare le conoscenze custodite nelle sue antiche biblioteche. Unitevi a una delle Congreghe Studentesche e, guidati da capi carismatici, godetevi un anno della vita spensierata del campus, dedicandovi agli studi che preferite. Esplorate i dintorni studiando la fauna, o addentratevi nei sotterranei abitati da strane specie mostruose. Forse sarete esploratori così arditi da trovare gli accessi per le misteriose grotte sovrannaturali poste in profondità nella regione, dalle quali anche il più esperto Dungeonologo, il famoso Enrico Giovanni, non ha fatto ritorno. Le leggende di Bosco Beone dicono che in questi luoghi remoti dimorino entità divine provenienti da altri tempi e altre realtà, sarete voi a svelarne i segreti?

Nelle prossime pagine sono raccolte le regole per utilizzare i materiali aggiuntivi presenti nella scatola Rocca Civetta. Questi materiali espandono il gioco inserendo molti nuovi elementi e varianti alle partite di Dungeonology.

Le regole per utilizzare ogni nuovo elemento sono presentate in capitoli indipendenti; in base al colore della bandiera contenente il titolo del capitolo, le regole possono essere:

- **Standard:** regole per elementi che possono essere aggiunti a tutte le partite di Dungeonology.
- **Avanzate:** regole opzionali che possono essere utilizzate per rendere più profonda e competitiva l'esperienza di gioco.
- **Dipendenti:** regole opzionali il cui utilizzo richiede di utilizzare anche determinate Regole Avanzate (indicate nella descrizione di ogni regola dipendente) durante la partita.



Nella parte finale del manuale sono presenti le regole per giocare in Solitario, sfidando il terribile Boss Omega, e per giocare in Modalità Campagna di Dungeonology che, in 12 scenari consecutivi, svela i segreti dell'Università di Rocca Civetta e dei personaggi che gli gravitano intorno.

I primi scenari della Modalità Campagna sono ideali per introdurre il gioco ai nuovi giocatori, prendendo in considerazione solo le regole più basilari del gioco.

NUOVI COMPONENTI

1. Miniature degli Studenti (7)
2. Miniature dei Boss (9)
3. Miniature Uovo (7)
4. Miniature Tentacolo (7)
5. Miniature Famigli (2)
6. Miniature Matricole Iota (6)
7. Miniature Matricole Phi (3)
8. Miniature Matricole Zeta (3)
9. Miniature Matricole Lambda (3)
10. Carte Boss (12)
11. Carte Studente (7)
12. Zone Piano IV (6)
13. Zona Trappola Cripte (1)
14. Zona Trappola Catacombe (1)
15. Zona Campo Z (1)
16. Zona Tana del Marconiglio (1)
17. Zona Bagni Termali (1)
18. Megazona Tana di Cariddi (1)
19. Carte Clan (12)
20. Carte Trucchetto (46)
21. Carte Congrega (4)
22. Carte Specializzando (10)
23. Carte Sfiga (8)
24. Carte Famiglio (2)
25. Carte Ricerca (12)
26. Carta Zainetto (1)
27. Carta Panico (5)
28. Carte Azione Omega (21)
29. Carta Tomo dei Segreti (2)
30. Trappola Idol (1)
31. Trappola Ponte (1)
32. Trappola Pilastro (1)
33. Segnalino Trappola Fossa dei Serpenti (1)
34. Segnalino del Matto (1)
35. Skin Campus Invernale (1)
36. Cubi Informazione Falsa (10)
37. Cubi Informazione Universale (10)
38. Segnalino Acqua Calda (12)
39. Segnalini Stella (48)
40. Carte Riassuntive Scaricabili
(scansionare il codice QR)



SEGNALINI STELLA

Questi segnalini rappresentano le Stelle presenti sulle Bacheche degli Studenti. Vengono utilizzati per tenere chiaramente traccia di quante e quali Stelle possiede ogni Studente, e, di conseguenza, quali Studenti diventano Fomentati, e quali hanno diritto a Discutere la Tesi. Quando uno Studente raggiunge una Stella sulla propria Bacheca, prende il Segnalino che rappresenta quella specifica Stella (d'argento o d'oro, con il bordo del colore specifico) e lo piazza ben visibile davanti alla sua Bacheca. Quando uno Studente perde una Stella, scarta il relativo segnalino.

NUOVI STUDENTI

In questa scatola sono presenti molti nuovi Studenti di Rocca Civetta che si uniranno alle spedizioni di Rebecca, Valerio, Sofia e Vincenzo.

Sara l'esploratrice, Caterina l'alchimista, Claudio il cacciatore, Andromeda la ginoide, Onamor il becchino, Ingrid la valchiria e Enrico l'archeologo possono essere scelti come Studenti dai giocatori durante il Setup della Partita, e portano nel gioco tante nuove abilità per intralciare i piani degli avversari e diventare il prossimo professore di Dungeonologia.

NUOVE CARTE CLAN

Le Carte Clan presenti in questa espansione vanno aggiunte a quelle presenti nel gioco base e utilizzate in tutte le partite di Dungeonology.

A differenza delle Carte Clan del gioco base, quando si esegue l'Attività *Discutere la Tesi* con una di queste carte, per avere Successo, oltre ad aver raggiunto il valore in punti indicato come nelle regole standard del gioco (A), bisogna anche aver raggiunto la richiesta delle **Stelle del colore indicato (B)**, facendo attenzione se la stella richiesta è d'argento o d'oro.

Durante la Conta dei Punti di Fine Partita, se lo Studente ha raggiunto tutte le Stelle con i bordi colorati mostrate sotto il nome della carta (presenti solo in alcune di esse), ottiene i **punti bonus indicati (C)**; questi punti vanno sommati come ultimi nel calcolo e non vengono tenuti in considerazione per il raggiungimento del valore indicato nel punto A per discutere con Successo la tesi.



NUOVI BOSS

REGOLA DIPENDENTE

In questa scatola sono presenti molti nuovi Boss pronti ad ostacolare gli Studenti di Rocca Civetta. Per inserirli in gioco è necessario utilizzare la Regola Avanzata **Boss**.

Capagrezzo, il Basilisco, Lord Ombra, Raganella, Jukas e Omega possono essere scelti dai giocatori come Boss della partita, inserendo nuove pericolose meccaniche al gioco. Molti di questi Boss presentano due profili, uno per lato della loro carta, e possono essere utilizzati in una delle due versioni, come per Laetus della scatola base del gioco.

CARTE ALCHIMIA

Le Carte Trucchetto Alchimia permettono di manipolare gli elementi e trasformarli cambiandoli di forma e aiutando gli Studenti ad avere a disposizione sempre ciò che gli serve.

Per utilizzare le Carte Alchimia nelle partite di Dungeonology segui questi punti prima del Setup della Partita:

- Aggiungi le 18 Carte Trucchetto Alchimia al mazzo.
- Aggiungi 2 Carte Trucchetto Fato con il numero 4 (fornite con questa espansione) al mazzo.
- Aggiungi una Carta Trucchetto Fato con il numero 5 (fornita con questa espansione) al mazzo.

CARTE SPECIALISTI

REGOLA DIPENDENTE

Le Carte Trucchetto Specialisti permettono di chiamare a sé i migliori Specializzandi di Rocca Civetta, come il Cerusico, la pietra senziente Wikiantir o il potente Matto!

Per utilizzare le Carte Specialisti nelle partite di Dungeonology segui questi punti prima del Setup della Partita:

- Aggiungi le 18 Carte Trucchetto Specialisti al mazzo.
- Aggiungi 2 Carte Trucchetto Fato con il numero 4 (fornite con questa espansione) al mazzo.
- Aggiungi una Carta Trucchetto Fato con il numero 5 (fornita con questa espansione) al mazzo.
- Durante la partita deve essere utilizzata la Regola Avanzata [Effetti Principali](#).

CARTE SPRIGGAN

REGOLA DIPENDENTE

Lo Spriggan, il dispettoso abitante dei boschi, può essere il miglior alleato o la peggiore disgrazia per lo Studente che invoca il suo aiuto.

Per utilizzare le Carte Spriggan nelle partite di Dungeonology segui questi punti prima del Setup della Partita:

- Aggiungi le 4 Carte Trucchetto Spriggan al mazzo
- Durante la partita deve essere utilizzata la Regola Avanzata [Effetti Principali](#).

AGGIUNGERE 2 O PIÙ TIPI AL MAZZO

Se vengono aggiunti almeno due Tipi di Carte Trucchetto al mazzo utilizzato durante la partita (Alchemiche e Specialisti fornite con questa espansione, e/o altri Tipi forniti con altre espansioni del gioco), le Abilità degli Studenti che richiedono di *scartare un determinato Tipo di Carta Trucchetto* per funzionare (come Ricerca Arcana di Rebecca), funzionano anche scartando Carte Trucchetto Fato.



EFFETTI AUSILIARI

Alchimia 1: durante le tue Fase di Movimento o Fase Azione scarta 1 Carta Trucchetto dalla Mano, poi, Pesca 2 Carte Trucchetto dal Mazzo.

Alchimia 2: durante le tue Fase di Movimento o Fase Azione scarta 2 Carte Trucchetto dalla Mano, poi, Pesca 3 Carte Trucchetto dal Mazzo.

Alchimia 3: durante le tue Fase di Movimento o Fase Azione Pesca 2 Carte Trucchetto dal Mazzo.



EFFETTO AUSILIARIO

Specialisti: gioca durante una tua Prova di Furtività. Aggiungi al tuo Valore di Furtività un bonus pari agli Specializzandi in tuo possesso.



La Carta Trucchetto Spriggan contiene solo un Effetto Principale: un Valore Bonus di 8 da utilizzare per dichiarare il proprio Valore di Furtività. Lo Studente che la utilizza prende dal mazzo Specializzandi o dallo Studente che attualmente la possiede la Carta Specializzando Spriggan.



NUOVE ZONE

REGOLA DIPENDENTE

Solo gli esploratori più intrepidi potranno scovare i passaggi per raggiungere i recessi del sottosuolo, dove luoghi favoleggiati si nascondono, e nei quali possono essere trovate informazioni di incredibile valore, veri e propri segreti divini!

Zone di Piano IV

Per utilizzare le Zone Piano IV in una partita di Dungeonology, deve essere utilizzata anche la Regola Avanzata **Zone Pericolose**.

Le Zone Piano IV espandono i Dungeon delle vostre partite aggiungendo un livello alle vostre esplorazioni. Queste Zone seguono le regole delle Zone del gioco base, la loro pila viene mischiata e messa accanto alle altre durante il Setup della Partita, e possono essere raggiunte rivelando Zone Piano III che contengano l'Effetto Scale.

A differenza delle altre Zone, le Zone di Livello IV contengono solo **Cubi Informazione Falsa** (neri) e **Cubi Informazione Universale** (bianchi, vedi pag. 28).

Queste Zone sono ben protette da antichi pericoli o da porte difficilissime da superare, e, alcune di essi, contengono nuovi Effetti di Zona per evocare i potenti Famigli Yocca e Manticora.

Zone Speciali

Le Zone "Tana del Marconiglio", "Cripta", "Catacombe", e "Tana di Cariddi" sono legate ad alcuni **Boss** forniti con questa espansione ed entrano in gioco esclusivamente giocando una partita in modalità Big Boss con uno di essi (vedi pag. 29). "Campo Z", invece, viene sfruttata dallo Studente "Caterina". Queste Zone sono riconoscibili grazie al volto del Boss o dello Studente che le utilizza, posto sul retro della Zona.

Nuovi Effetti di Zona

Ingaggia Famiglio - AZIONE:

Ingaggia il Famiglio raffigurato nell'icona, a patto che non sia Agganciato, pagando il suo Costo di Ingaggio (vedi paragrafo Famigli).

Seccio:

Uno Studente che entra in questa Zona può scartare fino a 2 Carte Trucchetto per ottenere altrettanti segnalini Acqua Calda se disponibili. Uno Studente non può avere più di 2 Segnalini Acqua Calda.

Ecatombe:

Quando uno Studente entra in questa Zona, Sacrifica tutte le sue Maticole.

Passaggio Obbligato:

Una volta che questa Zona è collegata ad altre **due** Zone, non è possibile collegarla a nuove Zone uscendo da essa o in altra maniera.

Se il posizionamento delle Zone porta a collegare altri passaggi di questa Zona (oltre quelli delle prime due collegate) su di essi devono essere posti dei Segnalini Muro per indicare che il passaggio è inutilizzabile.

FAMIGLI

REGOLA DIPENDENTE

Per utilizzare i Famigli in una partita di Dungeonology, deve essere utilizzata anche la Regola Avanzata **Zone Pericolose** e inserite in gioco le **Zone di Piano IV**.

I Famigli sono potenti alleati che possono essere ingaggiati dagli Studenti pagando il loro Costo di Ingaggio (A), il quale richiede di mettere un certo numero e tipo di Cubi Informazione in Riserva dalla propria Bacheca.

All'inizio della partita le Miniature e le Carte Famiglio sono poste in Riserva. Quando uno Studente utilizza l'Effetto di Zona **Ingaggia Famiglio** abbinato ad un determinato Famiglio, prende la sua Miniatura (ovunque essa si trovi a patto che non sia Agganciata a un altro Studente) Agganciandola alla propria, e prende la sua carta su cui sono indicati i bonus che questo gli conferisce fintanto che le Miniature restano attaccate (B).

Se uno Studente che possiede un Famiglio esegue l'Attività di Riposo, il Famiglio si sgancia lasciando la sua Miniatura nella Zona in cui si trova, mentre la sua carta viene messa in Riserva; questa Zona conta come se contenesse l'Effetto di Zona **Ingaggia Famiglio** relativo a quel Famiglio. Ne consegue che una volta sganciato, il Famiglio può essere Ingaggiato sia dalla Zona contente l'Effetto Ingaggia Famiglio sia dalla Zona in cui si trova la sua Miniatura.



CARTE RICERCA

REGOLA AVANZATA

L'università necessita di alcune nozioni specifiche che solo voi, promettenti studenti di Dungeonologia, potete ottenere tramite i vostri studi sul campo. Aiutate Rocca Civetta; sulla bacheca del campus troverete affisse le nuovissime Ricerche!

Le Carte Ricerca contengono delle missioni da compiere durante la partita. Ogni Ricerca completata da uno Studente gli permette di ottenere punti vittoria bonus a fine partita.

Per utilizzare le Ricerche in una partita di Dungeonology, si procede come segue:

- Setup:** durante il Setup della Partita pescare tre Carte Ricerca e piazzarle scoperte vicino al Campus, in modo che tutti possano vederle.
- Completare una Ricerca:** in qualsiasi momento del proprio turno, ma solo una volta per turno, uno Studente può indicare una singola Carta Ricerca di cui soddisfa le richieste e prendere per sé la carta.
- Nuove Ricerche:** ogni volta che una Ricerca viene completata e la sua carta viene presa da uno Studente, una nuova Carta Ricerca viene pescata dal mazzo per rimpiazzarla, diventando disponibile a tutti.
- Fine Partita:** durante la Conta dei Punti, tutte le Carte Ricerca completate conferiscono al proprietario punti vittoria bonus pari a quelli indicati.



CONGREGHE STUDENTESCHE

REGOLA AVANZATA

Nell'università di Rocca Civetta matricole e studenti si riuniscono in "Congreghe" studentesche specializzate nei più disparati campi. Sotto il proprio colore e la propria lettera dell'alfabeto greco, le matricole di una congrega si riuniscono grazie alle loro passioni che li spingono ad eccellere in ambiti come lo sport, la socialità o persino materie esoteriche e misteriose come la lettura delle stelle.

In questa espansione vengono presentate quattro nuove Congreghe studentesche che si uniscono alla vile congrega Omega presentata nel gioco base.

- I **Phi**, vestiti di viola, sono una congrega misteriosa che si è votata agli insegnamenti di un misterioso viaggiatore, tramite i quali hanno sviluppato occulti poteri mentali.
- I **Zeta**, vestiti di nero, sono esperti alchimisti, capaci di trasmutare la materia e l'energia.
- Gli **Iota**, che vestono di celeste, sono una congrega perduta i cui membri sono svaniti nel nulla in una spedizione di molti anni fa nelle terre artiche; ora sono tornati con la capacità di manipolare la temperatura e congelare i loro avversari!
- I **Lambda**, vestiti di verde, sono esperti cacciatori, e possono aiutare gli Studenti a sopravvivere alle spedizioni più estreme (queste matricole utilizzano le regole dei Segnalini Trappola spiegate a pag. 21).

Per utilizzare le Congreghe bisogna innanzitutto decidere quali di esse inserire nella partita. Non c'è limite al numero di Congreghe che possono essere utilizzate contemporaneamente, ma, se sono presenti alcuni Boss o Studenti nella partita, alcune di esse non potranno essere utilizzate, le loro Carte Congrega andranno riposte nella scatola e non saranno disponibili:

- **Freddo (Boss)**: se è il Boss della partita, la congrega Iota non è disponibile.
- **Jukas (Boss)**: se è il Boss della partita, la congrega Phi viene utilizzata nella partita, ma le tre Matricole Phi non vengono inserite nell'Università durante il Setup della Partita (vedi carta Boss di Jukas).
- **Caterina (Studente)**: se partecipa alla partita, la congrega Zeta non è disponibile.
- **Claudio (Studente)**: se partecipa alla partita, la congrega Lambda non è disponibile.

Per inserire le Congreghe nella partita, seguire questi punti:

- Selezionare le Congreghe da utilizzare tra quelle disponibili, prendere le loro Carte Congrega e piazzarle sul tavolo visibili a tutti i giocatori.
- Mettere in Riserva 3 Matricole per Congrega e lasciare nella scatola le altre.
- Durante il Setup della Partita inserire nell'Università **una Matricola per ogni congrega** tra quelle in Riserva; queste rimpiazzano un numero equivalente di Matricole standard.
- Ogni volta che viene rimpinguata l'Università con le Matricole indicate sulla Carta Allerta, inserire in essa prima **una Matricola per congrega** tra quelle che si trovano

INFORMAZIONI FALSE

 I **Cubi neri** presenti in questa espansione sono un nuovo tipo di informazione, le **Informazioni False**. Questi cubi vengono utilizzati da molti elementi presenti in questo manuale, come le Zone di Piano IV. Un **Cubo Informazione Falsa** segue le normali regole del gioco base per essere raccolto dagli Studenti, ma una volta ottenuto, invece di essere messo sulla loro Bacheca, viene messo in Riserva. Questo perché un Cubo Informazione Falsa non ha alcun valore, e la sua presenza in una Zona ha il solo fine di ostacolare la raccolta dei cubi alla sua destra. Se non ci sono abbastanza Cubi Informazione Falsa in Riserva quando una Zona che li contiene viene piazzata, gli spazi di tali cubi restano vuoti.

in Riserva, sempre a rimpiazzare un pari numero di Matricole standard. Se per qualsiasi motivo non bastano a riempire l'Università o non sono più disponibili, completare il riempimento con le Matricole standard.

- Quando più di una Matricola deve essere piazzata al Falò da uno Studente, è lui a scegliere l'ordine in cui piazzarle.
- Quando le Matricole vengono prelevate dal Falò da uno Studente, deve prenderle partendo dall'**ultima disponibile** (quella più lontana dal foro con la freccia).
- Quando uno Studente pesca una Matricola appartenente ad una Congrega, può scegliere di sacrificare una Matricola standard in suo possesso per tenerla per se invece di piazzarla al Falò.

Ogni Matricola facente parte di una congrega funziona esattamente come una Matricola standard, ma ognuna possiede uno più Effetti. L'Effetto di una Matricola può essere attivato da uno Studente che la possiede seguendo quanto indicato nella sua Carta Matricola (Esempio A, Sacrifica una Matricola Zeta per scartare due segnalini Stordito). Gli Effetti delle Matricole possono essere attivati da uno Studente nel proprio turno o, se nella sua descrizione è presente il simbolo 

INFORMAZIONI UNIVERSALI

 I **Cubi bianchi** presenti in questa espansione sono un nuovo tipo di informazione, le **Informazioni Universali**. Questi cubi vengono utilizzati da molti elementi presenti in questo manuale, come le Zone di Piano IV. Un **Cubo Informazione Universale** segue le normali regole del gioco base per essere raccolto dagli Studenti, ma una volta ottenuto, può essere piazzato sulla propria Bacheca in una qualsiasi delle cinque colonne. Un Cubo Informazione Universale (ed il suo valore in punti) conta come un Cubo Informazione del colore adeguato alla colonna in cui si trova finché è piazzato su una Bacheca. Se non ci sono abbastanza Cubi Informazione Universale in Riserva quando una Zona che li contiene viene piazzata, gli spazi di tali cubi restano vuoti.

OMEGA CONTRO TUTTI

REGOLA DIPENDENTE

È possibile sfruttare il Mazzo Omega e le regole della modalità Solitario (pag. 30) per inserire Omega e le sue macchinazioni in una normale partita di Dungeonology. Per giocare al meglio una partita utilizzando queste regole è bene utilizzare le seguenti Regole Avanzate durante la partita: **Boss** ed **Effetti Principali**. Altre Regole Avanzate possono essere inserite nella partita per modificare l'esperienza di gioco a proprio piacimento.

Per giocare una partita in modalità Omega Contro Tutti, eseguire il Setup della Partita aggiungendo quanto segue:

- Omega non può essere scelto come Boss della partita.
- Piazzare la **Miniatura del Boss Omega** nella Zona di Partenza assieme a quella dello Studente.
- Omega **NON conta come uno Studente** quando l'Università viene riempita la prima volta e rimpinguata durante la partita.
- Mischiare tutte le **Carte Omega** per creare il **Mazzo Omega**.
- Selezionare il **Tomo dei Segreti** adatto alla partita in base al numero di giocatori partecipanti: Omega VS 2 per partite con 2 giocatori, Omega VS 3 per partite con 3 giocatori, Omega VS 4 per partite con 4 giocatori. Tenere il **Tomo dei Segreti** a portata di mano.

Il gioco procede normalmente con la differenza che ogni giocatore, dopo aver svolto l'Attività scelta, esegue una Fase Omega (vedi pag. 31) prima del termine del suo turno. Si sfruttano tutte le regole per gestire Omega ed il Mazzo Omega spiegate nella modalità Solo Play, con le seguenti modifiche:

- **Studente Bersaglio:** qualsiasi effetto delle Carte Omega che si riferisce ad uno Studente, bersaglia sempre lo Studente di turno (quello che stà eseguendo la Fase Omega), ad esempio per l'effetto di movimento Teletrasporto.
- **Incontro e Stella Nera:** l'effetto Incontro (E) si applica ad ogni Studente incontrato da Omega, l'effetto della Stella Nera (F) si applica ad ogni Studente singolarmente se questi possiede più Stelle rispetto alle Stelle Nere possedute da Omega.
- **Stella e Doppia Stella:** questi effetti (G-H) si attivano in base alle Stelle possedute dallo Studente di turno.
- **Sabotaggio:** questo effetto (I) si esegue esclusivamente per ostacolare le Azioni di Spionaggio che hanno come bersaglio Omega.

Fine Gioco: la partita segue le normali regole (incluse quelle della Regola Avanzata **Allerta Massima** se in uso), a meno che Omega non occupi tutti gli spazi del Tomo dei Segreti con i Cubi Informazione ottenuti (vedi sotto).

Omega vince se:

- All'inizio di una Fase Omega tutti gli spazi del Tomo dei Segreti sono occupati da Cubi Informazione fino al simbolo OMEGA.
- La partita termina e nessuno Studente ha Discusso la Tesi con Successo.



BIG BOSS

REGOLA DIPENDENTE

Alcuni dei Boss presenti in questa scatola sono particolarmente pericolosi ed ostici da affrontare. Freddo, Mamma Basilisco, Marconiglio, Enrico, Scilla e Cariddi sono Big Boss, e seguono regole speciali per essere inseriti in una partita di Dungeonology.

Per inserirli in gioco è necessario utilizzare la Regola Avanzata **Boss**; inoltre, per sfruttare al meglio le meccaniche di alcuni di essi, è bene utilizzare la Regola Avanzata **Zone Pericolose**.



Ogni Big Boss possiede un solo profilo (A) sulla sua Carta Boss e viene utilizzato in una specifica modalità di gioco indicata sul retro della sua carta e riconoscibile grazie ad una pergamena nera e oro che riporta il nome della stessa (B).

Qui sono riportate le regole della modalità da tenere in considerazione per tutta la partita, oltre alle regole aggiuntive per il Setup della Partita.

Per reperire tutti i materiali indicati nella modalità del Big Boss, fare riferimento alla lista dei materiali a pag. 24.

Scilla e Cariddi sono un Boss particolare e potente, e possiedono due Carte Boss; entrambe vanno utilizzate quando si decide di includere Scilla e Cariddi nella partita.

PUNTI BONUS DELLE UOVA
Durante la conta dei punti di Fine Gioco ogni Uovo conferisce, allo Studente che lo possiede, punti vittoria bonus pari ai Cubi Informazione Falsa presenti nella Zona "Tana del Marconiglio". L'Uovo aperto viene preso e tenuto dallo Studente sulla sua Bacheca.

SOLITARIO

MODALITÀ

Il rettore ti ha inviato tutto solo a studiare un Dungeon che reputa poco pericoloso. Sei partito pieno di speranze e con la sicurezza di avere la tesi in tasca, ma giunto alla zona di studio un brivido ti è corso lungo la schiena vedendo i vessilli della Fratellanza Omega svettare tra le tende del Campus. La tua missione non sarà così facile!

Le macchinazioni della Fratellanza Omega sono rappresentate da un mazzo di carte detto **Mazzo Omega**, le cui carte descriveranno le azioni portate avanti dal Boss Omega durante la partita. Omega raccoglierà o sottrarrà Cubi Informazione piazzandoli sul suo Tomo dei Segreti; più questo sarà pieno di cubi, più diverrà potente!

Per giocare al meglio una partita in modalità Solitario di Dungeonology è bene utilizzare le seguenti Regole Avanzate durante la partita: **Boss** ed **Effetti Principali**. Altre Regole Avanzate possono essere inserite nella partita per modificare l'esperienza di gioco a proprio piacimento.

Per giocare una partita in modalità Solitario, eseguire il Setup della Partita aggiungendo quanto segue:

- Piazzare la **Miniatura del Boss Omega** nella Zona di Partenza assieme a quella dello Studente.
- Omega **conta come uno Studente**, quindi vengono considerati sempre 2 Studenti in partita quando l'Università viene riempita la prima volta e rimpinguata durante la partita (è consigliato giocare a Livello del Giocatore: Matricola).
- Mischiare tutte le **Carte Omega** (D) per creare il **Mazzo Omega**.
- Tenere il **Tomo dei Segreti** (A) a portata di mano.
- Rimuovere dal gioco le **Carte Sfiga** che non hanno il simbolo Omega. Ω
- Il Giocatore inizia la partita pescando Carte Trucchetto pari al suo valore di Mano (invece di una).

Modifiche alle Regole

Durante la partita in solitario vanno apportate delle sostanziali modifiche alle regole del gioco:

Turno di Gioco: il giocatore gioca il suo normale turno di gioco. Una volta svolta l'Attività scelta, prima che il suo turno termini, esegue una Fase Omega (vedi avanti).

Discutere la Tesi: per poter eseguire questa Attività bisogna possedere almeno due Stelle sulla propria Bacheca (come da regole standard), ed avere almeno una Stella in più di quante **Stelle Nere** (B) possiede Omega sul Tomo dei Segreti.

Fine Gioco: la partita segue le normali regole, (incluse quelle della Regola Avanzata **Allerta Massima** se in uso), a meno che Omega non occupi tutti gli spazi del Tomo dei Segreti con i Cubi Informazione ottenuti (vedi sotto).

Il giocatore vince solo se Discute la Tesi con Successo, e perde se:

- All'inizio di una Fase Omega tutti gli spazi del Tomo dei Segreti sono occupati da Cubi Informazione fino al simbolo OMEGA (C).
- La partita termina e lo Studente non ha Discusso la Tesi con Successo.



Gestire Omega

Nessuno sa chi sia il capo della malvagia Confraternita Omega, ma tutti sanno che guida le Matricole rosse per intralciare i piani del povero Studente di turno! Omega è gestito tramite le seguenti regole:

Boss: Omega non viene influenzato dal Boss.

Omega è uno Studente: la Miniatura di Omega viene considerata uno Studente, segue le stesse regole e può essere bersagliato dagli effetti che bersagliano uno Studente. Ciononostante, l'unico effetto di Zona che Omega attiva è l'Effetto Scale.



Carte Trucchetto: Omega subisce gli Effetti Principali delle Carte Trucchetto solo se esse presentano l'icona Omega nell'angolo in basso a destra.



Zone: Se un effetto delle Carte Omega spinge Omega ad uscire da una Zona attraverso un passaggio non collegato, esso rivela nuove Zone come fosse uno Studente; sarà il giocatore a decidere come piazzare la nuova Zona (e le Zone scoperte dall'effetto Scale).

Cubi Informazione: Quando Omega ottiene Cubi Informazione, li piazza sul Tomo dei Segreti in ordine dal primo spazio in alto a sinistra, fino all'ultimo spazio in basso a destra. Omega può Perdere Cubi Informazione a causa di Carte Trucchetto o Abilità dello Studente. Se Omega deve Regalare o Lasciare un Cubo Informazione a sua scelta, Regala o Lascia sempre quello con valore in punti minore tra quelli in suo possesso. Quando uno spazio sul Tomo dei Segreti si libera, ottimizzare i rimanenti Cubi Informazione in modo da occupare gli spazi partendo da quello in alto a sinistra.

Spionaggio: Quando si esegue un'azione di Spionaggio contro Omega, procedere seguendo questi punti:

- Calcolare il valore di Allerta di Omega:
- Valore in punti del Cubo Informazione bersaglio + il Modificatore di Allerta sulla Carta Allerta**
- Lo Studente dichiara il suo Valore di Furtività giocando Carte Trucchetto.
- Rivelare una Carta Omega ed eseguire Sabotaggio (se presente).
- Lo Studente gioca Carte Trucchetto aggiuntive e determina se ottiene un Successo o un Fallimento.



FASE OMEGA



La Fase Omega si gioca in aggiunta al turno del giocatore, dopo la Fase di Fine Turno. Nella Fase Omega il giocatore rivelà una carta dal Mazzo Azioni Omega e ne applica gli effetti dall'alto verso il basso. Se il mazzo termina, mischiare tutte le carte scartate per riformarlo:

- A. **Matricole:** Omega pesca il numero indicato di Matricole dall'Università; se viene pescata una Matricola Omega si seguono le normali regole, ma sarà lo Studente ad ottenere la Carta Sfiga (da rivelare, come di consueto, nella prossima Fase di Fine Turno).
- B. **Movimento attraverso Passaggi:** Omega si muove attraverso i passaggi seguendo gli schemi indicati (usando le regole del Mazzo Randomizzatore sul manuale di gioco), ma rispettando le seguenti regole:
 - **Il passaggio non è collegato:** Omega rivelà Zone dalla Pila adatta finché il giocatore non riesce a piazzarne una, poi entra in essa. Se non può piazzare una Zona dalla Pila adatta (sono terminate), Omega sceglie il prossimo passaggio in senso orario.
 - **Il passaggio è collegato ad una Zona contenente Cubi Informazione o lo Studente:** Omega entra nella Zona.
 - **Il passaggio è collegato ad una Zona che non contiene Cubi Informazione o Studente:** Omega sceglie il prossimo passaggio in senso orario.
 - **Se non possono essere collegate nuove Zone e tutte le Zone in cui Omega può entrare non contengono Cubi Informazione o Studenti:** Omega usa Teletrasporto (vedi sotto).
- C. **Teletrasporto:** Omega viene posizionato nella Zona dello Studente. Omega si sposta in una Zona contenente il Cubo Informazione di valore maggiore tra quelle in gioco se lo Studente si trova nella Zona di Partenza.
- D. **Effetto:** durante o dopo il movimento, Omega esegue quanto scritto in questa sezione, in genere raccogliendo, eliminando o sottraendo Cubi Informazione.
- E. **Incontro:** Omega risolve questo effetto sullo Studente se lo incontra durante o al termine del suo movimento.
- F. **★ Stella Nera:** sul Tomo dei Segreti sono presenti delle Stelle Nere, che Omega raggiunge ogni volta che piazza un Cubo Informazione sullo spazio indicato. Se lo Studente possiede meno Stelle del numero di Stelle Nere possedute da Omega, lo Studente diventa Fomentato. Se lo Studente è Fomentato, Omega esegue quanto scritto in questa sezione in aggiunta all'effetto di Incontro.
- G. **★ Stella:** Se lo Studente possiede almeno una Stella in più di quante Stelle Nere possiede Omega, quest'ultimo esegue anche quanto scritto in questa sezione.
- H. **★★ Doppia Stella:** Se lo Studente possiede almeno due Stelle in più di quante Stelle Nere possiede Omega, quest'ultimo esegue anche quanto scritto in questa sezione.
- I. **Sabotaggio:** Ogni volta che lo Studente dichiara un Valore di Furtività (per un'azione di Studio o Spionaggio), egli deve rivelare una Carta Omega ed eseguire, se presente, l'effetto Sabotaggio. Questo effetto consiste in una o più Divinazioni, da eseguire una dopo l'altra, volte ad aumentare il valore di Allerta che lo Studente vuole battere con il proprio Valore di Furtività.
- J. **Reazione:** Se Omega viene bersagliato dall'Effetto di una Carta Trucchetto, prima di applicarne gli effetti, deve essere rivelata una carta dal Mazzo Azioni Omega, e, se presenti vanno applicati gli effetti indicati sotto Reazione.
- K. **Bonus di Allerta:** L'Allerta della Zona in cui si trova Omega aumenta del valore indicato nell'ultima Carta Omega estratta.



CAMPAGNA

MODALITÀ

Settembre 14XX, Rocca Civetta.

Il rettore, Magnifico Magalli, durante la cerimonia di apertura dell'anno universitario, annuncia la scomparsa dell'ennesimo professore di Dungeonologia, Enrico Giovanni, il noto archeologo.

Suo malgrado deve comunicare che le lezioni dell'importante materia saranno sospese finché non verrà trovato un degno sostituto, e per questo annuncia un bando di gara a cui potranno partecipare tutti i coraggiosi docenti che pensano di poter sostituire lo scomparso professore.

Durante l'anno accademico, i docenti partecipanti saranno inviati dallo stesso rettore a compiere ricerche inerenti misteriosi popoli e pericolosi mostri i cui habitat sono stati individuati negli anni addietro. Per tale motivo ogni docente selezionerà una squadra di promettenti studenti che andranno in esplorazione per suo conto in questi luoghi, onde redarre una tesi su ciò che scopriranno. Ma non sarà così facile: gli studenti dovranno studiare gli habitat e le creature che li popolano senza infastidirle, per riportare così informazioni e fatti non contaminati da interventi esterni.

Il docente che a fine anno presenterà al rettore le tesi migliori da parte della sua squadra di studenti, diverrà il nuovo professore di Dungeonologia!

PREPARAZIONE



Per giocare in Modalità Campagna, prima di giocare il primo scenario, procedere come indicato di seguito:

- Fotocopiare la Scheda di Campagna a pag. 33, o scaricarla dal sito Ludusmagnusstudio.com
- In una campagna i giocatori rappresentano i Docenti. Segnare i nomi dei giocatori negli spazi appositi (A). Ognuno di questi spazi presenta un triangolo colorato, necessario per determinare quale Docente viene selezionato in caso di Randomizzazioni; ogni Docente deve utilizzare sempre la Bacheca con lo stesso triangolo colorato durante la campagna.
- Con tutti i giocatori seduti al tavolo, Randomizzare un Docente.
- Prendere tutte le Carte Studente a disposizione (esclusa quella di Enrico che non può essere utilizzato in questa modalità).
- Partendo dal Docente randomizzato, e proseguendo verso sinistra, ogni giocatore sceglie una Carta Studente per sé. Procedere in questo modo finché ogni Docente possiede 2 Carte Studente. Questa sarà la squadra del Docente per la campagna
- Ogni Docente sceglie un nome per la propria squadra e lo annota sulla Scheda Studente (B).

LA CAMPAGNA



Nella Modalità Campagna i Docenti affronteranno 12 scenari rappresentanti i 12 mesi dell'anno accademico, partendo dal primo (Settembre) e procedendo in ordine.

Durante il Setup della Partita vanno seguite le indicazioni riportate nello scenario che il gruppo si appresta a giocare e, se indicate, vanno decise di comune accordo quali **Regole Avanzate Opzionali** includere nella partita. Notare che in alcuni scenari, se viene utilizzata la Regola Avanzata Opzionale **Allerta Massima**, è indicata anche quale Carta Panico deve essere utilizzata. Inoltre, ogni Docente deve:

- Scegliere quale dei suoi Studenti parteciperà alla partita.
- Segnare di averlo utilizzato sulla Scheda Campagna (C) per tenere traccia del numero di spedizioni a cui ha partecipato; Durante l'intera campagna di gioco, infatti, lo stesso Studente non può essere scelto per più di 6 volte.
- Spendere Punti Supporto al termine del setup, per avvantaggiare lo Studente (vedi sotto).



PUNTI SUPPORTO

Al termine di ogni partita, ogni Docente potrebbe ottenere, in base alla classifica della partita, un certo numero di Punti Supporto (PS) da annotare sulla Scheda Campagna (D).

Al termine del Setup della Partita, prima di giocare il primo turno, e partendo dal primo giocatore di turno, ogni Docente può spendere Punti Supporto per comprare un singolo bonus tra quelli elencati di seguito. Quando tutti i Docenti hanno scelto il primo bonus, possono continuare, sempre in ordine di turno, a comprare un secondo, poi un terzo, e via dicendo, finché tutti i Docenti dichiarano di non voler (o poter) acquistare nuovi bonus.

Alcuni bonus riportano tra parentesi il nome di Regole **Avanzate** o **Dipendenti** che devono essere tra quelle indicate nello scenario in corso, altrimenti, il bonus non può essere scelto:

- **Specializzando** - 2PS (**Effetti Principali** e **Carte Specialisti**): mischia il mazzo delle Carte Specializzando, pescane due, sceglie uno e rimetti l'altro nel mazzo. Il tuo Studente inizia la partita con lo Specializzando in suo possesso.
- **Matricola** - 1PS: prendi una Matricola dalla Riserva, il tuo Studente parte con questa Matricola aggiuntiva.
- **Congrega** - 2PS (**Congreghe Studentesche**): prendi una Matricola di una qualsiasi Congrega Studentescha dalla Riserva, il tuo Studente parte con questa Matricola aggiuntiva.
- **Bonus di Studio** - 3PS: il tuo Studente inizia lo scenario con il Bonus di Studio sulla ruota Bacheca aumentato di 1 punto (impostalo immediatamente).
- **Carta Trucchetto** - 2PS: aggiungi una Carta Trucchetto alla tua mano pescandola dal mazzo.

FINE SCENARIO

Al termine di ogni partita, dopo aver stilato la classifica, ogni Docente segna sulla Scheda Campagna la sua posizione in classifica (E) o se il suo Studente non è riuscito a Discutere la Tesi (NC); questi risultati contribuiranno alla vittoria della campagna alla fine della stessa.

Poi, ogni Docente guadagna dei Punti Supporto (PS) in base ai parametri indicati sotto, e li annota nella Scheda Campagna (D):

- **Ogni Docente che ha partecipato:** +1PS
- **Lo Studente che ha Discusso la Tesi:** +1PS
- **Studente primo classificato:** +3 PS
- **Studente secondo classificato:** +2 PS

FINE CAMPAGNA

Al termine del dodicesimo scenario della campagna (Agosto), deve essere stilata la classifica di fine campagna ed eleggere il vincitore che diverrà il nuovo professore di Dungeonologia!

Ogni colonna della posizione in classifica (E) indica in fondo un valore in Punti Vittoria. Questo valore deve essere moltiplicato per il numero di risultati ottenuti da ogni Docente in una data colonna.

Una volta ottenuti i Punti Vittoria di ogni colonna di un Docente, sommarli tutti per ottenere il risultato finale.

Il Docente che ha totalizzato più Punti Vittoria, vince!

MODALITÀ CAMPAGNA

DOCENTE	 PS:	 PS:	 PS:
SQUADRA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STUDENTI			
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

DOCENTE	 PS:	 PS:	 PS:
SQUADRA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STUDENTI			
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SCENARIO						
SETTEMBRE	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
OTTOBRE	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
NOVEMBRE	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
DICEMBRE	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
GENNAIO	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
FEBBRAIO	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
MARZO	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
APRILE	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
MAGGIO	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
GIUGNO	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
LUGLIO	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
AGOSTO	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
MOLTIPLICATORE	x4 x3 x2 x1 /2	x4 x3 x2 x1 /2	x4 x3 x2 x1 /2	x4 x3 x2 x1 /2	x4 x3 x2 x1 /2	x4 x3 x2 x1 /2
PUNTI VITTORIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PV TOTALI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Settembre: Ricerche Preliminari

 Il rettore, Magnifico Magalli, per il primo mese di ricerche richiede un' esplorazione sommaria del sito di Bosco Beone, nel quale si sono registrate tracce di attività di una strana e oscura tribù che si pensa non sia composta da umani. L' esplorazione è volta ad avere un primo contatto con il loro habitat e le loro abitudini. Non verranno quindi richieste tesi molto approfondite. Il rettore consiglia comunque di fare attenzione: se lo stesso Enrico Giovanni è sparito durante ricerche simili, è meglio che non prendiate troppo sotto gamba i misteriosi abitanti del luogo!

Eseguire il Setup della Partita includendo questi elementi e Regole Avanzate:

- **Regole Avanzate:** Nessuna.
- **Carta Allerta:** Partita Introduttiva.



Ottobre: Festa della Birra

Il primo mese di ricerche sulla comunità di strani umanoidi di Bosco Beone, identificati come "Fauni", ha permesso all'università di stabilire che nel mese di ottobre questi indigeni si preparano ad una loro festività sacra: la festa della birra conosciuta come Baccanale!

È interesse del collegio universitario che vengano raccolte informazioni su questa loro usanza, carpendo più nozioni possibili dal gran ceremoniere dei fauni, il poderoso oste della comunità conosciuto come Laetus.

Eseguire il Setup della Partita includendo questi elementi e Regole Avanzate:

- **Regole Avanzate:** **Boss**.
- **Carta Allerta:** Facile.
- **Boss:** Laetus Ubriaco



Novembre: il Concerto

 I fauni sono una società peculiare. Nonostante siano organizzati in rigide caste tra cui spiccano violenti guerrieri, scaltri cacciatori e oscuri mistici, la popolazione vive in armonia organizzando eventi comunitari che tengono unite tutte le fasce sociali del villaggio.

Novembre è considerato il mese di preparazione ai freddi invernali, e prima che il freddo arrivi, i fauni organizzano un'ultima grande festa, un concerto aperto a tutti, in cui anche il più modesto degli agricoltori possa festeggiare con le figure gerarchicamente più importanti. L'artista che si esibirà quest'anno è un famoso fauno cantore del sud Italia, noto come Capagrezza.

Eseguire il Setup della Partita includendo questi elementi e Regole Avanzate:

- **Regole Avanzate:** **Boss**.
- **Regole Avanzate Opzionali:** **Effetti Principali**, **Allerta Massima** (*Fuori dal Dungeon*).
- **Carta Allerta:** Facile.
- **Boss:** Capagrezza Ipnotista



Dicembre: Arriva l'Inverno

 Da qualche tempo un freddo misterioso soffia all'interno delle aule di Rocca Civetta, e chiudere saldamente porte e finestre non sembra bastare per fermarlo. Un gelo crescente si fa strada nell'Università, e il mistero resta irrisolto anche quando i cuochi della mensa rivelano che una parte delle cantine, congelata da tempo immemore, sembra essersi sciolta e nei pressi sono state trovate misteriose impronte di qualcuno venuto da "oltre la barriera" di ghiaccio.

Quando gli Studenti si preparano per la spedizione di Dicembre, al campo trovano un misterioso figuro che insiste per unirsi al gruppo. Si presenta come Freddo, e sostiene di essere uno studente di Rocca Civetta, capo della congrega Iota, i quali furono dimenticati per tempo immemore nelle cantine dell'università durante una gara di nascondino invernale!

Eseguire il Setup della Partita includendo questi elementi e Regole Avanzate:

- **Modalità:** Arriva l'Inverno (vedi retro della Carta Boss di Freddo).
- **Regole Avanzate:** **Boss**, **Zone Pericolose**.
- **Regole Avanzate Opzionali:** **Effetti Principali**.
- **Carta Allerta:** Media.
- **Boss:** Freddo



Gennaio: l'Iniziazione

Passati i primi mesi dentro l'università, tutte le matricole hanno finalmente trovato posto in una delle congreghe studentesche di Rocca Civetta. Ai machiavellici Omega, ed ai gelidi Iota, si uniscono le esperte alchimiste della sorellanza Zeta, i cacciatori Lambda, e gli studiosi di arti occulte della misteriosa congrega Phi. È il momento del rito di iniziazione per i novellini del primo anno, ed i capi delle congreghe convincono il rettore a spedirli con voi per la loro prima esperienza sul campo. Intanto, le vostre ricerche vi portano a studiare i riti arcani dei fauni di Bosco Beone; avete individuato una strega tra di loro chiamata Raganella, e sarà proprio lei il fulcro delle vostre attenzioni.

Eseguire il Setup della Partita includendo questi elementi e Regole Avanzate:

- Regole Avanzate: **Boss**, **Zone Pericolose**, **Congreghe Studentesche**.
- Regole Avanzate Opzionali: **Effetti Principali**, **Allerta Massima** (*Tempo di Cottura*).
- Carta Allerta: Media.
- Boss: Strega Raganella.



Febbraio: Omega alla Riscossa

Mentre preparate il campo per la spedizione di febbraio, indetta per alcune ricerche minori molto specifiche ma essenziali, il pomposo capo congrega degli Omega, vestito di tutto punto in livrea rossa, e con una maschera d'oro scintillante, dichiara che si unirà al vostro gruppo. Dopo mesi in cui la sua congrega ha ostacolato i vostri studi, questo misterioso individuo, la cui identità è un mistero, ha deciso di sotterrare l'ascia di guerra e di aiutarvi per il bene dell'università. Ma quali saranno i suoi veri fini?

Eseguire il Setup della Partita includendo questi elementi e Regole Avanzate:

- Regole Avanzate: **Boss**, **Zone Pericolose**, **Carte Ricerca**.
- Regole Avanzate Opzionali: **Effetti Principali**, **Allerta Massima**, **Congreghe Studentesche**.
- Carta Allerta: Difficile.
- Boss: Mente Omega.



Marzo: il Tempio Maledetto

Durante la spedizione precedente il misterioso capo degli Omega si è rivelato il vostro peggior nemico. Le vostre ricerche vi hanno permesso di svelare i suoi oscuri piani, diventare il docente di Dungeonologia e tenere tutti i segreti custoditi a Rocca Civetta per sé. Sospettate che la sparizione dell'ultimo professore di Dungeonologia, il noto archeologo Enrico Giovanni, sia stata causata proprio da lui. Nelle profondità delle grotte di Bosco Beone, seguendo le mosse delle matricole della confraternita Omega, avete notato delle gallerie profonde oltre il villaggio dei fauni, in cui nemmeno loro si avventurano. I racconti del popolo dei boschi dicono che quei passaggi nascondino un tempio maledetto. Forse esplorandole potrete scoprire cosa è accaduto al famoso archeologo.

Eseguire il Setup della Partita includendo questi elementi e Regole Avanzate:

- **Modalità:** Tempio Maledetto (vedi retro della Carta Boss di Enrico Giovanni).
- **Regole Avanzate:** **Boss**, **Zone Pericolose**, **Zone Piano IV**.
- **Regole Avanzate Opzionali:** **Effetti Principali**, **Allerta Massima** (*Pietra Rotolante*), **Congreghe Studentesche**, **Carte Ricerca**.
- **Carta Allerta:** Media.
- **Boss:** Enrico Giovanni.



Aprile: Festa di Primavera

Ancora scosso e fuori di testa a causa delle terribili esperienze dell'anno trascorso in prigione nel tempio maledetto, Enrico Giovanni è finalmente tornato a Rocca Civetta. Mentre l'università si prepara alle tipiche feste studentesche di primavera, il famoso archeologo, che lentamente sta tornando in sé, inizia confusamente a biascicare di un pericolo terrificante giunto dal passato, qualcosa che potrebbe distruggere l'università o ancora peggio.

Ma non è il momento di farsi prendere da pensieri oscuri, la primavera è alle porte e il maestro delle feste di Rocca Civetta, il Marconiglio, pretende che il divertimento sia ai massimi livelli, anche durante le vostre spedizioni; preparatevi ad un'impegnativa caccia alle uova!

Eseguire il Setup della Partita includendo questi elementi e Regole Avanzate:

- **Modalità:** Caccia alle Uova (vedi retro della Carta Boss di Marconiglio).
- **Regole Avanzate:** **Boss**, **Zone Pericolose**.
- **Regole Avanzate Opzionali:** **Effetti Principali**, **Allerta Massima** (**Caccia alle Uova**), **Congreghe Studentesche**, **Carte Ricerca**.
- **Carta Allerta:** Media.
- **Boss:** Marconiglio.



Maggio: le Catacombe

Enrico, ancora convalescente, ha ricordato! Nei suoi mesi di prigionia qualcuno è giunto dal passato utilizzando una macchina incredibile nascosta nelle profondità di Bosco Beone. Costui riuscì ad entrare nella mente di Enrico con strani poteri misticci facendolo impazzire. L'oscuro figuro abbandonò l'archeologo dichiarando che si sarebbe nascosto tra gli studenti di Rocca Civetta per ottenere le informazioni necessarie a mettere in atto i suoi nefasti piani.

Per fermare le macchinazioni di questo oscuro individuo dovete scoprire chi è trovando la sua macchina del tempo, nascosta oltre le antiche catacombe del tempio maledetto, ma attenti agli spiriti che dimorano in quei luoghi!

Eseguire il Setup della Partita includendo questi elementi e Regole Avanzate:

- Regole Avanzate: **Boss, Zone Pericolose, Zone Piano IV.**
- Regole Avanzate Opzionali: **Effetti Principali, Allerta Massima, Congreghe Studentesche, Carte Ricerca.**
- Carta Allerta: Difficile.
- Boss: Lord Ombra.



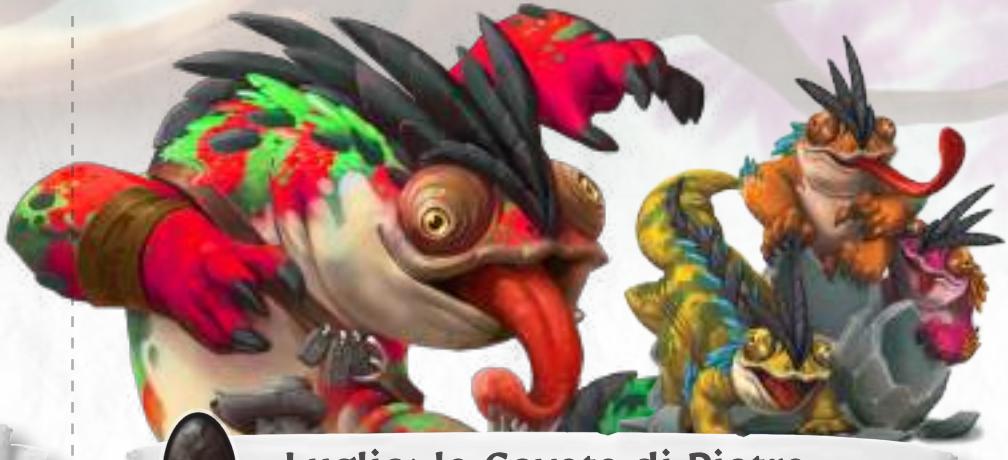
Giugno: l'Uomo del Futuro

Avete trovato la misteriosa macchina del tempo descritta da Enrico, e, grazie a questa scoperta, avete svelato l'identità del viaggiatore temporale: Jukas!

Questo individuo si nasconde da un anno a Rocca Civetta, e ha convertito ai suoi malvagi fini la congrega Phi grazie ai suoi oscuri poteri mentali. Ora che lo avete scoperto, ha gettato la maschera, rivelando che da tempo sottrae preziose conoscenze dall'università per evocare e piegare ai suoi voleri una potente quanto misteriosa dea. Jukas si nasconde sotto Bosco Beone, protetto dalle matricole Phi. Dovete investigare su quanto stanno tramando per fermare i suoi piani.

Eseguire il Setup della Partita includendo questi elementi e Regole Avanzate:

- Regole Avanzate: **Boss, Zone Pericolose, Zone Piano IV.**
- Regole Avanzate Opzionali: **Effetti Principali, Allerta Massima (Distorcere la Mente), Congreghe Studentesche, Carte Ricerca.**
- Carta Allerta: Difficile.
- Boss: Jukas.



Luglio: la Covata di Pietra

Avete fermato Jukas, ma non avete sventato i suoi piani. Il viaggiatore temporale si è rivelato un individuo instabile, reso folle da un cristallo verde e senziente fuso con il suo braccio. Ascoltando i suoi deliri avete scoperto che, sottraendo conoscenze all'università, ha messo in pratica un antico rituale per evocare le divinità Scilla e Cariddi con la speranza di spezzare con i loro poteri il suo legame con il cristallo. Se le due divinità si palesassero potrebbero scatenare un cataclisma che travolgerebbe la comunità di fauni di Bosco Beone e l'università stessa cancellandole.

Il rettore vi esorta a scoprire dove il rituale è stato messo in atto, ma attenzione! A quanto pare lo stesso Jukas era guidato da una mano occulta, sembra che i due abbiano lasciato una pericolosa bestia a difesa delle loro macchinazioni: un basilisco che ha nidificato sotto Bosco Beone.

Eseguire il Setup della Partita includendo questi elementi e Regole Avanzate:

- Modalità: La Covata (vedi retro della Carta Boss di Mamma Basilisco).
- Regole Avanzate: **Boss, Zone Pericolose, Zone Piano IV.**
- Regole Avanzate Opzionali: **Effetti Principali, Allerta Massima, Congreghe Studentesche, Carte Ricerca, Omega Contro Tutti** (massimo 4 giocatori).
- Carta Allerta: Difficile.
- Boss: Mamma Basilisco.



Agosto: la Dea ed il Kraken

Avete allontanato la mamma basilisco da Bosco Beone spostando la sua covata in maniera pacifica, ma non siete arrivati in tempo per fermare il rituale di evocazione di Scilla e Cariddi. Gli esseri divini indisposti da tale mancanza di rispetto richiedono ora una prova di fede e ingegno per andarsene pacificamente da Bosco Beone. E i guai non finiscono qui: il capo della congrega Omega si rivela come la mano occulta dietro tutti i piani nefasti che vi hanno ostacolato nelle vostre spedizioni. È stato lui ad imprigionare Enrico, a trovare il viaggiatore temporale Jukas nella sua macchina del tempo e a sfruttare la sua mente confusa per i suoi piani. Mettendolo a capo della congrega Phi e usando i loro poteri ha sottratto le conoscenze riservate al docente di Dungeonologia da Rocca Civetta ed ha messo in atto il rituale per evocare le divinità con lo scopo di assorbire i loro poteri!

La vostra ultima spedizione è di importanza vitale: dovete fermare Omega, salvare i fauni e l'università, e persino trattare con degli Dei i quali avranno l'onore di decidere chi sarà il prossimo docente di Dungeonologia, oppure...

Eseguire il Setup della Partita includendo questi elementi e Regole Avanzate:

- Modalità: Dea del mare (vedi retro della Carta Boss di Scilla e Cariddi).
- Regole Avanzate: **Boss, Zone Pericolose, Zone Piano IV.**
- Regole Avanzate Opzionali: **Effetti Principali, Allerta Massima, Congreghe Studentesche, Carte Ricerca, Omega Contro Tutti** (massimo 4 giocatori).
- Carta Allerta: Medio.
- Boss: Scilla e Cariddi.



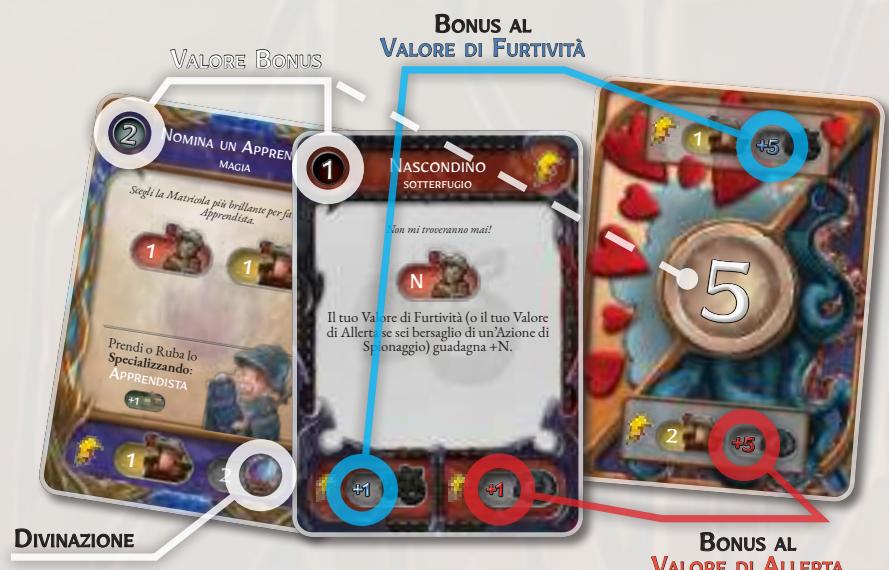
EXCELSIOR!

Che anno straordinario, che studenti superlativi, che docenti eccezionali! Il rettore Magnifico Magalli si complimenta con voi tutti. Avete superato tutte le sfide accademiche più difficili, fronteggiando pericolose ricerche, superando test che farebbero impallidire il migliore degli studenti delle altre università. Avete scoperto intrighi, svelato le origini di misteriose creature e fatto amicizia con un popolo misterioso quanto incredibile. Come se non bastasse avete compiaciuto delle divinità dimostrando la vostra incredibile competenza e preparazione.

Gli studenti delle squadre partecipanti vengono tutti investiti del titolo onorifico di Dottori in Dungeonologia. I docenti che li hanno guidati in questo turbolento anno vengono tutti accolti nel direttorio universitario di Rocca Civetta. Ma il più grande onore va a colui che si è distinto ottenendo la benedizione di Scilla stessa, e al quale viene conferito il tanto anelato titolo di Esimio Professore di Dungeonologia!



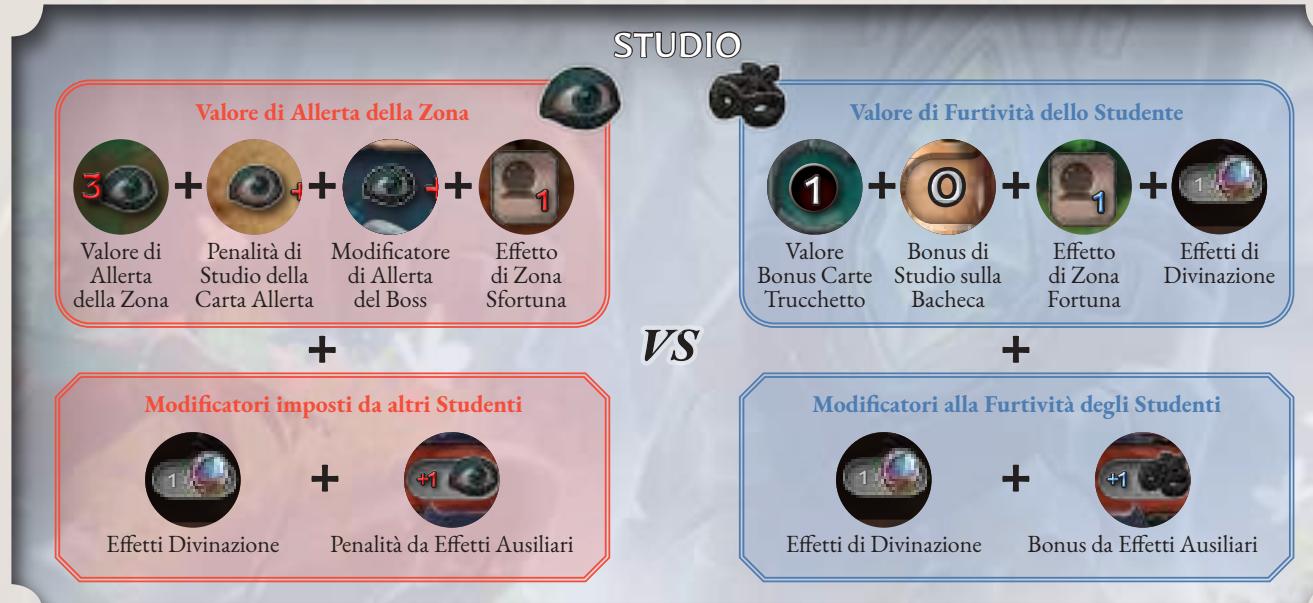
RIEPILOGO



TEST DI FURTIVITÀ

L'obiettivo di uno Studente durante un Test di Furtività è di pareggiare o superare il **VALORE DI ALLERTA** indicato nella Zona (Studio) o posseduto da un avversario (Spionaggio). Il giocatore deve generare un **VALORE DI FURTIVITÀ** giocando Carte Trucchetto e sommando il loro **VALORE BONUS** (numeri bianchi), e, se stà eseguendo un'Azione di Studio, somma al totale il proprio **BONUS DI STUDIO** (numero celeste sulla ruota della Bacheca).

Una volta generato il Valore di Furtività, questo può essere modificato esclusivamente da Effetti come Divinazione o l'Effetto Ausiliario delle Carte Trucchetto Sotterfugio, Fato e Magia, i **Valori Bonus** (numeri bianchi), delle Carte Trucchetto non possono più essere sommati ad esso.



PAROLE CHIAVE DEI CUBI INFORMAZIONE

◆ ◆ ◆

GUADAGNARE

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

- **Raccogliere:** indica l’atto di raccogliere un Cubo Informazione da una Zona. Quando un Cubo Informazione viene ottenuto in questo modo, deve essere preso partendo dal primo disponibile nella Zona (quello più a sinistra), a meno che un effetto non permetta di scegliere liberamente il Cubo Informazione da Raccogliere. Se sulla Bacheca di uno Studente la colonna in cui andrebbe posizionato il Cubo è piena, il giocatore prende il successivo Cubo Informazione disponibile che possa essere piazzato sulla Bacheca del suo Studente.
- **Rubare:** indica l’atto di sottrarre un Cubo Informazione ad un altro Studente prelevandolo dalla sua Bacheca. Quando questo si verifica, il giocatore che Ruba il Cubo Informazione, prende quello piazzato più in alto nella colonna corrispondente dalla Bacheca del Bersaglio. Se sulla Bacheca di uno Studente, la colonna in cui andrebbe posizionato il Cubo Informazione Rubato è piena, il Cubo Informazione rubato viene posto in Riserva.

PERDERE

Con il termine “**Perdere**” si intende una qualsiasi situazione per cui uno Studente è obbligato a rimuovere uno dei suoi Cubi Informazione dalla propria Bacheca, che sia stato Rubato, Eliminato o Perso per qualsiasi altro motivo. I Cubi Informazione Persi vengono sempre prelevati dalla cima della loro colonna della Bacheca.

- **Lasciare:** Indica l’atto di selezionare un Cubo Informazione tra quelli sulla propria Bacheca e piazzarlo nella Zona in cui si trova il proprio Studente. Il cubo deve essere piazzato in uno spazio libero della Zona, partendo dal primo disponibile più a destra. È bene notare che i cubi Lasciati possono essere posizionati in un qualsiasi ordine e in qualsiasi spazio, non è necessario che occupino uno spazio del loro colore. Se nella Zona in cui si trova lo Studente non vi sono spazi vuoti il Cubo dovrà essere piazzato in uno spazio vuoto all’interno di una Zona Collegata. Se anche così non ci sono spazi disponibili il Cubo viene posto in Riserva.
- **Eliminare:** indica l’atto di prendere un Cubo Informazione (da una Zona o da una Bacheca) e posizionarlo nella Riserva.

DONARE

Indica l’atto di spostare un Cubo Informazione dalla cima di una colonna dalla propria Bacheca, alla stessa colonna della Bacheca di un altro Studente. Il Cubo Donato non è considerato Perso (vedi sopra). Se sulla Bacheca dello Studente che riceve il Cubo la colonna in cui andrebbe posizionato è piena, il Cubo Donato viene posto in Riserva.

PROTETTO

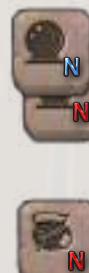
Gli scudi colorati su alcune Carte Specializzando indicano che i Cubi Informazione dello stesso colore in possesso dello Studente sono **Protetti**. Quando un Cubo Informazione Protetto è bersaglio di un effetto che lo farebbe Perdere allo Studente che lo possiede (vedi Perdere), egli può decidere di non perderlo. La Protezione non può essere usata per annullare effetti che farebbero Donare (vedi sopra) un Cubo Informazione ad un altro Studente.



Boss: vedi pag. 17.



Scale: vedi pag. 11.



Fortuna N / Nesfornita N: uno Studente che esegue un Test di Furtività in questa Zona, dopo aver dichiarato il proprio Valore di Furtività, deve rivelare N Carte Trucchetto dal mazzo, (vedi pag. 13) e:

- Se il numero è **Blu**, somma il Valore Bonus più alto tra quelli delle carte estratte al proprio Valore di Furtività.
- Se il numero è **Rosso**, somma il Valore Bonus più alto tra quelli delle carte estratte al Valore di Allerta della Zona in cui si trova.



Pericolo N: uno Studente che fallisce il Test di Furtività in questa Zona (vedi pag. 13 e 14), deve pescare N Matricole dall’Università (invece di 1 come di consueto)



Imboscata N: quando uno Studente entra in questa Zona ottiene N Segnalini Stordito.



Ecatombe: quando uno Studente entra in questa Zona, Sacrifica tutte le sue Matricole.



Stop: quando uno Studente entra in questa Zona perde tutti i punti Velocità che ancora possiede. Può ottenere nuovi punti Velocità utilizzando l’Effetto Ausiliario delle Carte Trucchetto Esplorazione (vedi pag. 12).



Obolo N: lo Studente che entra in questa Zona deve lasciare N Cubi Informazione a sua scelta, spostandoli dalla propria Bacheca agli spazi vuoti più a sinistra della Zona in cui si trova (senza tenere conto del colore sul fondo degli spazi). Se non ci sono sufficienti spazi vuoti nella Zona in cui si trova, li piazza in quelli di una Zona Adiacente e Collegata; se non è possibile, li mette in Riserva.



Bivacco - AZIONE: esegui in ordine questi punti:

- Scarta tutti i Segnalini Stordito in tuo possesso.
- Scarta una Carta Sfiga tra quelle in tuo possesso.
- Se hai meno Matricole del tuo valore di Matricole Iniziali, prendine dalla Riserva (se disponibili) fino ad averne un numero pari a tale valore.
- Scarta un qualsiasi numero di Carte Trucchetto (opzionale).
- Pesca Carte Trucchetto fino ad averne un numero pari al tuo valore di Mano.

Nel Dungeon dei Fauni, questo Effetto appare con uno sfondo giallo o verde (vedi Effetti Colorati).



Passaggio Segreto: uno Studente in questa Zona può spendere un punto Velocità durante la sua Fase di Movimento per spostarsi in una Zona già piazzata che mostri un Effetto Passaggio Segreto con la stessa lettera di quello della Zona in cui si trova attualmente.



Ingaggia Famiglio - AZIONE: ingaggia il Famiglio raffigurato nell’icona, a patto che non sia Agganciato, pagando il suo Costo di Ingaggio (vedi paragrafo Famigli).



Seccchio: uno Studente che entra in questa Zona può scartare fino a 2 Carte Trucchetto per ottenere altrettanti segnalini Acqua Calda se disponibili. Uno Studente non può avere più di 2 Segnalini Acqua Calda.



Passaggio Obbligato: una volta che questa Zona è collegata ad altre due Zone, non è possibile collegarla a nuove Zone uscendo da essa o in altra maniera. Se il posizionamento delle Zone porta a collegare altri passaggi di questa Zona (oltre quelli delle prime due collegate) su di essi devono essere posti dei Segnalini Muro per indicare che il passaggio è inutilizzabile.



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Dungeonology: la Spedizione - Regolamento v.2.0

Ludus Magnus Studio - 2021 ©
Tutti i Diritti Riservati
www.ludusmagnustudio.com