

MINI DUNGEON DADI



MINI DUNGEOND DADI©



E' un gioco da tavolo semplice e intuitivo per bambini e adulti.
Basato su incontri in dungeon - labirinti, o semplici fughe da essi.
Il vincitore è chi sopravvive e colleziona più tesori.
Creato da Qwein ©. Il gioco viene concesso gratuitamente con licenza standard di Copyright. E' vietato l'uso anche in parte per fini commerciali senza il consenso dell'autore.

Creato il 30/04/2019©

qwein@hotmail.it

DADI PER IL GIOCO



DADO AZZURRO
STANZE



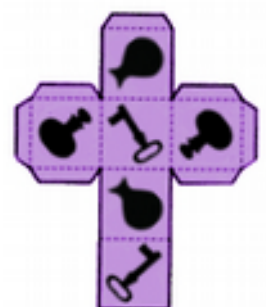
DADO ARANCIO
INCONTRI



DADO GIALLO
COMBATTIMENTO



DADO VERDE
NON MOSTRI



DADO VIOLA
OGGETTI

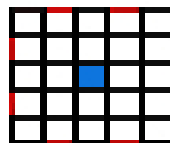
Mini Dungeon Dadi da 1 a 6 giocatori

Materai necessari:

- Questo manuale
- Un foglio A3 a quadretti grandi
- Fotocopia dei dadi, ritaglio e assemblaggio con colla
- Qualche foglio di carta, fotocopia Monete-Chiavi-Pozioni

I giocatori hanno 7 punti vita più il lancio di 1d6 di punti vita.

Disegnare al centro del foglio la prima stanza, con relative porte.



Si può giocare in due modi:

- I nostri eroi scendono in un pozzo trovando dei tunnel per esplorarli in cerca di tesori. In caso di pericoli eccessivi potranno uscire da dove sono entrati e terminare il gioco.
- I nostri eroi vengono drogati in una taverna e si risvegliano in un labirinto, dovranno trovare l'uscita (il bordo) per uscire.

In ogni caso, tutte le porte della stanza iniziale sono aperte.

Ora nel gioco si procederà a turni in senso orario. Comincia il giocatore più giovane.

Ogni giocatore durante il tuo turno potrà fare differenti azioni.

Si potrà muovere, e dividersi dal gruppo, agire singolarmente, anche se uniti si è più forti.




Per prima cosa al suo turno lancia il dado azzurro per stabilire il tipo di stanza o corridoio. Disegnandola dove vorrà attaccato alla stanza in cui si trova. I segni rossi rappresentano le porte. L'orientamento è lasciato al giocatore. Nella stanza aggiunta troveranno una porta ma senza una chiave non si potrà aprire. Le chiavi, così come oro o pozioni curative, si trovano nei corpi dei nemici morti.

Ogni stanza o corridoio ha punti gialli, essi rappresentano la quantità e la posizione di coloro che si trovano in quella stanza.




Per ogni punto giallo va lanciato il dado di colore arancione per stabilire il tipo di mostro incontrato o personaggio non giocante.

INCONTRI - PUNTI VITA E MOVIMENTO (Dado Arancio)

	GOBLIN Vita 5 Movimento 2
	SCHELETRO Vita 7 Movimento 1
	ORKO Vita 9 Movimento 3
	SOLDATO Vita 9 Movimento 3
	PRIGIONIERO Vita 3 Movimento 2
	MERCENARIO Vita 5 Movimento 3

-  In caso di uscita Goblin, Scheletro o Orco, questi attaccheranno a vista, muovendosi verso il giocatore alla loro massima velocità. Non possono lasciare la loro stanza o corridoio.
-  In caso di incontro con Soldato, Prigioniero o Mercenario, il dado Verde, sancirà se sono amici o nemici. Possono lasciare la loro stanza o corridoio per seguire o inseguire i giocatori.
-  In caso di singolo giocatore gli incontri nelle stanze o corridoi saranno sempre singoli (il punto giallo più lontano dalla porta). In caso di 4 o 6 giocatori si aggiungerà accanto al punto giallo più lontano 1 altro mostro.

INCONTRI PARTICOLARI (Dado Verde)







	CUORE - Felice di unirsi al gruppo, combatterà fino alla morte al fianco dei giocatori. Consegnerà al giocatore più vicino il suo tesoro (lancia il dado viola)
	CUORE SPEZZATO - Si unirà ai giocatori, seguendoli a due caselle di distanza. Consegnerà al giocatore più vicino il suo tesoro (lancia il dado viola). Ma al primo segno di pericolo, scapperà nel dungeon.
	SPADA - Sarà ostile, e attaccherà come i mostri a vista. Solamente ucciso, colui che stoccherà il colpo fatale, potrà avere il suo tesoro (lancia il dado viola)

COMBATTIMENTO (Dado Giallo)

Ogni giocatore, potrà decidere se combattere, attaccare i mostri quindi o scappare e se in possesso di una chiave, chiudere la porta, anche imprigionando un compagno.

Ogni giocatore muove di 3 quadretti durante il suo turno e combatte solo se la sua posizione entra in contatto con il nemico, diagonalmente, orrizzontalmente o verticalmente.

E' quindi importante segnare con una matita la nuova posizione con una X sulla mappa e cancellare la precedente.

	CONTRO		Spada contro Spada: Colpo parato non accade nulla
	CONTRO		Teschio contro Teschio: Volano insulti ma nessuno attacca
	CONTRO		Spada contro Teschio: Chi ha lanciato il Teschio perde 1 punto vita

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

A ogni turno il giocatore può aprire una porta (se ha una chiave), attaccare, chiudere una porta aperta (se ha una chiave). Il combattimento senza fuga, termina con la morte del giocatore o del mostro.

OGGETTI (Dado Viola)

Dopo un combattimento vinto, o incontrato un Personaggio non Giocante che concede i suoi avere, va lanciato il dado viola.



CHIAVE Usate per aprire o chiudere le porte, si posso accumulare, ma una volta utilizzate scompaiono.

TESORO Aggiungi una moneta davanti a te.

POZIONE CURATIVA Ogni pozione bevuta fa recuperare 1 punto vita.

MONETE - CHIAVI - POZIONI CURATIVE (Fotocopiare nel numero necessario e ritagliare)

