

PLATFORMER



REGOLE DEL GIOCO

INDICE

Componenti del gioco.....	3	Muovere i nemici.....	11
Preparazione del gioco.....	4	Rivelare i livelli.....	11
Scopo del gioco.....	6	Sconfiggere nemici.....	11
Elementi del gioco.....	6	Subire Ferite e Svenire.....	11
Sviluppo del gioco.....	8	Usare Gemme.....	12
Azioni del giocatore.....	8	La battaglia contro il Boss.....	13
Altre regole.....	10	Esempi di Turno del giocatore.....	16
Movimento.....	10	Varianti di gioco.....	19
Gravità.....	10	Modalità solitario.....	20

PANORAMICA DEL GIOCO

Platformer, come suggerisce il nome, è un gioco ispirato ai giochi a piattaforme per computer. In quest'avventura ogni giocatore diventa uno dei temerari il cui scopo è quello di sconfiggere un epico boss sulla cima della torre del dungeon, che esploreranno durante il corso del gioco. Ci saranno abbondanti occasioni per saltare, spingere, sconfiggere creature e acquisire oggetti leggendari! Tutto questo supportato dalle meccaniche di tiro dei dadi e dall'insidiosa gravità, e impreziosito da carinissime illustrazioni!



COMPONENTI DEL GIOCO



6 Sagome Eroe



2 Sagome Boss



5 Dadi Azione



4 Dadi Speciali



1 Dado Nemico



8 Basette



16 Tessere Dungeon della Foresta



16 Tessere Dungeon del Vuoto



2 Schede Boss



4 Carte Aiuto



4 Carte Aiuto Boss



6 Carte Eroe



15 Carte Oggetto



15 Carte Pozione



6 Carte Nemico



11 Carte Attacco Boss



10 Carte Artefatto



12 Carte Evento



50 Segnalini Gemma



28 Segnalini Nemico



20 Segnalini speciali Boss



35 Segnalini Moneta



25 Segnalini Cuore

PREPARAZIONE DEL GIOCO

3 TURNO DI MEDUSA
 1. Colleziona Medusa.
 2. Colleziona il simbolo di Medusa.
 3. Colleziona il simbolo di Medusa.
 4. Colleziona il simbolo di Medusa.
 5. Colleziona il simbolo di Medusa.
 6. Colleziona il simbolo di Medusa.
 7. Colleziona il simbolo di Medusa.
 8. Colleziona il simbolo di Medusa.
 9. Colleziona il simbolo di Medusa.
MEDUSA
 2 4 Livelli

2

1

4

5

7

6

8

9

4

POZIONE IPERFORA
 3

POZIONE DELLE SUEVIE
 2

POZIONE DI FORTEZA
 3

SONDA ESPIRATRICE
 6

DA DI TIRABOLLO
 4

TAPPETO MAGICO
 4

ANGELO
 5

SWEETY
 4

AVY'S
 6

ETORN
 4

TURNO GIOCATORI
 1. Distribuzione carte.
 2. Distribuzione simboli.
 3. Distribuzione simboli.
 4. Distribuzione simboli.
 5. Distribuzione simboli.
 6. Distribuzione simboli.
 7. Distribuzione simboli.
 8. Distribuzione simboli.
 9. Distribuzione simboli.
TURNO DEL BOSS

ICONE PORTATA
 1. Colleziona il simbolo di Medusa.
 2. Colleziona il simbolo di Medusa.
 3. Colleziona il simbolo di Medusa.
 4. Colleziona il simbolo di Medusa.
 5. Colleziona il simbolo di Medusa.
 6. Colleziona il simbolo di Medusa.
 7. Colleziona il simbolo di Medusa.
 8. Colleziona il simbolo di Medusa.
 9. Colleziona il simbolo di Medusa.

TURNO GIOCATORI
 1. Distribuzione carte.
 2. Distribuzione simboli.
 3. Distribuzione simboli.
 4. Distribuzione simboli.
 5. Distribuzione simboli.
 6. Distribuzione simboli.
 7. Distribuzione simboli.
 8. Distribuzione simboli.
 9. Distribuzione simboli.
TURNO DEL BOSS

ICONE PORTATA
 1. Colleziona il simbolo di Medusa.
 2. Colleziona il simbolo di Medusa.
 3. Colleziona il simbolo di Medusa.
 4. Colleziona il simbolo di Medusa.
 5. Colleziona il simbolo di Medusa.
 6. Colleziona il simbolo di Medusa.
 7. Colleziona il simbolo di Medusa.
 8. Colleziona il simbolo di Medusa.
 9. Colleziona il simbolo di Medusa.

TURNO GIOCATORI
 1. Distribuzione carte.
 2. Distribuzione simboli.
 3. Distribuzione simboli.
 4. Distribuzione simboli.
 5. Distribuzione simboli.
 6. Distribuzione simboli.
 7. Distribuzione simboli.
 8. Distribuzione simboli.
 9. Distribuzione simboli.
TURNO DEL BOSS

ICONE PORTATA
 1. Colleziona il simbolo di Medusa.
 2. Colleziona il simbolo di Medusa.
 3. Colleziona il simbolo di Medusa.
 4. Colleziona il simbolo di Medusa.
 5. Colleziona il simbolo di Medusa.
 6. Colleziona il simbolo di Medusa.
 7. Colleziona il simbolo di Medusa.
 8. Colleziona il simbolo di Medusa.
 9. Colleziona il simbolo di Medusa.

1. Costruire la Mappa:

- Posiziona 6 tessere mappa scelte casualmente (*che non riportino il simbolo  sul dorso*) a faccia in giù in una griglia 2x3, come mostrato nell'immagine.
- Gira le tessere del primo Livello (*il più basso*) a faccia in su.

2. Preparare le carte Nemico:

- Posiziona una carta Nemico I, scelta casualmente, a faccia in su di fianco al primo Livello.
- Posiziona una carta Nemico II, scelta casualmente, di fianco al secondo Livello e una carta Nemico III, scelta casualmente, di fianco al terzo Livello, entrambe a faccia in giù.

3. Preparare il Boss:

- Scegli o pesca casualmente una Scheda Boss e posizionala a faccia in su sopra la carta Nemico III.
- Posiziona casualmente le tessere Livello del Boss (*con il simbolo  sul dorso*) a faccia in giù sopra l'ultimo Livello.
- Posiziona tutti i segnalini speciali Boss descritti sul dorso della scheda del Boss di fianco alla scheda del Boss.
- Posiziona le carte Attacco Boss con il giusto simbolo sul dorso a faccia in giù di fianco alla scheda del Boss.
- Posiziona la miniatura del Boss di fianco alla scheda del Boss.

4. Preparare il Negozio:

- Mescola le carte Oggetto e posizionale di fianco alla Mappa.
- Mescola le carte Pozione e posizionale di fianco alla Mappa.
- Pesca 3 carte Oggetto dal Mazzo degli Oggetti e 3 carte Pozione dal Mazzo delle Pozioni. Posiziona queste carte a faccia in su di fianco a ciascun mazzo di modo che siano tutte visibili. Questo è il Negozio.

5. Preparare i componenti comuni:

- Metter tutti i segnalini Moneta, Gemma, Cuore e Nemico vicino alla Mappa, di modo che tutti i giocatori possano raggiungerli facilmente. Questa è la riserva comune.
- Posizionare 5 dadi Azione e 1 dado Nemico vicino alla mappa, di modo che tutti i giocatori possano raggiungerli facilmente.

6. Preparare i vostri Eroi:

- Distribuire 1 Eroe scelto casualmente a ciascun giocatore.
- Distribuire 1 dado Speciale a ciascun giocatore. Questi devono essere posizionati sulle carte Eroe, nel riquadro dado Speciale e sulla faccia senza alcun simbolo.

- Ciascun giocatore prenderà la miniatura che rappresenta la propria carta Eroe e tanti segnalini Cuore quanti siano indicati sulla loro carta Eroe.

7. Preparare il primo Livello:

- Posizionare i segnalini Moneta e i segnalini Gemma negli spazi indicati.
- Posizionare i segnalini Nemico corrispondenti alle carte Nemico rivelate negli Spazi Formazione ().

8. Scegliere il primo giocatore:

- Chi sia salito su una torre più di recente sarà il primo giocatore (*potete anche scegliere casualmente*).
- Gli altri giocatori ricevono un bonus di partenza:

Secondo giocatore: 1 

Terzo giocatore: 1 

Quarto giocatore: 1  e 1 

9. Carte aiuto:

- Distribuire 1 carta Aiuto e 1 carta aiuto Boss a ciascun giocatore.



SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di sconfiggere il nemico principale (il Boss) sulla cima della torre del dungeon. I giocatori dovranno combattere duramente per sconfiggere la terrificante Medusa, il possente Gran Capo Supremo Ikee, o gli altri antichi che li attenderanno sulla cima, ciascuno con sequenze di attacchi speciali uniche. Per sconfiggerli, i temerari dovranno infliggere un certo numero di ferite al loro avversario, a seconda della durata della partita. Portare un attacco che provochi 8 o addirittura 10 ferite con solo 5 dadi a disposizione è un'impresa estremamente difficile (*per non dire impossibile*). Fortunatamente

vi sono piccoli oggetti che conferiscono poteri aggiuntivi disseminati per il mondo di Platformer: speciali GEMME che possono essere usate per accrescere il potenziale di un eroe!

In parole povere, lo scopo del gioco è semplice: scala la torre prima che lo facciano gli altri giocatori, raccogli gemme lungo la strada e colpisci il nemico finale con forza sufficiente a sconfiggerlo.

Ogni giocatore potrà schivare e lanciarsi al suolo, sviare i rivali, pianificare accuratamente le proprie mosse, confrontarsi con molti nemici e avari mercanti, il tutto condito da una marea di divertimento!

ELEMENTI DEL GIOCO

La Mappa



1. Tessere Mappa
2. Livello – 2 tessere Mappa in una riga orizzontale.
3. Riga – una singola riga di Spazi.

4. Spazio – Un solo Eroe o Nemico può occupare un singolo Spazio.
5. Muri – Ostacoli verticali. Non possono essere superati da Eroi o Nemici.
6. Piattaforme – Ostacoli orizzontali. Non possono essere superati da Eroi o Nemici.
7. Spazio Formazione Nemico – Quando viene rivelato un Livello, i Nemici appaiono in questi Spazi.
8. Spazio Moneta – quando viene rivelato un Livello, posizionare 1 segnalino  su ciascuno Spazio Moneta.
9. Spazio Gemma – Quando viene rivelato un Livello, posizionare 1 segnalino  su ciascuno Spazio Gemma.
10. Trappola – Ogni volta che un Eroe entra in una Trappola (*o ci cade dentro*) subisce 1 Ferita. I Nemici ignorano le Trappole.
11. Negozio – Quando un Eroe si trova su uno Spazio Negozio può acquistare Oggetti e Pozioni.
12. Scala – Gli Eroi che si trovano su una Scala non cadono come conseguenza della Gravità. Le Scale, inoltre, collegano gli Spazi al di sopra e al di sotto di una Piattaforma. I Nemici non possono usarle per ignorare la Gravità.



Portale del Vuoto – Questo Spazio è esclusivo per le tessere del Dungeon del Vuoto. Quando un Eroe si trova su uno Spazio con un Portale del Vuoto potrà usare 1  per posizionarsi su un altro Portale del Vuoto nello stesso Livello. Usare gli Spazi Portale del Vuoto non attiva gli Attacchi del Nemico e gli Eroi possono Spingere mentre vi si muovono attraverso.

Carta Eroe



- Riquadro dado Speciale:** Usato per il tuo dado Speciale.
- Abilità Eroe:** Una caratteristica unica di ciascun Eroe.
- Effetto Stella:** Indica in che modo il tuo Eroe può usare il Simbolo ★
- Riserva di Vita:** Quando perdi il tuo ultimo ♥, il tuo Eroe Sviene.

Carta Nemico



- Bottino:** Le ricompense ottenute dal giocatore che sconfigge quel Nemico.
- Danno:** L'ammontare di Ferite che l'Eroe subisce quando viene attaccato da questo Nemico.
- Riserva di Vita:** L'ammontare di Ferite che un Eroe deve infliggere con il suo attacco per sconfiggere questo Nemico.
- Abilità Nemico:** Una caratteristica passiva, unica per ogni tipo di Nemico.

Oggetti e Pozioni



- Prezzo Oggetto o Pozione:** La quantità di ☷ che devi spendere al Negozio per ottenere uno specifico Oggetto o Pozione.
- Effetto Oggetto:** Esistono 2 tipi fondamentali di effetti: Esaurire e Passivo. Gli effetti Passivi agiscono insieme ad altre azioni e vengono attivati automaticamente. Quando un Oggetto ha la caratteristica Esaurire, invece, devi attivare tale Oggetto tramite un'Azione: risolvi gli effetti dell'Oggetto e poi ruotalo di 90 gradi per riconoscere che è stato Esaurito e non può essere nuovamente usato fino a quando non viene Ripristinato.
 - Pozioni** – Le Pozioni vengono immediatamente scartate dopo il loro uso. Per scartare una Pozione devi semplicemente posizionarla in fondo al mazzo delle Pozioni.



Dadi Azione e Speciale



Dadi Azione: Quando tiri i tuoi dadi Azione all'inizio di un turno, i dadi che hai tirato saranno la tua **Riserva di Dadi**, le tue risorse. Se hai bisogno di uno specifico Simbolo puoi usare **Forgiare**: usa 2 dadi con lo stesso Simbolo per risolvere gli effetti di un altro Simbolo a tua scelta. Se decidi di terminare la tua fase Azione avendo ancora un Simbolo inutilizzato nella tua Riserva di Dadi, puoi mettere da parte questo Simbolo per usarlo più tardi usando il tuo dado Speciale (Nota: puoi farlo solo **dopo aver completato la fase "Effettuare Azioni"**).

Dado Speciale: Questo dado ti permette di "salvare" un Simbolo fra un turno e l'altro. Dovrebbe sempre restare sulla tua carta Eroe, nel suo riquadro dedicato. Lo stato naturale di questo dado è la sua faccia bianca, ossia senza nessun Simbolo.

Azzerare il dado Speciale: Ogni volta che Azzeri il tuo dado Speciale devi semplicemente riportarlo al suo stato naturale, senza alcun Simbolo. Ciò accade principalmente quando usi il Simbolo salvato sul tuo dado Speciale.

SVILUPPO DEL GIOCO

Questo gioco si sviluppa in Turni. Ogni Turno è giocato da un solo giocatore (chiamato *Giocatore Attivo*) che risolve le fasi presentate di seguito.

Durante il primo Turno di gioco, si parte dalla fase 3.

1. Rimuovere un Livello.

- Man mano che gli Eroi avanzano scalando i livelli verso la cima del Dungeon, i livelli inferiori scompaiono. Durante questa fase, se il tuo Eroe è almeno 2 Livelli più in alto del Livello più basso rivelato, rimuovi il Livello più basso: giralo a faccia in giù, scartando tutti i Nemici e i segnalini. Tutti gli Eroi che si trovavano sul Livello rimosso Svengono (*vedere Eroe Svenuto, pag. 11*).

2. Ripristinare tutte le carte Esaurite.

- Riporta tutte le carte Esaurite (*ossia girate di 90 gradi*) alla loro posizione originale; potrai usarle nuovamente in questo Turno.

3. Tira i dadi Azione e Nemico.

- Tira 5 dadi Azione e 1 dado Nemico.

4. Risolvi l'effetto del dado Nemico.

- Applica l'effetto del dado Nemico:



– Tutti i Nemici attaccano tutti gli Eroi in Spazi adiacenti.



– Tutti i Nemici si muovono di 1 Spazio verso sinistra.



– Tutti i Nemici si muovono di 1 Spazio verso destra.

I Nemici non possono cadere dalle Piattaforme quando si muovono in base al dado Nemico.

5. Effettuare Azioni:

- Formare (*se il tuo Eroe non si trova sulla Mappa, **dovrai** usare Formare*).
- Usare Simboli.
- Applicare la Gravità.
- Acquistare Oggetto o Pozione (*solo sullo Spazio Negozio*).
- Usare Oggetto o Pozione.

- Usare un'Abilità Eroe.
- Forgiare un Simbolo (*usare 2 Simboli come fossero 1 diverso*).

6. Posizionare il dado Speciale.

- Durante questa fase puoi girare il tuo dado Speciale sul Simbolo di 1 dado inutilizzato della tua Riserva di Dadi. Puoi anche applicare le regole di Forgiare in questo caso: se hai 2 Simboli uguali inutilizzati puoi usarli entrambi per posizionare il dado Speciale su un qualsiasi Simbolo.

7. Applicare la Gravità.

- Il Turno di ciascun giocatore termina applicando la Gravità. Tutti gli eroi e i Nemici dovrebbero trovarsi sopra un altro Eroe o Nemico o su una Piattaforma o Scala.

8. Fine del Turno del giocatore.

TURNO DEL BOSS

Questa fase si risolve solo quando, alla fine del suo Turno, il giocatore Attivo si trova nel Livello del Boss. Durante il Turno del Boss risolverai le carte Attacco Boss: ciascun Boss funziona in modo diverso e presenta le sue regole sulla propria Scheda Boss.

Una volta che tutti questi passaggi sono stati completati, il giocatore successivo in senso orario inizia il proprio Turno.

Azioni del giocatore

Durante il Turno di un giocatore, questi può effettuare un numero indefinito di Azioni, sempre che possano permetterselo. Tutte le Azioni sono opzionali, possono essere effettuate più volte e non c'è un ordine prestabilito per effettuarle (*a meno che la miniatura dell'Eroe non si trovi sulla mappa, caso in cui il giocatore è obbligato a usare l'Azione **Formare***).

Usare Simboli

Il modo più semplice di effettuare azioni in Platformer è quello di usare i Simboli dei tuoi dadi (*dadi **Azione** e dado **Speciale***). Quando usi un Simbolo dal tuo dado Speciale, Azzeralo (*giralo sulla faccia senza alcun Simbolo*). Quando usi un Simbolo dalla tua Riserva di Dadi posiziona i dadi usati fuori dalla riserva, lontano dai dadi inutilizzati, in modo da vedere chiaramente quali Simboli hai ancora a disposizione. Nota: alcuni effetti di gioco usano Simboli dalla tua Riserva di Dadi, quindi cerca di evitare girare i dadi su altri Simboli una volta tirati.

I Simboli possono anche essere migliorati con le Gemme (*vedi usare Gemme, pag. 12*).

Questi sono gli effetti per l'uso di Simboli particolari:



Usa questo Simbolo per Muovere il tuo Eroe di 1 Spazio (*per le regole dettagliate sul Movimento, vedi pag. 10*).



Usa questo Simbolo per Attaccare i Nemici. Si possono usare più Simboli alla volta.

Nella maggior parte dei casi avrai bisogno di usare più di 1 Spada alla volta per Sconfiggere un Nemico.



Usa questo Simbolo per ottenere 1 .



Usa questo simbolo per Muovere 1 Nemico di 1 Spazio in qualsiasi direzione (*anche al di fuori di una Piattaforma*).



Questo Simbolo viene usato al posto di un altro Simbolo, a seconda dell'Eroe.

Non devi usare tutti i tuoi Simboli, ma tutti quelli inutilizzati vengono persi alla fine del Turno.

Altre Azioni

Formare: Quest'Azione può essere utilizzata solo quando un Eroe non si trova sulla Mappa di gioco. Ciò può verificarsi in due occasioni:

- All'inizio del gioco.
- Dopo che il tuo Eroe è Svenuto.

Per usare quest'Azione, usa 1 Simbolo di qualsiasi tipo dalla tua Riserva di Dadi e posiziona la miniatura del tuo Eroe in uno Spazio non occupato (ossia che non contenga già un altro Eroe o Nemico) sulla Riga più in basso della Mappa.

Se il tuo Eroe non si trova sulla Mappa di gioco non puoi effettuare nessun'altra Azione a parte Formare!

Quando un Eroe Sviene nel Livello Boss, si Formeranno nello Spazio Negozio del Livello del Boss.

Applicare la Gravità: I giocatori possono attivare la Gravità durante il loro Turno. Quando lo fanno, tutti i Nemici e gli Eroi che non si trovino su Piattaforme (o sopra altri Nemici o Eroi) cadono fino a colpire la prima cosa che li possa supportare, sia essa una Piattaforma o un altro Nemico o Eroe. Nota: non vi è limite all'uso di quest'Azione durante un singolo Turno e quest'Azione non ha nessun costo.

Acquistare Oggetti o Pozioni: Quando un Eroe si trova su uno Spazio Negozio, può usare le proprie  per ottenere certi Oggetti e Pozioni. Dopo che un Oggetto o Pozione vengono acquistati, riempire immediatamente lo spazio che occupavano nel Negozio. Non vi è limite all'uso di quest'Azione durante un singolo Turno e quest'Azione non ha nessun costo, a parte il prezzo di acquisto dell'Oggetto o Pozione.

Usare un Oggetto o Pozione: Se hai un Oggetto con la caratteristica "Esaurire" devi ruotare la carta Oggetto di 90 gradi quando lo usi. Puoi usare più Oggetti in un singolo Turno in questo modo. Oggetti Esauriti non possono essere usati fino a quando non vengono Ripristinati. Per quanto riguarda le Pozioni, puoi usarne quante ne vuoi in un singolo Turno, ma devono essere tutte scartate immediatamente dopo il loro uso.

Usare un'Abilità Eroe: Alcuni Eroi hanno Abilità "Una volta per Turno". Dopo aver risolto l'effetto dell'Abilità, fai ruotare la tua carta Eroe di 90 gradi per segnalare che questa Abilità è stata usata questo Turno.

Nota: tutte le Abilità e gli Oggetti con caratteristiche "Passive" attivano il loro effetto insieme a un'altra Azione.

Forgiare Simbolo: Se hai 2 Simboli dello stesso tipo nella tua Riserva di Dadi puoi usarli entrambi e applicare gli effetti di un qualsiasi altro Simbolo. Puoi anche usare Forgiare per posizionare il tuo dado **Speciale** (*anche usando l'eventuale Simbolo del tuo dado Speciale*).

ALTRE REGOLE

Spazi adiacenti



In circostanze normali, tutti e 4 gli Spazi evidenziati (*sopra, sotto, a destra e a sinistra*) dalla posizione di Sweety vengono considerati a lei adiacenti. Ciononostante, lo Spazio a sinistra è oltre un Muro, e non viene quindi considerato adiacente. Lo stesso vale per lo Spazio sotto, dato che si trova al di sotto di una Piattaforma. Lo Spazio a destra non è bloccato e lo Spazio sopra è su una piattaforma, ma c'è una Scala che la collega allo spazio di Sweety, e viene quindi considerato adiacente.

Movimento

Piattaforme e Muri: Tutti i bordi di uno Spazio con Piattaforme o Muri sono impenetrabili. Due Spazi non sono considerati adiacenti quando vi è una Piattaforma o Muro fra di loro. Non è possibile Attaccare o venire Attaccati attraverso un Muro o una Piattaforma (*con la sola eccezione delle Scale, come spiegato più avanti*).



Piattaforme e Muri

La Riga più in basso è una Piattaforma: La Riga più in basso della Mappa di gioco (*del Livello più basso rivelato*) viene considerata una **Piattaforma**. Non è possibile cadere dalla Mappa e i Nemici possono muoversi liberamente sulla Riga più in basso.

Muoversi verso l'alto e la Gravità: Durante il loro Turno, gli Eroi possono muoversi verso l'alto (*o, in altre parole, saltare*) liberamente. Non c'è bisogno di una scala per salire, puoi saltare 1 o più Spazi verso l'alto; la Gravità viene attivata solo alla fine del Turno di un personaggio (*o quando un giocatore decide di attivarla volontariamente usando l'Azione "Applicare la Gravità"*).

Quando la Gravità viene applicata, tutti gli Eroi e i Nemici che non si trovino su una Piattaforma o Scala (*o sopra un altro Eroe o Nemico*) cadono fino a quando non incontrano una Piattaforma o un altro Eroe o Nemico.

I giocatori che durante la loro caduta passano attraverso Trappole per colpa della Gravità ricevono Ferite come di consueto (*i Nemici però NON attaccano Eroi in caduta*). I segnalini Gemme o Oro non cadono a causa della Gravità!

Scale: Quando un **Eroe** si trova su uno Spazio Scala è immune dalla **Gravità** (ma il giocatore può comunque decidere di cadere quando la Gravità viene applicata). Quando una **Scala** attraversa **Spazi Piattaforma** al di sopra e al di sotto, queste Piattaforme vengono considerate **adiacenti**, ed è possibile Muoversi, Attaccare e venire Attaccati fra di loro.

I Nemici non possono usare le Scale per ignorare la Gravità, ma possono usarle per Muoversi da una piattaforma all'altra.

Muovere il tuo Eroe adiacente a un Nemico: Quando un **Eroe** si trova in uno **Spazio adiacente** a un **Nemico** e si **muove** verrà **Attaccato** da quel Nemico. Puoi pensarlo in termini di essere dentro la zona di controllo di un Nemico.

Gli Eroi che cadono a causa della Gravità non vengono attaccati dai Nemici!

Spingere: Quando un **Eroe si muove** in uno **spazio** occupato da un **altro Eroe** o da un **Nemico**, può **Spingere**. Posizionare l'altro Eroe o Nemico in uno **Spazio adiacente** a scelta (*in qualsiasi direzione, incluso lo Spazio dal quale si muove l'Eroe*). Lo spazio scelto non può essere occupato da un altro Eroe o Nemico.

Non si verificano Spinte quando un Eroe sta cadendo a causa della Gravità.

Quando un Eroe Spinge un Nemico, verrà attaccato come se si fossero mossi in uno Spazio adiacente. Se un Eroe Sviene a causa di questo Attacco, la Spinta non si verifica!

Muovere i Nemici

Ci sono 2 tipi di movimento dei Nemici: a causa del risultato del tiro del dado Nemico e a causa degli effetti provocati dai giocatori.

Il tiro del **dado Nemico** può far muovere i Nemici di 1 spazio a destra o a sinistra. I Nemici non possono Muovere in uno Spazio senza una Piattaforma in questo modo. In altre parole, non salteranno mai da una Piattaforma di loro volontà. **I Nemici non possono inoltre Muovere se vi è un Muro, un altro Nemico o un Eroe.**

Nota: i movimenti dei Nemici causati dal dado Nemico avvengono simultaneamente. Se due Nemici si trovano uno di fianco all'altro, si muoveranno entrambi nella stessa direzione, se possibile.

Movimenti **causati dai giocatori** sono principalmente dovuti all'uso di Simboli 🐼. In questo modo un giocatore può Muovere un qualsiasi Nemico (a prescindere dalla distanza dall'Eroe) in qualsiasi direzione (sempre che lo Spazio di arrivo sia adiacente), incluso obbligandoli a muoversi fuori da una Piattaforma o farli muovere su una piattaforma su una Riga superiore.

Rivelare e Rimuovere Livelli

Rivelare un nuovo Livello: Dopo che un Eroe Muove per la prima volta sulla Riga più in alto del Livello più alto rivelato, si deve **Rivelare** immediatamente un nuovo Livello. Girare a **faccia in su** le tessere mappa, girare a **faccia in su** la carta Nemico di fianco a questo livello, posizionare i segnalini Nemico sugli Spazi Formazione e posizionare i segnalini Oro e Gemme negli Spazi corrispondenti. Il giocatore Attivo potrà quindi continuare il proprio Turno.

Rimuovere il Livello più basso: potrebbe verificarsi all'inizio del Turno di un giocatore. Quando l'Eroe Attivo inizia il suo Turno almeno **2 Livelli più** in su del Livello rivelato più basso, **rimuovere il Livello più basso:** rimuovere tutti i segnalini Nemico, Monete e Gemme dal Livello. Tutti gli Eroi in quel Livello **Svengono**. Quindi girare a **faccia in giù** le tessere mappa di questo livello.

Infliggere Ferite e Sconfigger i Nemici

Infliggere Ferite: Per poter Sconfiggere un Nemico un Eroe deve infliggere un certo numero di Ferite in una singola Azione di Attacco, pari almeno alla Riserva di Vita del Nemico. Il metodo più semplice per infliggere Ferite è usare i dadi Azione con il Simbolo ✂️, ma ciò potrebbe essere modificato da alcuni Oggetti e Gemme. Tutte le sorgenti di Ferite possono essere combinate in una singola Azione (per esempio, per infliggere 4 Ferite puoi usare 1 ✂️ dalla tua Riserva di Dadi, 1 ✂️ dal tuo dado Speciale, 1 💎 per potenziare una delle ✂️ e un Oggetto Avartello, che recita che il tuo prossimo Attacco infligge 1 Ferita addizionale).

*Nota: per Sconfiggere un qualsiasi Nemico **devi** infliggere tutte le Ferite in una sola Azione, in caso contrario non accade nulla.*

Quando un Nemico viene Sconfitto, rimuovere il suo segnalino dalla Mappa. L'Eroe che lo ha Sconfitto ottiene il suo bottino.

Subire Ferite ed Eroi Svenuti

Subire Ferite: Gli Eroi subiscono Ferite principalmente a causa degli **Attacchi Nemici** (che accadono a causa del **dado Nemico** o quando un Eroe vi si Muove vicino) o quando entrano in **Spazi Trappola**.

Ogni volta che un Eroe subisce una Ferita dovrà scartare un **segnalino Cuore** dalla propria riserva di Vita. Quando l'ultimo **segnalino Cuore** viene scartato, l'Eroe **Sviene**.

Svenuto: Quando un Eroe Sviene, rimuovere la loro miniatura dalla Mappa, Azzerare il loro dado Speciale, scartare tutti i loro segnalini Boss e Ripristinare la loro riserva di Vita al valore massimo. Per ritornare sulla Mappa, il giocatore dovrà usare l'azione Formare (ricorda che l'azione Formare funziona in modo diverso nel Livello del Boss, vedi pag. 15).

È possibile Svenire nel proprio turno. Se ciò accade, risolvere gli effetti di Svenire come indicato sopra. Puoi usare l'azione Formare immediatamente, sempre che tu possa usare un Simbolo per farlo.

Usare le Gemme

Le Gemme possono essere scartate per potenziare gli effetti di un'Azione o del dado Speciale. Quando usi un Simbolo puoi scartare una Gemma per raddoppiarne l'effetto (per esempio, puoi usare 1  e 1 Gemma per muovere di 2 Spazi). Puoi farlo quante volte vuoi con lo stesso Simbolo, ma il costo in Gemme aumenta di 1 ogni volta: puoi scartare 2 Gemme aggiuntive per triplicare l'effetto di un Simbolo, altre 3 Gemme aggiuntive per quadruplicarlo e così via.

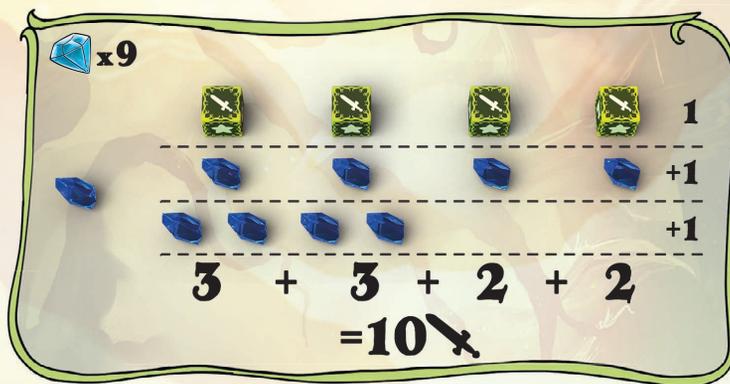
Puoi pensarla in questi termini ( è un esempio in questo caso, funziona con qualsiasi Simbolo):

1 dado con il Simbolo  ti permette di:

Gemme Scartate	Spazi Mossi
0	1
1	2
3	3
6	4
10	5

Puoi potenziare più dadi in questo modo.

Per mettere il concetto in prospettiva, dai un'occhiata a questo esempio: Un giocatore possiede 9 Gemme.



x9

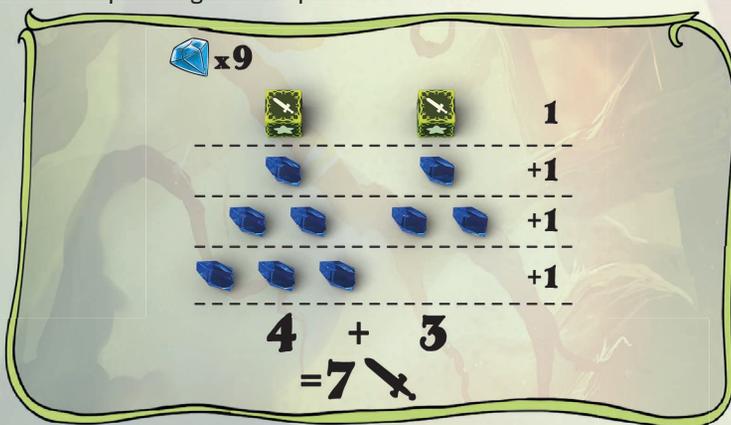
1
+1
+1
+1

3 + 3 + 2 + 2
~~=10~~

Caso 2: Il giocatore ha tirato 4 Spade. Può assegnare 1 Gemma a ciascun dado. Con 5 Gemme rimanenti, il giocatore è in grado di migliorare ulteriormente 2 dadi, aggiungendo 2 Gemme a ciascuno. Una delle Gemme non può essere assegnata. Il totale delle Ferite che il giocatore può infliggere è 10.

Nota: le Gemme in questo esempio sono organizzate in righe per rendere più semplice visualizzarne la divisione e contare quante  si possono ottenere in totale.

Le Gemme possono essere usate per migliorare  e Simboli Forgiati!

x9

1
+1
+1
+1

4 + 3
~~=7~~

Caso 1: Il giocatore ha tirato 2 Spade. Può assegnare 6 Gemme a 1 dei dadi e 3 Gemme all'altro. Il totale delle Ferite che il giocatore può infliggere è 7.

LA BATTAGLIA CONTRO IL BOSS

Nota: se stai per giocare la tua prima partita, puoi iniziare il gioco e tornare a questa sezione quando Riveli il Livello del Boss.

Riguardo il Boss

Il Boss è l'antagonista principale in Platformer. Sconfiggerlo significa vincere la partita! Tuttavia, è importante ricordare che il Boss è anche un **Nemico**: quando un effetto di gioco fa riferimento a **"Nemico"**, si applica anche al Boss!

Rivelare il Livello del Boss

Il Livello del Boss viene Rivelato usando le stesse regole di qualsiasi altro Livello: quando un Eroe entra nella Riga più alta del Livello rivelato più alto. Rivela le tessere e posiziona i segnalini 🟡 e 🔵. Quindi, risolvi la sezione Preparazione sul retro della scheda del Boss.

Componenti Boss

Tessere Livello del Boss



1. **Icona Speciale:** Questo Spazio funziona in modo diverso a seconda del Boss. Puoi trovarne i dettagli sulla scheda di ciascun Boss.

2. **Spazio Formazione del Boss:** Il Boss appare su uno di questi Spazi.
3. **Passaggio a senso unico Livello del Boss:** È possibile Muovere attraverso queste Piattaforme, ma solo da un Livello più basso rispetto al Livello del Boss, e mai per scendere nella direzione opposta.

Scheda Boss

Fronte



Retro



1. **Meccaniche del turno del Boss:** Risolvere questa parte dopo che un Eroe ha terminato il suo Turno nel Livello del Boss.
2. **Regole Speciali del Boss:** Interazioni speciali che gli Eroi potrebbero avere con il Boss, o informazioni riguardo le evocazioni del Boss.
3. **Danno del Boss:** L'ammontare di ❤️ che il giocatore perde quando viene attaccato da questo Nemico.
4. **Riserva di Vita del Boss:** La formula per calcolare la Riserva di Vita del Boss. In una partita normale vi sono 4 Livelli, quindi la Vita del Boss sarà 8. **Ciò significa che per Sconfiggere il Boss il giocatore deve riuscire a infliggere 8 Ferite in una sola Azione.**

Nota: nella maggior parte dei casi sarà necessario usare Gemme per poter Sconfigger il Boss.

5. **Descrizione dei segnalini del Boss.**
6. **Preparazione del Boss:** Da leggere per prima cosa dopo aver Rivelato il Livello del Boss.

Carte Attacco Boss



- 1. Effetto Attacco:** Risolvere sempre questi effetti in ordine. Se non è possibile risolvere un effetto di una carta Attacco (per esempio perché l'Eroe Attivo è Svenuto), non è necessario risolverlo.
- 2. Portata Attacco:** Indicata dall'icona appropriata. **I Boss ignorano Muri e Piattaforme quando attaccano.**
- 3. Indicatore Speciale:** Ogni Boss possiede meccaniche leggermente diverse per definire quali carte risolvere. Per ulteriori dettagli, guarda a destra.

Icone Portata Boss:

- Tutti gli Eroi sulla stessa Riga del Boss vengono influenzati.
- Tutti gli Eroi in Spazi adiacenti al Boss vengono influenzati.
- Tutti gli Eroi sugli 8 Spazi intorno al Boss vengono influenzati.
- Tutti gli Eroi sulla stessa tessera del Boss vengono influenzati.
- Non ci sono restrizioni di portata. Colpisce sempre il bersaglio.

Risolvere il Turno del Boss - Dettagli

Medusa: Ogni volta che un giocatore termina il proprio Turno sul Livello del Boss dovrà tirare il dado Nemico. Quindi, pescare una carta dal mazzo Attacco Medusa. Se questa carta ha un Simbolo uguale a quello tirato nella sua parte inferiore, i suoi effetti devono essere risolti. Altrimenti scartare la carta e pescarne un'altra. Ripetere questa operazione fino a pescare una carta con lo stesso Simbolo del dado. **Medusa risolve sempre una carta Attacco.** Quando devi pescare una carta ma non ce ne sono disponibili nel mazzo, mescola la pila degli scarti.

Gran Capo Supremo Ikee: Ogni volta che un giocatore termina il proprio turno sul Livello del Boss dovrà pescare due carte dal mazzo Attacco Ikee. Applicare gli effetti di una carta con il Simbolo uguale al maggior numero di Simboli uguali apparsi sui dadi Azione del giocatore attivo. Non importa che tu abbia usato tutti i dadi o meno, dovrai controllare tutti e 5 i dadi Azione. **Ciò significa che è meglio non manipolare i dadi dopo averli tirati**, poiché Ikee reagirà in base al risultato del tuo tiro iniziale!

Se i Simboli di queste carte appaiono nello stesso numero (per esempio, una è una , l'altra è un  e il giocatore ha tirato 1  e 1 , risolvere entrambe le carte in ordine casuale. La stessa cosa succede se peschi 2 carte Attacco con : in questo caso le risolverai entrambe (perché sarà sempre un pareggio).

Ad ogni Turno del Boss Ikee deve risolvere almeno 1 carta Attacco. Successivamente, entrambe le carte pescate verranno scartate.

Segnalini Boss: Vengono raccolti dai giocatori sugli Spazi  o come effetto degli Attacchi del Boss.

Quando un Eroe sta per raccogliere un segnalino Boss già in loro possesso, riceveranno invece 1 Ferita.

Sconfiggere il Boss - Fine della partita

Per Sconfiggere il Boss dovrai infliggere un certo numero di Ferite (minimo 8). Non è possibile, però, farlo con i soli dadi Azione. Avrai bisogno di Gemme e Oggetti (vedi usare Gemme, pag. 12). Una volta che il Boss è stato Sconfitto la partita termina immediatamente e il giocatore che è riuscito nell'impresa sarà il vincitore!

Altre regole del Livello del Boss

Entrare nel Livello del Boss: Tutti gli spazi della Riga più bassa del Livello del Boss sono Piattaforme. È comunque possibile muoversi attraverso, ma solo nella direzione mostrata dalle frecce: dal Livello inferiore al Livello del Boss.

Vi è solo un modo per abbandonare il Livello del Boss: Sconfiggere il Boss e terminare la partita. **Nessun altro effetto del gioco permette agli Eroi di abbandonare il Livello del Boss.**

È possibile Spingere un altro Eroe o Nemico quando si entra nel Livello del Boss dal livello inferiore. Quando ciò accade, risolvere l'Attacco Nemico come di consueto.

Quando l'ultimo Eroe entra nel Livello del Boss, Rimuovere tutti gli altri Livelli dal gioco: non saranno più usati per il resto della partita.

Il Livello del Boss è una zona chiusa: I giocatori che non si trovano nel Livello del Boss non possono influenzare ciò che accade al suo interno, non possono usare  sul Boss o sulle sue Evocazioni, né Attaccarli. Vale anche il contrario: Gli Eroi che si trovano nel Livello del Boss non possono più interferire con i Livelli inferiori.

Nota: gli effetti del dado Nemico si applicano sempre a tutti i Nemici, a prescindere dalla loro posizione. Ciò accade perché il dado Nemico rappresenta le azioni dei Nemici, le quali sono indipendenti dalle azioni dei giocatori.

Svenire e l'azione Formare nel Livello del Boss: Il Livello del Boss modifica le regole della Formazione degli Eroi. Quando un Eroe **Sviene** nel **Livello del Boss**, l'azione **Formare** li farà apparire nello **Spazio Negozio** del **Livello del Boss**. Se tutti gli Spazi Negozio sono occupati, è possibile usare l'azione Formare nello Spazio disponibile più vicino a uno Spazio Negozio.

Evocazioni del Boss: Alcuni Boss evocano alleati per aiutarli sul campo di battaglia. Le Evocazioni funzionano esattamente come Nemici normali e hanno segnalini Nemico unici. Se un Boss sta per evocare un alleato, ma tutti i segnalini evocazione sono già sulla Mappa, o tutti gli Spazi Formazione sono occupati, ignorare questo effetto.



ESEMPI DI TURNO DEL GIOCATORE

Presentiamo di seguito un esempio di gioco: questa è una partita a 2 giocatori fra Sweety ed Etern (solo parte della Mappa è visibile). Vedremo per primo il Turno di Sweety, e successivamente il Turno di Etern durante la stessa partita.



2. **Ripristinare:** L'oggetto di Sweety, Stivali della Velocità, viene Ripristinato.

3. **Tirare:** Sweety tira , 2 , e .
Dado Nemico – Sweety ha inoltre sul suo dado Speciale.



4. **Risolvere l'effetto del dado Nemico:** Il Lupo Mannaro più in basso sul terzo Livello non può Muovere, dato che non può uscire dalla Piattaforma sulla quale si trova. Il Lupo Mannaro più in alto non può Muovere, dato che si trova sul bordo della Mappa. L'Ent sul secondo Livello, invece, Muove di 1 Spazio verso destra. Nonostante non vi siano Piattaforme visibili, la Riga più in basso si considera sempre una Piattaforma.

Turno di Sweety

1. **Rimuovere un Livello:** Siccome Sweety inizia il proprio Turno 2 Livelli più in alto del Livello Rivelato più basso, il Livello più basso viene Rimosso. Le tessere Mappa vengono girate a faccia in giù e tutti i Nemici e gli altri segnalini vengono scartati. L'Eroe Etern Sviene: la miniatura viene rimossa dalla Mappa, il dado Speciale viene Azzerato e la riserva di Vita viene ripristinata.



5. Effettuare Azioni

- Per prima cosa, Sweety usa un , potenziato dalla sua Abilità Eroe, per Muovere il Lupo Mannaro più in alto di 2 Spazi. Nota: i  possono obbligare un Nemico a spostarsi fuori da una Piattaforma.
- Quindi, Sweety usa ,  e , e per Sconfiggere il Lupo Mannaro e ottenere il suo Bottino.
- Poi, Sweety Esaurisce i suoi Stivali della Velocità per Muovere di 1 Spazio a sinistra e raccogliere una  dalla Mappa.
- Il giocatore decide di terminare la fase Effettuare Azioni con 2  inutilizzati nella sua Riserva di Dadi.



- Posizionare il dado Speciale:** Sweety usa 2  dalla sua Riserva di Dadi per Forgiare una  e girare il suo dado Speciale sulla faccia .
- Applicare Gravità:** Si applica la Gravità, ma tutti i Nemici si trovano già su Piattaforme, mentre Sweety si trova sopra il Lupo Mannaro, quindi non succede niente.
- Fine Turno.**

Poiché Sweety non si trova nel Livello del Boss, il Turno del Boss non viene risolto.

Turno di Eton



- Rimuovere un Livello:** Questo passaggio viene saltato, in quando Eton non si trova sulla Mappa.
- Ripristinare Oggetti:** Eton non ha Oggetti, quindi anche questo passaggio viene saltato.
- Tirare:** Eton tira 2 , ,  e . Dado Nemico - 

Dato che Eton è Svenuto, il suo dado Speciale non mostra alcun Simbolo.



4. **Risolvere l'effetto del dado Nemico:** Sweety si trova sopra un Lupo Mannaro e riceve quindi un Attacco. Vengono scartati 3  e il dado Speciale di Sweety viene Azzerato a causa dell'Abilità del Lupo Mannaro.

5. Effettuare Azioni

- Siccome Etorn non si trova sulla Mappa di gioco, l'unica Azione possibile è Formare. Il giocatore di Etorn decide di usare una  e risolvere Formare in uno Spazio adiacente a un Ent. Nota: dato che non si tratta di un Movimento, quest'Azione non attiva l'Abilità del Ent.
- Etorn usa 2  per Sconfiggere l'Ent e ottenere il suo Bottino. Nota: Etorn ottiene 1  in più grazie alla sua Abilità Eroe.
- Quindi, Etorn usa un  per muovere un Lupo Mannaro di 1 Spazio a destra e obbligarlo ad abbandonare la Piattaforma.
- Per finire, Etorn us  per Muovere di 1 Spazio in su. Etorn guadagna una .



6 **Posizionare il dado Speciale:** Etorn non ha nessun Simbolo inutilizzato nella sua Riserva di Dadi, quindi non può posizionare il dado Speciale.

7. **Applicare la Gravità:** Dato che il giocatore ha deciso di usare una Scala, Etorn rimane dove si trova. Le Scale, però, non sostengono i Nemici, quindi il Lupo Mannaro cade di 1 Spazio. Lo stesso vale per Sweety, dato che non si trova più sopra un Nemico.



8. Fine Turno.

Poiché Etorn non si trova nel Livello del Boss, il Turno del Boss non viene risolto.

VARIANTI DI GIOCO

Artefatti

Se vuoi aggiungere un altro livello di complessità alle tue avventure con Platformer puoi usare le carte Artefatto. Durante la Preparazione del gioco mescola il mazzo degli Artefatti e pesca casualmente 2 Artefatti. Queste due carte saranno usate durante la tua partita. Posiziona queste 2 carte in mezzo all'area di gioco. Riponi il resto delle carte Artefatto nella scatola.

Panoramica Artefatti

Gli Artefatti funzionano in maniera simile agli Oggetti: possiedono un effetto Passivo o ad Esaurimento. La differenza principale è che le carte Artefatto cambiano spesso di mano.



- 1. Condizione:** quando un giocatore soddisfa a Condizione di un Artefatto, ottengono immediatamente la carta Artefatto (anche se si trova in possesso di un altro giocatore). Una carta Artefatto appena ottenuta viene sempre ricevuta dal giocatore **Ripristinata**, e può essere immediatamente usata.
- 2. Effetto:** Funziona esattamente come le carte Oggetto.

Mappa estesa

Se vuoi giocare una partita più lunga, puoi aggiungere al tuo Dungeon 1 Livello extra. Se lo fai, usa 2 carte Nemico III per i Livelli più alti.



Modalità Solitario

La Modalità Solitario viene giocata su una Mappa standard. Lo scopo del gioco è sostanzialmente lo stesso di una normale partita: Sconfiggere il Boss. Vi è però un limite di tempo: se non riesci a completare la partita in 12 turni, hai perso. Per contro, quando vinci la partita, devi calcolare il tuo punteggio.

Eventi

La Modalità Solitario usa le carte Evento. Durante la Preparazione, prendi tutte e 12 le carte Evento, mescolale e crea il mazzo degli Eventi. Durante una partita in solitario aggiungi un passaggio al Turno, immediatamente prima della fase "Rimuovere un Livello":

La fase **Risolvere Evento**. Durante questa fase, rivela la prima carta Evento del mazzo degli Eventi. **Posizionala a faccia** in su vicino al mazzo degli Eventi. Alcuni Eventi agiscono per l'intero Turno, altri solo alla fine del Turno; in quest'ultimo caso, applicare gli effetti durante la fase "Fine del Turno del giocatore".

Non scartare la carta Evento. Quando riveli una nuova carta Evento, devi semplicemente posizionala sopra l'ultima carta Evento a faccia in su.

Vincere e perdere una partita in solitario

La partita può essere persa in due modi:

1. Quando **Svieni**.
2. Quando non ci sono più carte nel **mazzo degli Eventi** durante la fase "Risolvere Evento".

Quando riesci a Sconfiggere il Boss, calcola il tuo punteggio:

- **3 punti** per ciascuna carta Evento rimanente nel mazzo degli Eventi.
- **2 punti** per ciascun Nemico Sconfitto.
- **2 punti** per ogni Ferita inferta al Boss in eccesso alla Riserva di Vita del Boss.
- **1 punto** per ogni  in tuo possesso (*ricorda che devi scartare le Gemme quando le usi!*)
- **1 punto** per ogni 3  in base al tuo valore effettivo. Somma tutti i costi di tutti gli Oggetti e Pozioni che possiedi. Somma tutte le tue  e dividi il tutto per 3 (*arrotondando per difetto*).

UN GIOCO DI:

Łukasz Włodarczyk, Artur 'Bishop' Lutyński

ILLUSTRAZIONI:

Krzysztof Piasek

GRAPHIC DESIGN:

Michał Lechowski

DTP:

Angelika Wierzba

SVILUPPO:

Łukasz Krawiec, Kamil 'Sanex' Cieśla, Tomasz Zawadzki, Filip Tomaszewski

REGOLE:

Łukasz Krawiec, Tomasz Zawadzki, Filip Tomaszewski

TRADUZIONE ITALIANA:

Luca Carioni

DTP VERSIONE ITALIANA:

Maciej Mutwil



Awaken Realms Lite Sp. z o.o.

Ul. Św. Mikołaja 58, 50-127 Wrocław, Poland

www.awakenrealmslite.com