

DUNGEON QUEST

REVISED EDITION



RULES REFERENCE

DUNGEONQUEST™

REVISED EDITION

Acest Ghid de Referințe pentru *DungeonQuest Revised Edition* servește ca supliment la Îndrumar. Dacă nu ați jucat niciodată, citiți mai întâi Îndrumarul. Printre alte lucruri, Ghidul de Referințe explică cum să fie rezolvate situații neobișnuite care pot apărea în timpul jocului.

Ghidul de Referințe conține câteva reguli opționale, precum și o listă cu efectele camerelor, dar majoritatea o reprezintă noțiunile importante, care prezintă clarificări la reguli.

REGULI OPȚIONALE

Următoarele informații descriu reguli opționale pe care jucătorii le pot folosi în timpul unui joc de *DungeonQuest*. Dacă toți jucătorii sunt de acord, pot implementa oricâte reguli înainte de joc.

JOCUL SOLO

Această regulă permite unui jucător să joace *DungeonQuest* singur.

Toate regulile anterioare, explicate în Îndrumar și cele din acest ghid se aplică unui joc *DungeonQuest* solo, cu excepția celor legate de ieșirea din temniță și confruntarea monștrilor.

Pentru a ieși din temniță în timpul unui joc solo, un jucător **trebuie** să obțină cel puțin o carte Comoară (nu doar o carte Pradă).

Dacă confrunțați un monstru, mai întâi trageți o carte Monstru fără a o dezvălui și plasați-o cu fața în jos lângă fișa eroului. Apoi, fie încercați să evadați, fie luptați.

ÎNCERCAREA DE EVADARE

Aveți o singură șansă de a evada, și asta **înainte** de luptă.

Dacă alegeți să evadați, testați agilitatea. Dacă reușiți, decartați cartea Monstru, plasați un jeton Monstru în camera în care vă aflați, și ieșiți din cameră printr-un coridor neblocat, ignorând ușile și porțile culisante.

Dacă nu reușiți, dezvăluiți cartea Monstru pe care ați tras-o și suferiți un număr de răni egal cu penalizarea de evadare a monstrului. Apoi, continuați lupta.

LUPTA

La începutul fiecărei ture de luptă, rulați un zar și consultați tabelul de mai jos.

- 1–2: Suferiți o rană.
- 3–4: Și voi, și monstrul, suferiți fiecare câte o rană.
- 5: Monstrul suferă o rană.
- 6: Monstrul suferă două răni.

MOARTEA MAI POATE AȘTEPTA

Această regulă opțională permite jucătorilor să reînvie după moarte și să continue jocul.

Când un jucător moare, returnează toate cărțile din zona sa de joc (inclusiv cărțile Pradă și Rune) în grămezile de decartare corespunzătoare, toate jetoanele Rană și Determinare în stocuri. Apoi, jucătorul din stânga sa îi plasează figurina eroului pe o cameră Turn la alegere. Jucătorul reînviat își începe următoarea rundă ca și cum ar efectua prima sa rundă de joc.

APRINDEREA TORȚEI

Această regulă opțională permite jucătorilor să vadă câteva camere înainte de a intra în acestea.

Imediat după ce un jucător intră într-o cameră, fie ea pe un spațiu explorat, fie după plasarea unui cartonaș Cameră când mută într-un spațiu neexplorat, el alege un coridor de pe camera în care a intrat care duce spre un spațiu neexplorat și nu este blocat de o ușă. Apoi, trage un cartonaș și îl plasează astfel încât săgeata de intrare să fie adiacentă coridorului ales de el. El face asta pentru fiecare coridor al camerei în care a intrat, și care nu este blocat de o ușă. Apoi, rezolvă efectele camerei pe care o ocupă.

Când folosesc această regulă, fiecare jucător plasează cartonașele adiacent camerei Turn pe care o ocupă figurina eroului său în timpul pasului 10 al instalării. Primul erou care intră în camera Comoară plasează un cartonaș Cameră la fiecare dintre coridoarele camerei Comoară care încă nu au un cartonaș Cameră adiacent.

EXEMPLU DE APRINDERE A TORȚEI



Krutzbeck a intrat într-o cameră Culoar cu două coridoare de ieșire (A). Alege un coridor (B), trage un cartonaș, și îl plasează astfel încât săgeata de intrare să fie adiacentă coridorului ales. Apoi, face același lucru pentru celălalt coridor (C). La final, Krutzbeck trebuie să rezolve efectele culoarului.

NOȚIUNI IMPORTANTE

FAZA ACȚIUNE

Faza Acțiune este a doua dintre cele două faze pe care le efectuează un jucător în runda sa. În timpul acestei faze jucătorul trebuie să aleagă să mute, să cerceteze sau să intre în catacombe (dacă este posibil).

Subiecte corelate: Catacombele, Fundăturile, Rundele de joc, Mutarea, Cercetarea

AGILITATEA

Agilitatea este unul dintre cele patru atribute ale unui erou. Printre altele lucruri, testarea agilității este folosită în camerele Pod și Prăbușire și când se încearcă evadarea de la un monstru în timpul luptei.

Subiecte corelate: Test de atribut

ARMURĂ

Armura este unul dintre cele patru atribute ale unui erou. Printre altele lucruri, testarea armurii este folosită pentru a evita anumite capacane mortale.

Subiecte corelate: Test de atribut

TEST DE ATRIBUT

Există patru atribute listate pe fișa unui erou pe care un jucător le poate testa: forță, agilitate, armură și noroc.



Forță Agilitate Armură Noroc

Pentru a testa un atribut:

- Rulați două zaruri și adunați rezultatele
- Dacă suma este egală sau mai mică decât atributul testat, testul reușește
- Dacă suma este mai mare decât atributul testat, testul eșuează

De fiecare dată când un jucător eșuează într-un test de atribut, el își plasează un jeton Determinare pe fișa eroului său.

Subiecte corelate: Jeton Determinare, Forță, Agilitate, Armură, Noroc

CĂRȚILE

- Fiecare tip de carte formează propriul pachet. Tipul unei cărți este determinat de imaginea de pe verso.
- Cărțile cu același nume apar uneori în mai mult de un pachet după model.
- Când un jucător este instruit să tragă o carte, el trage cartea de deasupra pachetului desemnat, urmând instrucțiunile cărții, pe care apoi o decartază în modul cunoscut.
- Însă, există unele cărți care **nu** sunt decartate după ce au fost trase. Cărțile Pradă și cărțile care instruiesc un jucător să le păstreze sunt plasate cu fața în sus în zona de joc a eroului lângă fișa sa în loc să fie decartate.

- Fiecare pachet are, undeva lângă el, o grămadă de cărți decartate.
- Cărțile sunt decartate întotdeauna cu fața în sus.
- Dacă un pachet este epuizat, amestecați-i grămada de cărți decartate și plasați-o cu fața în jos pentru a forma noul pachet.

Subiecte corelate: Decartarea cărților și jetoanelor, Pradă

CATACOMBELE

Catacombele sunt un labirint în subterane și pasaje care se împletesc dedesubtul temniței, pline de prăzi de valoare și inamici îngrozitori.

Un jucător poate intra în catacombe în câteva moduri:

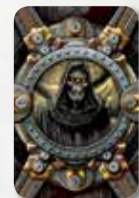
- alegând să intre în catacombe prin una dintre acțiunile sale din faza sa Acțiune;
 - » El poate alege această opțiune **doar dacă** în acea cameră se află o intrare în catacombe.
- prin efectul unei cărți; sau
- prin efectul forțat al unei camere (cum ar fi Podul).

Când un jucător intră în catacombe:

- Își plasează indicatorul Călătorie pe camera pe care o ocupă în acel moment figurina și îl orientează în direcția spre care dorește să se îndrepte
- Elimină figurina eroului său de pe tabla de joc, o plasează pe fișa sa și își încheie runda
- Indicatorul său Călătorie rămâne în camera sa curentă până la ieșirea din catacombe

Cât timp un jucător se află în catacombe:

- Nu poate muta sau cerceta în timpul fazei sale Acțiune
- Când este rândul său, trage o carte Catacombă, îi urmează instrucțiunile, și o plasează cu fața în sus lângă fișa sa formând o linie de cărți Catacombă
- Nu iese din catacombe până când nu trage din pachetul Catacombă o carte care să îi permită să iasă



Carte Catacombă

Subiecte corelate: Faza Acțiune, Intrarea în catacombe, Ieșirea din catacombe, Indicatorul Călătorie



INTRAREA ÎN CATACOMBE

Unele camere conțin scări care duc jos în catacombe. Efectele anumiți cărți pot, de asemenea, crea într-o cameră intrări în catacombe, și asta este indicat printr-un indicator Intrare Catacombă.



Exemple de intrări în catacombe printate pe cartonașe



Indicator Intrare Catacombă

Dacă un jucător își începe faza Acțiune într-o cameră care are o intrare în catacombe de orice fel, acesta poate alege să intre în catacombe în loc să mute sau să cercetaze.

Subiecte corelate: Catacombele, Indicator Călătorie

CAMERĂ

O cameră este orice spațiu explorat de pe tabla de joc. Cele patru camere Turn, și orice spațiu care are un cartonaș Cameră sunt considerate camere. Toate camerele sunt spații explorate.

Subiecte corelate: Spațiu explorat, Careră Turn, Camera Comoară

LUPTA

Lupta are loc când un erou confruntă un monstru. În timpul luptei, jucătorul a cărei rundă este jucătorul Erou, iar jucătorul din stânga sa controlează monstrul și este numit jucătorul Monstru.

Lupta are loc într-o serie de ture care continuă până când jucătorul Erou evadează, sau unul dintre cei doi jucători moare.

La începutul fiecărei ture de luptă:

- Jucătorul Erou, în secret, selectează o carte Luptă Erou din mână sa.
- Jucătorul Monstru, în secret, selectează o carte Luptă Monstru din mână sa.
- Ambii jucători dezvăluie simultan cărțile Luptă alese.
- Fiecare jucător consultă tabelul daunelor cărții sale, și suferă un număr de răni indicat în secțiunea "Răni suferite".
 - » Jucătorul Erou plasează jetoanele Rană pe fișa sa.
 - » Jucătorul Monstru plasează jetoanele Rană în fața sa.
- Dacă jucătorul Erou moare, confruntarea se încheie imediat și jucătorul Monstru își decartează cartea Monstru.
- Dacă numărul de jetoane Rană din fața jucătorului Monstru este egal sau depășește valoarea vieții de pe cartea sa Monstru, el anunță că monstrul a murit și confruntarea se termină imediat; jucătorul Monstru decartează cartea Monstru și jetonul Monstru, iar jucătorul Erou își încheie runda.

- Dacă niciunul dintre jucători nu moare după o tură de luptă, jucătorul Erou are șansa de a evada din luptă. Dacă nu o face, sau dacă încercarea de a evada eșuează, ambii jucători returnează în mâini cărțile Luptă jucate și încep o altă tură de luptă.

Subiecte corelate: Moartea, Confruntarea monștrilor, Evadarea din luptă

LIMITAREA COMPONENTELOR

Jucătorii nu sunt limitați la numărul de jetoane Determinare/Cercetare, Intrare Catacombă, Monstru sau Rană găsite în joc. Dacă jucătorii epuizează aceste componente, ei pot folosi monede, bile sau orice înlocuitor potrivit. Toate celelalte tipuri de componente sunt limitate și nu pot fi substituite.

MOARTEA

Un jucător poate muri în câteva moduri. Un jucător moare dacă:

- are jetoane Rană cu o valoare totală egală sau mai mare decât viața sa;
- instrucțiunile de pe o carte îi cauzează moartea;
- soarele apune în timp ce el încă se află în temniță; sau
- a ajuns într-o fundătură.

Când un jucător moare:

- Runda sa se încheie imediat.
- Își elimină figurina de pe tabla de joc, își plasează toate cărțile în grămezile de cărți ecartate corespondente, își returnează toate jetoanele în stocurile corespondente și fișa eroului său în cutia jocului.
- Nu își mai efectuează runda și nu mai poate câștiga jocul.
- Continuă să ia rolul jucătorului Monstru în mod obișnuit în timpul luptei unui alt jucător.

Subiecte corelate: Fundătură, Jetonul Soare și Traseul soarelui, Răni

FUNDĂTURĂ

Dacă, în runda sa, un jucător care nu se află în catacombe nu poate muta, cerceta sau intra în catacombe în timpul fazei sale Acțiune, acesta a ajuns într-o fundătură. Dacă un jucător ajunge într-o fundătură, acesta moare imediat.

Subiecte corelate: Faza Acțiune, Intrarea în catacombe, Moartea, Mutarea, Cercetarea

JETON DETERMINARE

Jucătorii obțin jetoane Determinare prin eșecul în testele atributelor. După ce un jucător își rulează zarurile într-un test de atribut, el poate cheltui oricâte jetoane determinare prin eliminarea lor de pe fișa eroului și returnându-le în stoc. Fiecare jeton Determinare cheltuit scade un punct din valoarea totală a zarurilor rulate.

Fața verso a jetoanelor Determinare este folosită ca jeton Cercetare.

Subiecte corelate: Test de atribut, Jeton Cercetare

DECARTAREA CĂRȚILOR ȘI JETOANELOR

Fiecare pachet de cărți are propria sa grămadă de cărți decartate. Când un jucător decartază o carte, o plasează cu fața în sus în grămada corespondentă. Când un jucător decartază un jeton, îl returnează în stoc.

UȘA

Ușile sunt bariere atașate de coridoare care pot împiedica un jucător de a muta prin acel coridor. Dacă un jucător încearcă să mute printr-un coridor care conține una sau mai multe uși, trage o carte Ușă și îi urmează instrucțiunile, continuând prin coridor doar dacă specifică cartea.



Ușă

Subiecte corelate: Coridor, Mutarea

CARTE ȘI PICTOGRAMĂ TEMNIȚĂ

Multe camere cer unui jucător să tragă și să rezolve cartea de deasupra pachetului Temniță de fiecare dată când intră în cameră. Aceste camere sunt marcate cu pictograma Temniță pentru a aminti acest efect.



Pictogramă
Temniță



Carte
Temniță

Subiecte corelate: Mutarea

CONFRUNTAREA MONȘTRILOR

Un jucător poate confrunta monștri prin:

- tragerea diverselor cărți care îl instruiesc să confrunte monștri; sau
- intrând într-o cameră care conține un jeton Monstru. Când un jucător intră într-o cameră cu un jeton Monstru, **el nu va rezolva efectul camerei.**

Când un jucător confruntă un monstru:

- Jucătorul a cărei rundă este este jucătorul Erou.
- Jucătorul din stânga sa este jucătorul Monstru.
- Jucătorul Monstru trage o carte din pachetul Monstru, anunțând **numai numele** monstrului, și plasează un jeton Monstru în camera jucătorului Erou (dacă nu există deja unul acolo).
- Jucătorul Erou ia cele trei cărți Luptă Erou.
- Jucătorul Monstru ia cele trei cărți Luptă Monstru.
- Acum ambii jucători intră în luptă.

Subiecte corelate: Lupta

SĂGEATA DE INTRARE

Fiecare cartonaș Temniță are o săgeată de intrare. Când un cartonaș Temniță este plasat pentru prima dată pe tabla de joc, acesta trebuie orientat astfel încât acea săgeată de intrare să fie adiacentă camerei din care mută eroul.



Săgeată
de intrare

Subiecte corelate: Mutarea

EVADAREA DIN LUPTĂ

La sfârșitul fiecărei ture de luptă, jucătorul Erou poate încerca să evadeze.

Dacă jucătorul Erou alege să evadeze, își testează agilitatea.

- Dacă reușește, confruntarea se încheie.
 - » Jucătorul Monstru își dezvăluie cartea Monstru, iar eroul suferă un număr de răni egal cu penalitatea pentru evadare a monstrului.
 - » Apoi, jucătorul Erou mută într-o cameră adiacentă explorată ignorând orice ușă sau poartă culisantă.
- Dacă nu reușește, trebuie să lupte cu monstrul încă o tură.

Dacă nu există camere explorate adiacente, jucătorul Erou nu poate încerca să evadeze din luptă.

Subiecte corelate: Lupta, Penalitate pentru evadare, Spațiu explorat

PENALITATE PENTRU EVADARE

Penalitatea unui monstru pentru evadare este numărul de răni pe care un erou le suferă atunci când evadează cu succes din lupta cu monstrul.

Subiecte corelate: Evadarea din luptă

IEȘIREA DIN CATACOMBE

Unele cărți Catacombă dau jucătorilor opțiunea de a ieși din catacombe. Când un jucător trage o astfel de carte, el poate decide imediat dacă va ieși sau nu din catacombe. Dacă alege să nu iasă din catacombe, nu va putea ieși mai târziu decât dacă cartea spune altfel sau va trage o altă carte Catacombă care îi dă opțiunea de a ieși.

Când un jucător iese din catacombe:

- Numără cărțile Catacombă pe care le deține în linie lângă fișa sa (inclusiv cartea pe care tocmai a tras-o și care îi dă opțiunea de a ieși) și mută indicatorul său Călătorie cu acel număr de spații în direcția spre care este îndreptat acesta.
 - » Dacă va trebui să își mute indicatorul Călătorie dincolo de zidul temniței, își mută indicatorul Călătorie până la zid și va ignora orice mutare rămasă dintre cele pe care i le permit cărțile sale Catacombă.
- Apoi, își rotește indicatorul Călătorie cu 90° în direcția în care dorește, rulează un zar, și își mută indicatorul Călătorie în direcția spre care este îndreptat cu un număr de spații egal cu rezultatul zarului.
 - » Dacă va trebui să își mute indicatorul Călătorie dincolo de zidul temniței, își mută indicatorul Călătorie până la zid și suferă o rană pentru fiecare mutare rămasă dintre cele acordate prin această rulare.
- Apoi, plasează toate cărțile Catacombă **Pradă** și celelalte cărți **Pradă** ale sale, și decartază celelalte cărți Catacombă.
- Apoi, iese la suprafață în temniță înlocuind indicatorul Călătorie cu figurina eroului său.

- » Dacă iese la suprafață într-un spațiu explorat, rezolvă efectele acelei camere (sau confruntă un monstru dacă este prezent vreunul).
 - › A player **can** resurface in a chamber that is occupied by one or more other players.
- » Dacă iese la suprafață într-un spațiu neexplorat, el va trage imediat un cartonaș Cameră și îl va plasa pe acel spațiu, orientat, însă, așa cum îi place. Apoi, va rezolva efectele acelei camere.
- » Nu plasați un indicator Intrare Catacombă pe camera prin care ați ieșit.

Subiecte corelate: Catacombele, Indicatorul Călătorie

IEȘIREA DIN TEMNIȚĂ

Pentru a avea șansa de a câștiga jocul, un jucător trebuie să iasă din temniță înainte de a apune soarele.

Pentru a ieși din temniță, un jucător trebuie:

- să aibă cel puțin o carte **Pradă**;
- să fie într-o cameră Turn la **începutul** fazei sale Acțiune; și
- să anunțe că a ieșit din temniță și să își elimine figurina eoului său de pe tabla de joc.

După ce un jucător iese din temniță:

- Nu mai efectuează runde.
- Nu mai poate intra în temniță.

Subiecte corelate: Pradă, Jetonul Soare și Traseul soarelui, Cameră Turn, Câștigarea jocului

SPAȚIU EXPLORAT

Un spațiu explorat (a nu se confunda cu o cameră care este considerată "cercetată") este un spațiu de pe tabla de joc care conține o cameră imprimată (cele patru camere Turn și camera Comoară) sau un cartonaș Cameră.

Subiecte corelate: Camera

PRIMUL JUCĂTOR

La începutul jocului, un jucător este determinat, aleator, pentru tot parcursul jocului Primul Jucător. Acel jucător ia jetonul Primul Jucător. De fiecare dată când acesta își începe runda, acesta va avansa jetonul Soare cu un spațiu pe traseul soarelui.



Jeton
Primul Jucător

Subiecte corelate: Jetonul Soare și Traseul soarelui

RUNDELE DE JOC

DungeonQuest este jucat într-o serie de runde începând cu primul jucător și continuând în sens orar. Fiecare jucător își efectuează întreaga rundă înainte ca următorul jucător să o înceapă pe a sa.

O rundă constă din două faze, efectuate în următoarea ordine:

1. **Faza Situație:** Jucătorul rezolvă abilitățile de pe cărțile din zona sa de joc, care trebuie să se întâmple la începutul runde sale.
2. **Faza Acțiune:** Jucătorul alege **una** dintre următoarele acțiuni:
 - » **Mutare:** Mută figurina eroului într-un spațiu adiacent.
 - » **Cercetare:** Cercetează camera pe care o ocupă în acel moment figurina eroului (dacă este posibil).
 - » **Intrare în catacombe:** Urmează instrucțiunile pentru intrarea în catacombe (dacă este posibil).

După ce un jucător a completat cele două faze, runda sa se încheie, iar următorul jucător își începe runda.

Subiecte corelate: Catacombe, Primul Jucător, Jetonul Soare și Traseul soarelui

CORIDOR

Un coridor este un pasaj care duce dintr-o cameră în alta. Un cartonaș Temniță poate avea 1-4 coridoare.

Un coridor de pe un cartonaș Temniță poate fi blocat de zidul unui cartonaș Temniță adiacent, sau de zidul exterior. Printr-un coridor blocat în acest fel nu se poate muta și nu se consideră că este conectat la camera adiacentă.

Unele coridoare au uși sau porți culisante atașate care împiedică, dar nu blochează în mod strict mutarea prin ele.

Un coridor **nu** este același lucru cu un culoar. Un culoar este un anumit tip de cartonaș Temniță.

Subiecte corelate: Fundătură, Ușă, Poartă culisantă

VIAȚA

Viața arată câte răni sunt necesare pentru a ucide un erou sau un monstru.

- Valoarea vieții unui erou este printată în colțul din dreapta sus al fișei eroului.
- Valoarea vieții unui monstru este printată în partea dreaptă a cărții monstrului.
- Când un erou sau un monstru are jetoane Rană cu o valoare egală sau care depășește viața sa, acesta moare.

Subiecte corelate: Moartea, Vindecarea, Rănille

VINDECAREA

Efectele și abilitățile unor cărți permit jucătorilor să se vindece. Când un jucător se vindecă, elimină un număr de jetoane Rană, de pe fișa eroului, egal cu suma specificată pentru vindecare și le returnează în stoc. Dacă valoarea specificată este mai mare decât jetoanele Rană de pe fișa eroului, diferența în plus este ignorată.

Subiecte corelate: Viața, Rănille

ABILITĂȚILE EROILOR

Fiecare erou are cel puțin o abilitate specială tipărită pe fișa sa. Dacă o abilitate cuprinde expresia “you may” abilitatea este opțională.

PRADĂ (LOOT)

Când un jucător trage o carte cu cuvântul cheie “**Loot**”, o plasează cu fața în sus în zona sa de joc.

Cărțile Pradă au adesea o valoare în aur. La sfârșitul jocului, jucătorii supraviețuitori adună valorile aurului lor pentru a stabili câștigătorul.

Cărțile Pradă fără o valoare în aur, valorează zero Aur dacă nu este incat altfel prin instrucțiunile cărții Pradă.

Subiecte corelate: Câștigarea jocului

NOROC

Norocul este unul dintre cele patru atribute ale unui erou. Printre alte lucruri, norocul este testat într-o cameră Groapă fără fund.

Subiecte corelate: Test de atribut

MONSTRU

Când un jucător confruntă un monstru, jucătorul din stânga sa (jucătorul Monstru) trage cartea de deasupra pachetului Monstru, se uită la ea în secret și anunță numele monstrului. Apoi, plasează un jeton Monstru în acea cameră (dacă acolo nu există deja unul). Dacă monstrul este ucis, jetonul Monstru este eliminat.



Carte Monstru



Jeton Monstru

Subiecte corelate: Confruntarea monștrilor

MUTAREA

Mutarea este una dintre cele trei acțiuni pe care un jucător le poate alege în timpul fazei sale Acțiune. Mutarea permite unui jucător să înainteze în temniță.

Când un jucător mută:

- Plasează figurina eroului într-un spațiu adiacent care este conectat printr-un coridor la camera ocupată de el în acel moment.
 - » Dacă spațiul este explorat, intră în cameră și îi rezolvă efectele.
 - » Dacă spațiul nu este explorat:
 - › Trage un cartonaș Cameră din orice grămadă și îl plasează cu fața în sus pe tabla de joc astfel încât săgeata de intrare de pe cartonașul tras să fie adiacentă camerei din care a mutat jucătorul.
 - › Acum acel spațiu este explorat.
 - › Apoi, plasează figurina eroului său în acea cameră și îi rezolvă efectele.
- Un jucător nu poate alege să intre într-o cameră care este deja ocupată de figurina altui jucător, cu excepția Camerei Comorii.

- Dacă există o ușă sau o poartă culisantă pe coridorul dintre erou și spațiul în care dorește să intre, el trebuie mai întâi să depășească barierele înainte de a putea să mute.

» Dacă există mai multe uși și/sau porți culisante pe coridorul între erou și spațiul în care dorește să intre, el trebuie să le depășească pe toate **în ordine** înainte de a putea muta.

- Dacă un jucător se află în catacombe, nu mută în mod obișnuit. În schimb, trage o carte Catacombă în fiecare dintre rundele sale.

Subiecte corelate: Catacombe, Ușă, Poartă culisantă, Camera Comorii

POARTĂ CULISANTĂ

Porțile culisante sunt bariere atașate de coridoare care împiedică un jucător să mute prin acel coridor. Dacă un jucător încearcă să mute printr-un coridor care conține unul sau mai multe porți culisante, mai întâi acesta trebuie să testeze Forța. Dacă reușește, își continuă mutarea în mod normal și trece prin coridor. La eșec, își încheie runda.



Poartă culisantă

Subiecte corelate: Coridor, Mutarea

CĂRȚILE RUNĂ

Fiecare carte Rună poate fi folosită doar o singură dată per joc. Fiecare carte Rună are propriile condiții și efecte specifice. Când un jucător dorește să folosească o rună, urmează instrucțiunile cărții Rună. Apoi, returnează cartea Rună în cutia jocului.

CERCETAREA

Cercetarea este una dintre cele trei acțiuni pe care un jucător le poate alege în timpul fazei sale Acțiune. Prin cercetarea unei camere, jucătorii pot descoperi prăzi, uși secrete, monștri și alte elemente din Temnița Dragonfire.

Pentru ca o cameră să fie cercetată, aceasta trebuie să îndeplinească următoarele criterii:

- Trebuie să aibă o pictogramă Torță.
- Nu poate avea jetoane Monstru pe ea.
- Nu poate avea un jeton Cercetare pe ea.

Dacă un jucător alege să cerceteze, el trage cartea de deasupra pachetului Cercetare și plasează un jeton Cercetare pe camera în care se află. Dacă o cameră are un jeton Cercetare pe ea, acea cameră a fost deja cercetată și nu mai poate fi cercetată de un jucător.

Subiecte corelate: Faza Acțiune, Jeton Cercetare, Pictograma Torță

JETON CERCETARE

Când un jucător efectuează o acțiune de cercetare într-o cameră cu pictogramă Torță, el plasează un jeton Cercetare în acea cameră. Jetonul Cercetare arată că acea cameră a fost deja cercetată și nu mai



Jeton Cercetare

fața opusă jetonului Cercetare este folosită ca și jeton Determinare.

Subiecte corelate: Jeton Determinare, Pictograma Torță

FAZA SITUAȚIE

Faza Situație este prima dintre cele două faze efectuate de un jucător în fiecare rundă. În timpul acestei faze un jucător rezolvă abilitățile de pe cărțile din zona sa de joc care au loc la startul runde sale. Dacă este runda primului jucător, acesta avansează jetonul Soare cu un spațiu pe traseul soarelui.

Subiecte corelate: Rundele de joc, Jeton Soare și Traseul soarelui

FORȚA

Forța este una dintre cele patru atribute ale eroului. Printre alte lucruri, testele forței sunt folosite pentru a deschide porți culisante și în camerele Pânză de păianjen.

Subiecte corelate: Test de atribut, Poartă culisantă

JETONUL SOARE ȘI TRASEUL SOARELUI

În timpul fiecărei faze Situație a primului jucător, acesta **trebuie** să avanseze jetonul Soare cun spațiu (spre dreapta) pe traseul soarelui.

De fiecare dată când jetonul Soare avansează pe unul dintre spațiile numerotate dinspre sfârșitul traseului soarelui, primul jucător rulează imediat un zar. Dacă numărul rulat este **mai mare decât** numărul de pe spațiu, jocul continuă. Dacă este numărul rulat este **egal sau mai mic decât** numărul de pe spațiu, soarele apune, ușile temniței sunt sigilate, iar jocul se încheie imediat.

Toți jucătorii care nu au ieșit din temniță atunci când soarele apune, moare imediat.



Jeton Soare și Traseul soarelui

Dacă jocul continuă după ce jetonul Soare ajunge pe ultimul spațiu al traseului soarelui, primul jucător nu mai avansează jetonul Soare la începutul rundelor sale, dar încă rulează un zar conform instrucțiunilor de deasupra.

Subiecte corelate: Moartea, Faza Situație, Câștigarea jocului

CONFLICTE PRIVIND SINCRONIZAREA

În caz de conflicte privind sincronizarea, ce apar între doi sau mai mulți jucători care încearcă să folosească abilități care apar simultan, jucătorul a cărei rundă se desfășoară alege ordinea în care sunt rezolvate abilitățile.

PICTOGRAMA TORȚĂ

Camerele care pot fi cercetate au o pictogramă Torță. Dacă o cameră nu are pictogramă Torță, un jucător nu poate efectua o acțiune Cercetare în acea cameră.



Pictogramă Torță

Subiecte corelate: Cercetarea

CAMERĂ TURN

Vedeți "Camera Turn" la pagina 11.

INDICATOR CĂLĂTORIE

Fiecare erou are propriul indicator Călătorie. Indicatorul Călătorie al unui erou este inițial folosit pentru a marca că eroul intră în catacombe, apoi pentru a determina unde va apărea eroul pe tabla de joc atunci când iese din catacombe.



Indicator Călătorie

CAMERA COMOARĂ

Vedeți "Camera Comoară" la pagina 11.

SPAȚIU NEEXPLOLAT

Un spațiu neexplorat este orice spațiu de pe tabla de joc care nu conține o cameră printată (camere Turn sau cameră Comoară) sau un cartonaș Cameră.

Subiecte corelate: Camera, Spațiu explorat, Mutarea

ZIDUL

Zidurile apar pe majoritatea cartonașelor Temniță și blochează deplasarea unui erou. Zidurile groase din jurul perimetrului tablei de joc sunt numite zidul extern. Când un coridor conduce la un zid, acel coridor este blocat și nu se poate muta prin el.

Subiecte corelate: Coridor, Mutarea

CÂȘTIGAREA JOCULUI

Jocul se încheie atunci când soarele apune sau când toți jucătorii fie au ieșit din temniță, fie au murit.

Când jocul se sfârșește:

- Toți jucătorii supraviețuitori rezolvă instrucțiunile de final de joc de pe cărțile lor Pradă (dacă există).
- Toți jucătorii supraviețuitori își calculează valoarea totală a aurului de pe toate cărțile lor Pradă.

- Jucătorul supraviețuitor cu **cea mai mare valoare totală în aur** de pe cărțile sale Pradă câștigă jocul.

Dacă doi sau mai mulți jucători sunt la egalitate pentru totalul în aur:

- Jucătorul care are **o singură carte Pradă cu cea mai mare valoare în aur** câștigă jocul.
- Dacă încă există egalitate, jucătorul cu **cele mai multe cărți Pradă** câștigă jocul.
- Dacă egalitatea persistă, toți jucătorii aflați la egalitate câștigă.

Dacă nu există supraviețuitori, atunci toți jucătorii pierd jocul.

Subiecte corelate: Moartea, Pradă, Jetonul Soarele și Traseul soarelui

RĂNILE

Multe reguli și efecte ale cărților instruesc jucătorii să sufere răni. Plasați jetoanele Rană pe fișa unui erou pentru a arăta rănile suferite. Dacă valoarea totală a jetoanelor Rană de pe fișa unui erou este egală sau depășește viața sa, acesta moare.



Jetoane
Rană

De asemenea, monștrii pot suferi răni în timpul luptei.

Subiecte corelate: Lupta, Moartea, Vindecarea, Viața

MERITE

Concept joc: Jakob Bonds, Gustav Bonds și Dan Glimne

Dezvoltare joc: John Goodenough cu Jason Walden

Producător: Jason Walden

Tehnoredactare: David Hansen și Michael Hurley

Corectură: Sean O'Leary

Layout regulament: Christopher Hosch și Michael Hurley

Copertă: Anna Christenson

Camera Temniță: Henning Ludvigsen

Eroi: Jacob Glaser

Interioare: Banu Andaru, Felicia Cano, Jesper Ejsing, Lou Frank, Jacob Glaser, John Goodenough, Rafal Hrynkiwicz, Henning Ludvigsen, Andrew Navaro, Ben Prenevost și Frank Walls

Grafică: Andrew Navaro, Evan Simonet și WiL Springer

Director artistic: Andrew Navaro

Director grafică: Brian Schomburg

Director producție: Eric Knight

Conducere producție: Steven Kimball

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Tester: Dane Beltrami, J.R. Godwin, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, James Hata, Sally Karkula, Brett Klooster, Daniel Klooster, Rob Kouba, Jay Little, Chris Mayfield, Andrew Navaro, Jon New, Mark O'Connor, Eric Olsen, Troy Parker, Mark Pollard, Guy Reed, Matt Root, Brady Sadler, WiL Springer, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Peter J. VanDusartz IV, James Voelker, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov și Jamie Zephyr.



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Nicio parte a acestui produs nu poate fi reprodusă fără permisiune. *DungeonQuest* este marcă înregistrată a Alga AB, parte a BRIO Group. Fantasy Flight Supply este TM a Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games și logoul FFG sunt ® ale Fantasy Flight Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate proprietarilor de drept. Adresa Fantasy Flight Games este la 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, SUA. 651-639-1905. Păstrați aceste informații. Prezentele componente pot diferi de cele arătate. Fabricat în China. ACEST PRODUS NU ESTE O JUCĂRIE. NU ESTE DESTINATĂ PERSOANELOR CU VÂRSTA MAI MICĂ DE 13 ANI.

EFECTELE CAMERELOR

În cele ce urmează avem o prezentare completă a efectelor camerelor.

Dacă descrierea unei camere spune “**La intrare:**” efectul urmează să se aplice de fiecare dată când un erou intră în cameră, indiferent dacă acesta mută în cameră voluntar, a fost forțat să mute în acea cameră prin efectul unei cărți, sau a intrat în cameră în urma ieșirii din catacombe. Rețineți că unele efecte ale camerelor funcționează puțin diferit în funcție de cum intră eroul în cameră; aceste diferențe sunt specificate în descrierea camerei.

CAMERĂ TEMNIȚĂ



Există o varietate mare de camere Temniță. Adesea, ele includ una sau mai multe elemente incluzând intrări în catacombe, uși și porți culisante.

La intrare: Trageți o carte Temniță.

Dacă începeți runda aici: Dacă nu există niciun jeton Cercetare în această cameră, puteți efectua o acțiune de cercetare.



POD

La intrarea dintr-un coridor: Alegeți să TRAVERSAȚI PODUL (vedeți mai jos) sau să terminați runda.

La intrarea din catacombe: Alegeți de care parte a podului vă aflați. Apoi, fie alegeți să traversați podul, fie să încheiați runda.

Când ieșiți: Alegeți să ieșiți din cameră prin coridorul prin care ați intrat în această cameră, sau să traversați podul.

Traversarea podului: Testați agilitatea și adăugați 1 la rezultatul zarului pentru fiecare carte *Pradă* pe care o dețineți. Puteți decarta oricâte cărți *Pradă* înainte de a testa agilitatea.

- **Reușită:** Ieșiți din cameră prin coridorul aflat de cealaltă parte a podului.
- **Eșec:** Cădeți de pe pod. Rulați un zar și suferiți un număr de răni egal cu rezultatul. Apoi intrați în catacombe.



GROAPĂ FĂRĂ FUND

La intrare: Testați norocul.

- **Reușită:** Terminați runda.
- **Eșec:** Muriți.



PRĂBUȘIRE

La intrarea dintr-un coridor: Trageți o carte Temniță.

La intrarea din catacombe: Alegeți de care parte a prăbușirii vă aflați. Apoi, trageți o carte Temniță.

Când ieșiți: Dacă alegeți să ieșiți printr-un coridor aflat de cealaltă parte a prăbușirii, testați agilitatea.

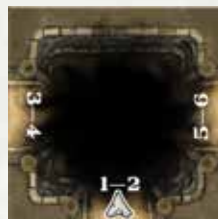
- **Reușită:** Ieșiți din cameră în mod normal.
- **Eșec:** Terminați runda.



CAMERA ÎNTUNERICULUI

La intrare: Mutați imediat din nou, ignorând ușile și porțile culisante.

La ieșire: Rulați un zar; trebuie să ieșiți prin coridorul marcat cu numărul care se potrivește cu rezultatul. Dacă căidorul prin care trebuie să ieșiți este blocat, rulați din nou zarul.





CRĂPĂTURĂ

Crăpătura din centru acestei camere nu poate fi traversată.

La intrarea dintr-un coridor: Trageți o carte Temniță.

La intrarea din catacombe: Alegeți de care parte a crăpăturii vă aflați. Apoi trageți o carte Temniță.

Când ieșiți: Puteți ieși din cameră numai printr-un coridor aflat de aceeași parte a crăpăturii cu partea prin care ați intrat.



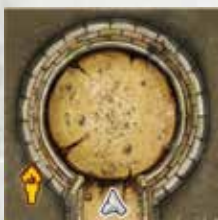
CULOAR

Există o mare varietate de culoare, dar toate funcționează la fel.

La intrare: Mutați imediat din nou, ignorând ușile și porțile culisante.



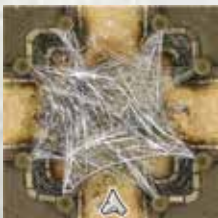
Când ieșiți: Nu puteți ieși din cameră prin coridorul prin care ați intrat, cu excepția cazului în care celelalte coridoare sunt blocate.



CAMERĂ ROTATIVĂ

Această cameră poate crea o fundătură care să blocheze eroul. Vedeți "Fundătura" la pag.4.

La intrare: Rotiți camera cu 180° și încheiați runda.



PÂNZĂ DE PĂIANJEN

La intrarea dintr-un coridor: Mutați imediat din nou, ignorând ușile și porțile culisante. Dacă alegeți să ieșiți printr-un alt coridor decât cel prin care ați intrat, trebuie să **PĂTRUNDEȚI PRIN PÂNZE** (vedeți mai jos).

La intrarea din catacombe: Alegeți de care parte a pănzelor vă aflați. Apoi, mutați imediat din nou, ignorând ușile și porțile culisante. Dacă alegeți să ieșiți prin alt coridor decât cel prin care ați intrat, trebuie să pătrundeți prin pănzele de păianjen.

Dacă începeți runda aici: Înainte să puteți muta, trebuie să pătrundeți prin pănzele de păianjen.

Pătrunderea prin pănzele de păianjen: Testați forța.

• **Reușită:** Ieșiți din cameră în mod normal.

• **Eșec:** Încheiați runda.

CAMERĂ CAPCANĂ



La intrare: Trageți o carte Capcană.

CAMERĂ TURN



Toate cele patru camere Turn sunt spații explorate.

La intrare: Alegeți **una** dintre următoarele:

- Dacă aveți una sau mai multe cărți **Pradă**, puteți ieși din temniță.
- Mutați imediat din nou la o cameră adiacentă sau la un spațiu adiacent neexplorat.
- Mutați direct la o altă cameră Turn care nu este ocupată de un erou și continuați-vă runda.

CAMERA COMOARĂ



În camera Comoară pot intra oricâți eroi în același timp. Deși camera Comoară ocupă două spații de pe tabla de joc, acestea contează ca o singură cameră. Camera Comoară este un spațiu explorat.

La intrare: Trageți o carte Dragon.

Când începeți runda aici: Alegeți una dintre următoarele:

- Trageți o carte Dragon.
- Ieșiți din cameră prin orice coridor care nu este blocat de un zid sau de un alt erou.

DIAGRAMA REZULTATELOR CĂRȚILOR LUPTĂ

Această diagramă arată care jucător suferă daune în luptă, jucătorul Erou sau jucătorul Monstru, și câte daune suferă.



Numărul din casetele albe arată câte răni suferă jucătorul **Erou**.



Numărul din casetele gri arată câte răni suferă jucătorul **Monstru**.



Casetele care sunt împărțite în jumătate, o parte albă și una gri, arată numărul de răni suferite de **ambii** jucători, Erou și Monstru.

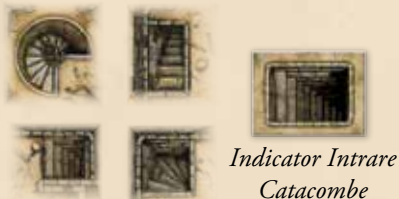
		MONSTER PLAYERS CARD		
		RANGED	MELEE	MAGIC
HERO PLAYERS CARD	MAGIC	1	1	1/1
	MELEE	1	2/2	1
	RANGED	1/1	2	1

REFERINȚE PE SCURT

ATRIBUTE



ELEMENTE ALE CAMERELOR



Intrări în catacombe pe cartonașele Cameră

PICTOGRAME DE PE CAMERE

