



MINIQUEST ADVENTURES



REGOLAMENTO



MINIQUEST ADVENTURES

SOMMARIO

Contenuti	2	Equipaggiamento.....	12
Sommario di Gioco.....	3	Comportamento dei Nemici.....	13
Preparazione.....	3	Componenti.....	15
Vittoria e Sconfitta.....	3	Gli Eroi.....	19
Difficoltà e Durata.....	4	I Boss.....	21
Sequenza di Gioco.....	5	Gli Elite.....	22
Determinare l'Incontro.....	6	Caratteristiche.....	23
Fase di Manutenzione.....	11	Ringraziamenti Speciali.....	27

CONTENUTI

- 8 x Carte Eroe
- 5 x Carte Boss
- 8 x Carte Elite
- 53 x Carte Mostro
- 8 x Carte Turno Eroe
- 68 x Carte Tesoro
- 6 x Carte Tesoro Epico
- 6 x Carte Trappola
- 8 x Carte Abilità Eroe
- 33 x Carte Abilità Boss / Elite
- 4 x Fogli Personaggio
- 2 x Dado Combattimento
- 1 x Dado Numerico
- 76 x Gettoni
- 212 x Segnalini
- 2 x Libri del Dungeon
- 4 x Regolamento



SOMMARIO DI GIOCO

MiniQuest Adventures è un gioco di esplorazione di Dungeon, da 1 a 4 giocatori, in formato libro nello stile dei videogiochi a 16-bit. Ogni partita genererà un Dungeon casuale che i giocatori dovranno esplorare nella speranza di raggiungere e sconfiggere il Boss finale. Gli Eroi riceveranno ricompense, come armi o equipaggiamento, alla fine di ogni Dungeon che avranno completato. Queste ricompense li aiuteranno a sconfiggere i nemici che incontreranno, e aumenteranno le loro possibilità di sopravvivenza contro i Boss del Dungeon.

PREPARAZIONE

1. I Giocatori scelgono un colore tra i Fogli Personaggio e l'Eroe che corrisponde al colore scelto.
2. Ogni **Set Iniziale dell'Eroe** (pag. 19-20) è separato dalle Carte Tesoro e le restanti Carte Tesoro vengono mischiate per formare il mazzo Tesoro.
3. Le Carte Boss, Elite, Mostro, Trappola, e Tesoro Epico vengono **mischiate separatamente e in mazzi differenti**.
4. Il Libro Dungeon viene messo al cento del tavolo.
5. I Round che avrà la partita saranno decisi a seconda della difficoltà desiderata.
6. Il giocatore più giovane inizia con il Gettone Leader.
7. Nel caso ci siano meno di 4 giocatori, ogni giocatore dovrà avere il controllo di più Eroi alla volta.

VITTORIA E SCONFITTA

Per vincere la partita, i giocatori devono completare tutti i Dungeon con successo, e vengono sconfitti quando tutti muoiono nello stesso livello, oppure se hanno tutti ricevuto troppi Segnalini Danno per continuare.

Un giocatore viene completamente eliminato dopo che gli sono rimasti 0 Punti Vita e ha già accumulato 3 Segnalini Danno, oppure dopo aver ottenuto un quarto Segnalino Danno.

DIFFICOLTÀ E DURATA

Prima di iniziare, i giocatori devono decidere quale modalità di gioco usare per completare il gioco. Ogni modalità di gioco consiste in uno o più round.

Un Round consiste in 5 Incontri. L'ultimo sarà sempre un confronto, che abbinerà i giocatori contro un Boss oppure un Elite. Questo dipenderà dal round che viene giocato.

Ogni livello è identificato da un colore e un simbolo.



Al fine di ottenere un grado di casualità più alto, il Libro Dungeon contiene 6 differenti versioni di ogni Incontro con differenti set-up e numero di nemici.

All'inizio di ogni Incontro, viene tirato un Dado Numerato. Il risultato indica la versione dell'Incontro che sarà giocata. Successivamente, il giocatore dovrà aprire il libro alla pagina corrispondente.

Esempio: se i giocatori devono generare il terzo livello e il risultato del Dado è un 2, dovranno aprire a pagina III-2.

Ogni volta che i giocatori completano un Round, il livello di difficoltà verrà aumentato scoprendo una nuova Carta Trappola e applicando le sue nuove caratteristiche a tutti i Nemici.

MODALITÀ DI GIOCO

Avventura Rapida:

Altamente consigliata per le prime partite.

Un Round – nessuna Carta Trappola.

Un Boss Finale.

Gli Eroi giocano con le abilità attive fino dal primo livello.

Avventura:

Per un pomeriggio divertente.

3 Round – 2 Carte Trappola.

2 Elite e un Boss Finale.

Le Abilità Eroe si sbloccano alla fine del primo round.

Avventura Difficile:

Una sfida per giocatori esigenti.

5 Round – 4 Carte Trappola.

4 Elite e un Boss Finale.

Le Abilità Eroe si sbloccano alla fine del terzo round.

Avventura Incubo:

Non consigliata se non vi piace soffrire.

7 Round – 6 Carte Trappola.

5 Elite e 2 Boss. Il “Primo Boss” al quinto round, il “Secondo Boss” al settimo round, gli altri round hanno gli Elite.

Le Abilità Eroe si sbloccano alla fine del terzo round.

SEQUENZA DI GIOCO

1. Set up.
2. Determina l'Incontro in ordine di iniziativa.
3. Fase di Mantenimento.

SET-UP

1. Il giocatore con il Gettone Leader tira il Dado Numerico e apre la versione corrispondente all'Incontro che deve essere determinato.
2. Una Carta Mostro viene scoperta per ogni tessera segnata del tabellone in ordine, da sinistra a destra e dall'alto verso il basso.
3. Nel caso di una tessera con il simbolo Elite, una Carta Elite oppure Boss deve essere scoperta (a seconda del Round).
4. Posiziona i Gettoni Nemico corrispondenti alle carte che sono uscite sulle tessere segnate del tabellone, nello stesso ordine. I gettoni Mostro sono numerati per identificare facilmente ogni nemico nel caso che siano uguali.
5. I corrispondenti Gettoni Vita, Difesa e Forza sono posizionati sopra sia alle Carte Eroe che a quelle Nemico.
6. Imposta la Coda di Iniziativa.

CODA DI INIZIATIVA

Le Carte Turno Eroe sono posizionate vicino a quelle Mostro in una riga nell'ordine seguente:

La prima carta che viene posizionata in coda sarà la Carta Turno del giocatore che ha il Gettone Leader in quel momento.

La seguente sarà la prima Carta Mostro che è stata scoperta inizialmente, o meglio, il mostro posizionato nella tessera segnata del tabellone in alto a sinistra.

La carta successiva sarà quella del giocatore successivo a quello con il Gettone Leader (in senso orario).

Il processo sarà ripetuto tra giocatori e Mostri finché sono finite tutte le carte scoperte e le Carte Turno Eroe.



DETERMINARE L'INCONTRO

Prima di iniziare l'Incontro, i giocatori possono scambiare degli oggetti dallo Zaino con Equipaggiamento o tra di loro. Se non possiedono spazio, devono scartare le carte rimanenti.

L'Incontro si alterna in base alla Coda di Iniziativa da sinistra a destra.

Nel suo turno, ogni giocatore può compiere **2 azioni**. Queste possono consistere in **un movimento** seguito da **un attacco**, oppure **2 movimenti consecutivi**. Nel primo caso, l'ordine non ha importanza e non è necessario eseguire entrambe le azioni. Prima di sferrare l'attacco, l'Eroe può scegliere di usare una Abilità.

RAGGIO DI AZIONE

Il Libro del Dungeon è diviso in riquadri per aiutare il giocatore a calcolare il raggio di azione del personaggio, il movimento, la portata e la linea di vista.

Il raggio di azione è calcolato in caselle orizzontali o verticali, mai diagonalmente.



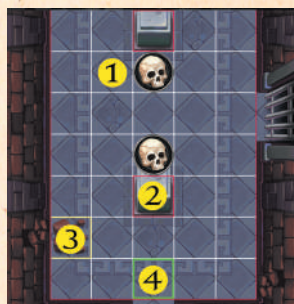
RIQUADRI

1. **Bianco**: riquadri comuni. I personaggi possono muoversi liberamente attraverso di essi. I giocatori non possono passare attraverso un riquadro occupato da un altro personaggio, sia amico che nemico.

2. **Rosso**: riquadri invalicabili. I personaggi non possono muoversi o vedere attraverso questi riquadri.

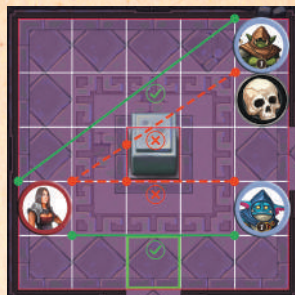
3. **Giallo**: riquadri con terreno difficile. I personaggi possono muoversi attraverso questi riquadri, ma ogni riquadro attraversato costa 2 movimenti. I personaggi non possono fermarsi su un riquadro giallo.

4. **Verde**: riquadro di inizio. Quando un Eroe inizia l'Incontro, inizierà il suo turno in questo riquadro. Nessun personaggio può fermarsi su questo riquadro. Gli Eroi possono attaccare dal riquadro di inizio e muoversi al di fuori di esso prima del termine del loro turno.



LINEA DI VISTA

Per determinare quale tipo di linea di vista abbia un personaggio, **disegna una linea retta partendo da uno dei quattro angoli del riquadro dell'attaccante fino a uno degli angoli del riquadro del bersaglio**. Questo deve essere fatto **senza che la linea attraversi o tocchi un angolo di un riquadro rosso, o di un riquadro occupato da un altro personaggio**, che sia alleato o nemico.



MOVIMENTO

I personaggi possono muoversi orizzontalmente o verticalmente fino al massimo indicato dal loro movimento, mai diagonalmente.

Nota: Anche se un giocatore potrebbe trovarsi alla fine di un turno con punti di movimento avanzati, un personaggio NON potrà: 1. Muoversi / 2. Attaccare / 3. Continuare a muoversi. Questo porterebbe a un turno con 3 azioni separate, cosa che non è permessa.



ATTACCO

Il bersaglio dell'attaccante deve rientrare nel Raggio di Azione della loro Arma o Incantesimo. In più, per attaccare dalla distanza, i personaggi devono avere il loro bersaglio localizzato nella loro linea di vista.

Il bersaglio non può essere attaccato attraverso dei personaggi, che siano alleati o nemici, anche se il Raggio di azione dell'Arma o dell'Incantesimo lo consentirebbe.

Un attacco viene considerato corpo a corpo quando eseguito con un'Arma con un Raggio di Azione 1 o 2.

Un attacco viene considerato dalla distanza quando eseguito con un'Arma o un Incantesimo con un Raggio di Azione massimo di 3 o più.

Per attaccare, l'attaccante tira 2 Dadi Combattimento e ne sceglie uno.

I personaggi che attaccano corpo a corpo causano un danno quando esce un Colpo o un Colpo Critico.

I personaggi che attaccano dalla distanza causano un danno quando esce un Tiro o un Colpo Critico.

Gli Incantesimi sono considerati attacchi a distanza che consumano Forza.

Nel caso di un **Incantesimo benefico** come “Barriera”, se stesso o un alleato può essere scelto come bersaglio, e hanno **automaticamente successo**.

In alcune occasioni potrebbe avvenire una catena di colpi tra l'attaccante e il bersaglio. In questo caso, la catena viene spezzata quando uno dei due viene sconfitto o il risultato del dado non permette più di lanciarlo ancora.



Colpo (due facce del dado)

Applica solo il danno corpo a corpo e concludi l'attacco.



Tiro (due facce del dado)

Applica solo il danno da distanza e concludi l'attacco.



Colpo Critico (una faccia del dado)

Applica danni di qualsiasi tipo, quindi l'attaccante tira un dado ed è stabilito il nuovo risultato.



Contrattacco (una faccia del dado)

Se l'attacco è corpo a corpo e l'avversario è all'interno del raggio di azione, l'avversario tira un dado e il nuovo risultato sarà a favore del bersaglio.

Se l'attacco è dalla distanza, il tiro è mancato.

Nota: Al primo tiro di attacco, quando vengono usati 2 dadi, entrambi i dadi devono cadere sul simbolo di Contrattacco perché questo avvenga. Altrimenti, quando un solo dado viene tirato, solo questo dado necessita del simbolo del Contrattacco perché questo avvenga.

Esempio: è il turno del giocatore che controlla Ralen e si avvicina a uno *Skeleton* illeso a 3 riquadri di distanza. Dal momento che Ralen può muoversi su 5 riquadri lo posiziona sul riquadro adiacente al Mostro, concludendo il suo movimento; decide poi di attaccare e tira 2 Dadi Combattimento, ottenendo un Colpo e un Colpo Critico. Il giocatore decide il Dado con il Colpo Critico e applica il suo danno da arma. Successivamente, tira un Dado Combattimento per misurare il Colpo Critico ed esce un Tiro come risultato. Visto che l'arma che ha equipaggiato è la *Great Sword*, trae vantaggio dalla caratteristica Precisione e tira ancora il Dado Combattimento, ottenendo come risultato Contrattacco. Il giocatore è obbligato ad accettare il nuovo risultato incurante di quello precedente, quindi lo *Skeleton* farà un Contrattacco tirando un Dado Combattimento. Il risultato è un Colpo Critico, quindi proietta il suo danno e tira di nuovo il dado. Il nuovo risultato è un altro Contrattacco, quindi adesso è Ralen che attacca e tira un dado di nuovo. Il risultato è un altro Tiro, ma dal momento che ha già usato l'Abilità Precisione in questo turno e non ha altre carte con la stessa caratteristica, non può più tirare il dado. Così, la catena di colpi finisce con un fallimento.

DANNO

Il Danno è indicato sulle Carte Armi, Incantesimi, o Abilità.

Per causare danni ai Punti Vita, il giocatore deve prima distruggere i Punti Difesa del bersaglio nel caso che non abbiano “Perforare” nei loro attacchi.

Quando i Punti Difesa raggiungono lo zero, la difesa del bersaglio è considerata distrutta e il danno viene inflitto ai Punti Vita.

L'Eroe viene eliminato quando i Punti Vita raggiungono lo zero. Un Segnalino Morte deve essere posizionato sul Foglio Personaggio e il gettone eroe viene rimosso dal tabellone per il tempo rimanente dell'incontro.

Quando i Punti Vita di un Nemico raggiungono lo zero, il gettone viene rimosso e la sua Carta Mostro viene scartata nel suo mazzo degli scarti.

Gli Eroi bersaglio di un contrattacco possono solo contrattaccare se hanno almeno un'Arma corpo a corpo con raggio di azione sufficiente.

Il danno totale dell'attacco sarà la somma delle Carte Equipaggiamento e Abilità coinvolte nell'attacco.

Per rappresentare il danno, rimuovi i Segnalini Difesa o Vita che sono sulle carte, che essi siano Eroi o Nemici.

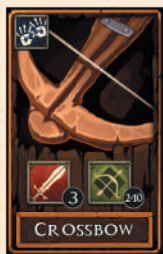
Quando un danno è sostenuto da un Eroe, **il giocatore può scegliere quale parte di equipaggiamento riceve il danno**. Se i Punti Difesa raggiungono lo zero, la carta viene coperta fino alla fine dell'incontro.

ABILITÀ EROE

Le Abilità migliorano gli attacchi combinando il loro effetti con Armi o Incantesimi.

I giocatori possono dichiarare di usare l'Abilità fino a quando hanno la Forza di usarla prima di lanciare il loro attacco.

Esempio: Durlan attiva il suo *Accurate Blow* e rimuove 1 Segnalino Forza per lanciare un tiro con la *CrossBow*. L'abilità aggiungerà “Accuratezza” al suo lancio in aggiunta ai 6 punti danno inflitti.



EFFETTI AGGIUNTIVI

Ci sono alcune carte che aggiungono effetti unici all'attacco o consentono di fermarli.

Perforare: Se il colpo va a segno, il danno viene inflitto direttamente ai Punti Vita.

Accuratezza: Ogni carta con la caratteristica Accuratezza consente un tiro extra di un dado combattimento per turno. Se un Eroe possiede più di una Carta Accuratezza, può fare tiri aggiuntivi che non hanno avuto successo per lo stesso numero di volte del numero di carte con quella caratteristica. Sia le Carte Oggetto che quelle Abilità possono funzionare in questo caso.

Pugnalata alle spalle: Raddoppia il danno dell'arma principale con la quale l'attacco viene eseguito. Armi e Abilità secondarie non raddoppiano il loro danno.

Leggero: Portare un set completo di attrezzatura leggera permette al giocatore di colpire due volte durante la stessa azione di attacco. Perciò, se l'Abilità Eroe viene usata, il giocatore trae beneficio dalle sue caratteristiche in entrambi i colpi. Il giocatore deve tirare i 2 Dadi Combattimento per ogni colpo separatamente e attaccare in due volte.

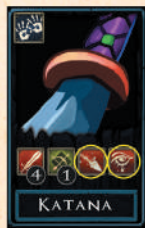
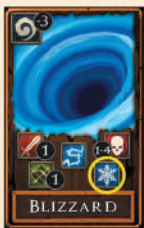
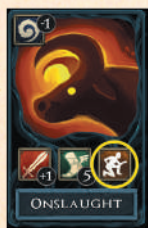
Il giocatore non può scegliere un bersaglio differente per il secondo colpo.

Stendere: Se il colpo ha successo, il bersaglio non sarà in grado di usare la sua azione di attacco all'inizio del suo turno seguente visto che questo rappresenta che useranno la loro azione per rialzarsi. Comunque, il giocatore sarà in grado di usare la sua azione di movimento normalmente.

Bruciatura: Se il colpo ha successo, il bersaglio deve provare a rimuovere questo stato o perde un Punto Vita all'inizio di ogni turno come Danno Perforazione fino a liberazione avvenuta.

Congelamento: Se il colpo ha successo, il bersaglio deve provare a rimuovere questo stato o perde il turno fino a liberazione avvenuta.

Parata: Ogni carta con la caratteristica Parata può bloccare un attacco per turno. Se un Colpo Critico viene eseguito può fermare la catena del Dado. Se un Eroe ha più di una Carta Parata, può bloccare tanti colpi quante carte ha con questa caratteristica. Sia le Carte Oggetto che quelle Abilità possono funzionare in questo caso.



FASE DI MANUTENZIONE

1. Quando superi l'Incontro Finale, **eccetto alla fine del Round Finale**, rivela una nuova Carta Trappola. Tutti i nemici per il prossimo Dungeon avranno i nuovi attributi / caratteristiche come descritte sulla carta, in aggiunta agli attributi / caratteristiche dei round precedenti.
2. Riposa. Gli Eroi recuperano tutti i Punti Vita, Difesa, e Forza persi.
3. Tesoro. Il giocatore con il Gettone Leader distribuisce il Tesoro.
4. Se il Mazzo Tesoro o Mostro è vuoto, mischia la relativa pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.
5. Passa il Gettone Leader in senso orario al prossimo giocatore.

RIPOSA

I giocatori girano i Pezzi di Equipaggiamento a faccia in su.

Gli Eroi recuperano tutti i Punti Vita, Difesa, e Forza persi.

Gli unici segnalini lasciati sul Foglio Personaggio sono i segnalini Morte.

TESORO

Quando i giocatori completano un Incontro, ricevono un Tesoro.

Il giocatore con il Gettone Leader sarà quello che distribuirà il Tesoro ai suoi compagni di squadra o a se stesso.

Ci sono due tipi di Tesoro: Comune e Epico.

Tesoro Comune: Due Carte Tesoro vengono pescate e almeno una viene **scartata**.

Viene ricevuto dopo il completamento degli Incontri I, II, III e IV.

Tesoro Epico: Tre Carte Tesoro vengono pescate, e almeno una di esse viene **scartata**. Una Carta Tesoro Epico viene pescata.

Viene ricevuto dopo il completamento dell'Incontro Finale del Round corrente.

GETTONE LEADER

Una volta che gli scambi sono completati, l'incontro finisce e il Gettone Leader sarà passato al giocatore successivo in senso orario.

EQUIPAGGIAMENTO

Se un Eroe possiede più di una Arma o Incantesimo equipaggiati, il giocatore deciderà con quale attaccare.

Una carta è considerata equipaggiata quando è posizionata in un riquadro *Equipment*.

Gli Incantesimi sono posizionati al di sopra degli oggetti che permettono loro di essere equipaggiati. Gli Incantesimi possono anche essere posizionati nello *Bag*, occupando il loro spazio.

Gli Oggetti nello *Bag* non possono equipaggiare gli Incantesimi.

Allo stesso modo delle Abilità, gli Oggetti Secondari combinano il loro effetto con le Armi o gli Incantesimi equipaggiati. Differiscono da esse perché un (+) appare nei Punti Danno, come nel *Sorcerer Tome*.

Gli Oggetti Secondari non possono attaccare o contrattaccare.

Dopo aver pescato le corrispondenti Carte Tesoro, i giocatori possono scambiarle tra il Team e lo Zaino, tra giocatore e giocatore, o scartarle, se non c'è più spazio negli zaini.

I giocatori possono scambiare 2 oggetti che possiedono Incantesimi. Gli Incantesimi passano da un oggetto all'altro. Se uno dei due oggetti non può possedere Incantesimi, essi devono tornare nello *Bag* o vengono scartati.

Carte oggetto sfruttate non possono essere usate.

Il minimo di oggetti equipaggiati è limitato a una carta.



COMPOR TAMENTO DEI NEMICI

Esistono 3 tipi di comportamento a seconda che il nemico attacchi dalla distanza, corpo a corpo o si tratti di un Elite o un Boss del Dungeon.

MOSTRI COMUNI

Corpo a corpo (Raggio di azione 1-2)

1. "Prima Mossa": Se nel raggio di azione del giocatore...
... c'è un bersaglio: Attacca e fa il terzo punto.
... ci sono più bersagli: Attacca un bersaglio a caso e fa il terzo punto.
... non c'è nessun bersaglio: Si muove verso il bersaglio più vicino e fa il secondo punto.
2. "Seconda Mossa": Se nel raggio di azione...
... c'è un bersaglio: Attacca e fa il terzo punto.
... ci sono più bersagli: Attacca un bersaglio a caso e fa il terzo punto.
... non c'è nessun bersaglio: Fa il terzo punto.
3. Finisce il turno.



Dalla distanza (Raggio di azione 3 o +)

1. "Prima Mossa": Se nel raggio di azione del giocatore...
... c'è un bersaglio: Attacca e fa il secondo punto.
... ci sono più bersagli: Attacca un bersaglio a caso e fa il secondo punto.
perform step 2.
... non c'è nessun bersaglio: Fa il secondo punto.
2. "Seconda Mossa": Si muove il più lontano possibile dal suo nemico più vicino e fa il terzo punto.
3. Finisce il turno.



BOSS ED ELITE

1. Il giocatore scopre la prima carta nel suo mazzo delle Abilità e fa il secondo punto.
2. "Prima Mossa": Se l'Abilità è nel raggio di azione di...
... un bersaglio/ più bersagli: Utilizza l'Abilità, che sia verso un nemico o se stesso e fa il quarto punto.
... nessun bersaglio: Si muove verso il bersaglio più vicino e fa il terzo punto.
3. "Seconda Mossa": Se il giocatore è nel raggio di azione di...
... un bersaglio/ più bersagli: Utilizza l'Abilità, che sia verso un nemico o se stesso e fa il quarto punto.
... nessun bersaglio: Fa il quarto punto.
4. Finisce il turno.

Boss ed Elite hanno il loro proprio mazzo delle Abilità che deve essere mischiato per la resa dei conti.

Le Abilità di Boss ed Elite hanno automaticamente successo per tutto il tempo in cui hanno sufficiente raggio di azione per utilizzarle.

Senza contare quali carte vengono possedute per più turni, a ogni turno l'Elite o il Boss prenderà una nuova carta dal mazzo delle Abilità.

All'inizio del turno di un Elite / Boss un Gettone Tempo deve essere rimosso. Questo processo sarà ripetuto fino a quando non ci saranno più gettoni.

Nel caso in cui una Abilità viene mantenuta attiva durante più di un turno, questa Carta deve essere scartata quando i Gettoni Tempo sono esauriti.

Alla fine di un turno, le Carte Abilità che hanno esaurito tutti i loro Gettoni Tempo vengono scartate e se non ci sono più Carte Abilità rimanenti, devono essere mischiate per formare un nuovo mazzo.

Se una carta è attiva per più di un turno, quando le Carte Abilità finiscono, essa rimane attiva e non viene mischiata insieme al resto delle carte, dal momento che non viene scartata per la durata del suo effetto.

Consulta il Mazzo delle Abilità di ogni Nemico (21-22).

I Mostri, come gli Eroi, lanciano entrambi i Dadi Combattimento e **scelgono sempre il risultato più favorevole per se stessi**.

Nel caso abbiano più di un bersaglio, il Dado Numerico sarà tirato per determinare il bersaglio.

Se un Boss o un Elite si trova all'interno di **un riquadro** dell'Eroe, il contrattacco infligge 3 Punti Danno. Se essi si trovano a 2 o più riquadri di distanza, non possono contrattaccare.

Nel mentre un Mostro, un Elite o un Boss è steso o congelato esso perderà la sua azione di attacco, ma manterrà la sua azione di movimento quando il gettone viene rimosso.

Le Carte Trappola che sono scoperte aumenteranno permanentemente le statistiche di Mostri, Elite, e Boss fino alla fine del gioco.

Le Carte Trappola si sommano rendendo i Nemici via via sempre più forti.

COMPONENTI



4X SCHEDE DEI PERSONAGGI

Ogni foglio ha un colore diverso: verde, rosso, blu e giallo.

1. Bag. Due slot per conservare le Carte Bottino.

2. Character. Uno slot per posizionare la Carta Eroe con lo stesso colore del gettone.

3. Equipment. Cinque slot per trasportare l'Equipaggiamento.

Uno slot per le Carte Bottino a una mano.
Uno slot discontinuo per le Carte Bottino a due mani.

4. Uno slot per Armature o Vestiti.

5. Uno slot per le Carte Abilità Eroe.

6. Tre slot per i Segnalini Morte.



2X LIBRI DEL DUNGEON

Ogni libro ha 30 diversi livelli divisi in cinque gruppi di sei livelli ciascuno.

1. Numero di livelli: I, II, III, IV, Boss.
2. Numero della versione dei livelli: 1, 2, 3, 4, 5, 6.
3. TTipi di nemici:

Boss



Elite



Mostri



2X DADI DA COMBATTIMENTO

Usati per gli Attacchi.

1X DADO NUMERICO

Usato per scegliere la versione del livello, per determinare il successo o il fallimento di certe caratteristiche come Stendere, Bruciatura, Congelamento o Blocca, e per selezionare un bersaglio casuale.



8X CARTE EROE

Ci sono quattro colori Eroe: verde, rosso, blu e giallo.

1. Simbolo e colore dell'Eroe.
2. Immagine dell'Eroe.
3. Nome dell'Eroe.
4. Caratteristiche (Vita, Potere e Movimento).



5X CARTE BOSS

1. Simbolo del Boss.
2. Immagine del Boss.
3. Nome del Boss.
4. Caratteristiche (Vita, Difesa e Movimento).



8X CARTE ELITE

1. Simbolo d'Elite.
2. Immagine d'Elite.
3. Nome d'Elite.
4. Caratteristiche (Vita, Difesa e Movimento).



53X CARTE MOSTRO

1. Simbolo del Mostro.
2. Immagine del Mostro.
3. Nome del Mostro.
4. Caratteristiche (Vita, Difesa e Movimento, Danno e Portata).



8X CARTE TURNO

Utilizzate nella Coda dell'iniziativa. Ogni eroe ha la propria Carta Turno.



68X CARTE BOTTINO

1. Retro dell'oggetto.
2. Immagine dell'oggetto.
3. Nome dell'oggetto.
4. Caratteristiche.



6X CARTE BOTTINO EPICHE

1. Retro degli Oggetti Epici.
2. Immagine degli Oggetti Epici.
3. Nome degli Oggetti Epici.
4. Caratteristiche degli Oggetti Epici.



8X ABILITÀ EROE

1. Retro delle Abilità dell'Eroe.
2. Immagine dell'abilità.
3. Nome dell'abilità.
4. Nome dell'abilità



33X ABILITÀ DI BOSS ED ELITE

1. Retro delle Abilità del Nemico.
2. Immagine dell'abilità.
3. Nome dell'abilità.
4. Caratteristiche dell'abilità.



6X CARTE MINACCIA

Alla fine di ogni round, scopri una carta.
Applicare le nuove caratteristiche al nuovo round.



76X GETTONI

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 8x Gettoni Eroe | 5x Gettoni Boss |
| 8x Gettoni Elite | 53x Gettoni Mostro |
| 1x Segnalino Leader | 1x Gettone Logo |

Nota: i gettoni Mostro sono numerati



212X SEGNALINI

- | | |
|-------------|------------------|
| 70x Vita. | 12x Tempo. |
| 70x Difesa. | 6x Bruciatura. |
| 30x Potere. | 6x Congelamento. |
| 12x Morte. | 6x Stendere. |

Note: Ci sono segnalini di 1, 2, 3, 5 e 10 per le caratteristiche più comuni.

I segnalini numerati sono reversibili con valore 1 sul retro.



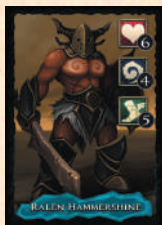
EROI

Gli Eroi sono i protagonisti dell'avventura. I giocatori devono impersonarne uno o più per giocare.

Ogni Eroe ha il suo Set Iniziale di oggetti che deve essere preso dal Mazzo del Bottino oltre a prendere l'Abilità propria dell'Eroe.

Il gioco deve essere sempre giocato con quattro Eroi, indipendentemente dal numero di giocatori.

Non puoi giocare con due Eroi dello stesso colore.

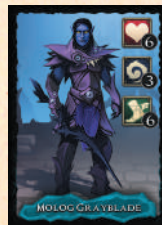


RALEN HAMMERSHINE

Vita: 6 Potere: 4 Movimento: 5

Equipaggiamento Iniziale: *Sword, Hardened Leather*

Abilità: *Whirlwind*

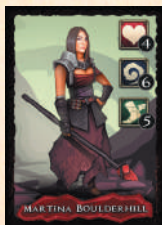


MOLOG GRAYBLADE

Vita: 6 Potere: 3 Movimento: 6

Equipaggiamento Iniziale: *Sword, Hardened Leather*

Abilità: *Bloodlust*



MARTINA BOULDERHILL

Vita: 4 Potere: 6 Movimento: 5

Equipaggiamento Iniziale: *Wand, Arcane Shot, Cloth*

Abilità: *Drain*

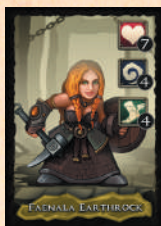


TATIANA EARTHROCK

Vita: 5 Potere: 6 Movimento: 4

Equipaggiamento Iniziale: *Wand, Arcane Shot, Cloth*

Abilità: *Funnel*

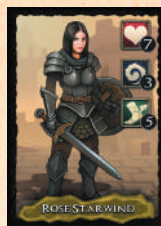


FAENALA EARTHROCK

Vita: 7 Potere: 4 Movimento: 4

Equipaggiamento Iniziale:
Short Sword, Light Shield, Armor

Abilità: *Onslaught*

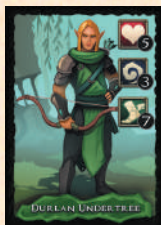


ROSE STARWIND

Vita: 7 Potere: 3 Movimento: 5

Equipaggiamento Iniziale:
"Short Sword, Light Shield, Armor"

Abilità: *Block*

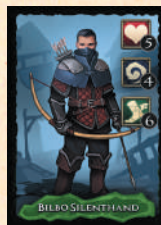


DURLAN UNDER TREE

Vita: 5 Potere: 3 Movement: 7

Equipaggiamento Iniziale:
CrossBow, Leather Armor

Abilità: *Accurate Blow*



BILBO SILENTHAND

Vita: 5 Potere: 4 Movement: 6

Equipaggiamento Iniziale:
CrossBow, Leather Armor

Abilità: *Gloomy Blow*

BOSS

Ogni Boss ed Elite hanno il proprio Mazzo di Abilità. L'elenco seguente corrisponde alle Abilità di ciascuno. Quando uno viene scoperto, viene preparato il suo Mazzo di Abilità.

Nota: *Mark of Death* mette un Segnalino della Morte sulla Scheda del Personaggio e lo lascia fuori dal combattimento. Se era il 4° segnalino, rimuovilo dal gioco.

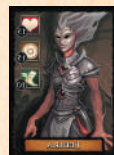
MARUN

Abilità: *Mark of Death, Raise Undead, Drain Life, Void, Onrush, Slice.*



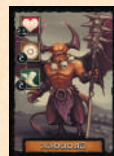
LEDIRA

Abilità: *Mark of Death, Raise Undead, Dark Barrier, Void, Trap, Slice, Leap*



GRODOKK

Abilità: *Mark of Death, Blow Club, Break Blow, Leap, Thunderous Blow*



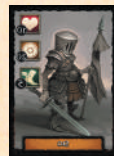
NAKHTOSHENQ

Abilità: *Mark of Death, Growl, Abyssal Gaze, Claws, Vomit*



SIG

Abilità: *Mark of Death, Breaks Bones, Onrush, Break Blow, Mold Explosion*

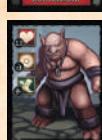
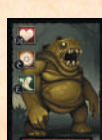
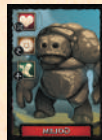
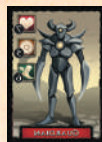
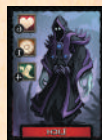


ELITE

Nota: *Autodestruction* All'inizio del terzo turno dell'Elite l'Abilità non viene eseguita prima.

LICH

Abilità: *Raise Undead, Drain Life, Dark Barrier, Void*



GUARDIAN

Abilità: *Lethal Ray, Slice, Repair, Autodestruction*

WEREWOLF

Abilità: *Claws, Howl, Leap, Bite*

GOLEM

Abilità: *Fortify, Throw Rock, Onrush, Thunderous Blow*

CYCLOPS

Abilità: *Blow Club, Break Blow, Trap, Gob of Spit*

ABYSSAL HORROR

Abilità: *Growl, Combustion, Dimensional Gap, Abyssal Gaze*

ABOMINATION

Abilità: *Tentacle, Vomit, MoldExplosion, Regeneration*

TROLL

Abilità: *Harden, Grab, BreaksBones, Savage*

CARATTERISTICHE

PRINCIPALI



Vita

Punti vita.

Rimuovi i segnalini dalla carta bersaglio dopo ogni colpo per rappresentare i punti Vita persi.



Difesa

Punti Difesa.

Rimuovi i segnalini dalla carta bersaglio dopo ogni colpo per rappresentare la Difesa persa.



Potere

Punti potere.

I punti potere vengono consumati quando si utilizzano Abilità o Incantesimi. Il costo è indicato in alto a sinistra della carta. Rimuovi i segnalini da sopra la Carta Eroe dopo aver consumato Potere.



Movimento

Punti Movimento massimi del personaggio. I giocatori possono decidere di quante caselle spostarsi entro il loro limite.



Danno

Punti danno inflitti dall'Arma, dall'Incantesimo o dall'Abilità del Nemico.



Raggio

Raggio di armi, Incantesimi e Abilità.

SECONDARIE



Una mano

Occupi uno spazio per una mano.



Due mani

Occupi uno spazio speciale a Due Mani. Rappresenta che occupa 2 spazi.



Peso Leggero

Può **colpire due volte** quando si attacca se **tutti i pezzi equipaggiati** sono Leggeri.



Peso Massimo

L'Eroe **non può muoversi due** volte nello stesso turno se **uno o più pezzi** di equipaggiamento sono Pesi Massimi.



Perforare

Bypassa i punti Difesa del bersaglio e applica il Danno dell'arma direttamente ai Punti Vita.



Precisione

Dà al giocatore **un tiro extra di un Dado Combattimento per turno** quando attacca e si applica il secondo risultato.



Stendere

L'Attaccante **tira un Dado**, con un risultato di **3-6** il bersaglio cade a terra. Il bersaglio **perde la sua azione di attacco** all'inizio del suo turno. **1-2** nessun effetto. Il segnalino viene posizionato sopra la Carta Bersaglio fino a quando l'effetto non svanisce.



Pugnalata alle spalle

Quando effettua un attacco, se il giocatore ha un alleato adiacente al bersaglio, il danno dell'arma primaria è raddoppiato. Validi solo con attacchi Corpo a Corpo.



Parare

Blocca un attacco per turno, se è uguale o superiore al numero indicato nella caratteristica, si tirano i Dadi Numerici.



Incantesimo

Equipaggia un oggetto dell'Incantatore o un Libro di Incantesimi. Può essere riposto nella *Bag*.



Oggetto Incantato

Per usare gli Incantesimi è necessario un oggetto con questa caratteristica. Consente al giocatore di tenere un Incantesimo. L'Incantesimo viene posizionato sopra la Carta oggetto.



Detentore dell'Incantesimo

Ogni oggetto con questa caratteristica consente al giocatore di tenere un Incantesimo aggiuntivo. L'Incantesimo viene posizionato sopra la Carta oggetto.



Morte

Segnalini di morte. Posizionati sulla scheda del personaggio sotto il suo ritratto.



Bersagli

Il numero di bersagli che possono influenzare Armi, Abilità o Incantesimi con questa caratteristica.



Tempo

L'effetto dura per il numero di turni indicato. Posiziona i segnalini totali sopra la carta Abilità o Obiettivo.

Rimuovi un segnalino Tempo all'inizio di ogni turno finché l'effetto non svanisce.



Casuale

Il Bersaglio viene scelto casualmente lanciando i Dadi Numerici.

2 bersagli: (1-3) / (4-6).

3 bersagli: (1-2) / (3-4) / (5-6).

4 bersagli: 1/2/3/4 (5-6 roll di nuovo).



Bruciatura

Il Bersaglio tira un Dado all'inizio del proprio turno. Con un risultato di **1-2**, il bersaglio **perde un punto Vita** e ripete il processo all'inizio del turno successivo. Con **3-6** l'effetto "Bruciato" scompare. Viene posizionato un segnalino sul Bersaglio fino a quando l'effetto non svanisce.



Congelamento

Il Bersaglio tira un Dado all'inizio del proprio turno. Con un risultato di **1-2**, il bersaglio perde il turno e ripete il processo all'inizio del turno successivo. Con **3-6** l'effetto "Congelato" scompare. Viene posizionato un segnalino sul Bersaglio fino a quando l'effetto non svanisce.



Rianimare i Morti

Uno Skeleton viene aggiunto all'incontro, la carta viene posta nell'ultima posizione di Iniziativa, e il mazzo Mostri rimanente viene mischiato.

Nota: un gettone Skeleton viene posizionato all'interno del Raggio di Abilità in una posizione scelta dal giocatore purché sia un quadrato bianco libero.

THANKS TO ALL OUR BACKERS FOR MAKING THIS POSSIBLE!

A very special thanks to:

Derek Sheridan
Miri MakesMeow
Matthias Leo Webel
Julien Lhomme
Julien Gournay
Jordi Illas Medalla
Anna Amorós
Gokhan Kocaman
Tony Frenzy
Elisabetta Colombo
Andrea Tiberi
Riccardo Manara

spanish forum “www.darkstone.es” community

our kickstarter community

for helping us.

This project has been possible thanks to all of you, a huge hug to
our entire community.

Víctor A., Jose Antonio A.

MINIQUEST ADVENTURES



THIS PRODUCT IS NOT A TOY.

NOT RECOMMENDED FOR PERSONS
13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Players



1-4

Time



45'

Ages



14+



0-3



MADE IN SPAIN

CREATED BY VÍCTOR AMORÓS

WWW.MINIQUESTADVENTURES.COM



"MiniQuest Adventures"
is a registered trademark
of JancuSoft S.L.

JancuSoft S.L.
Av. Can Lluich 21 1-3
Santa Coloma de Cervelló
08690, Barcelona, Spain

