

The logo for 'Dungeon Cube' is centered at the top. It features the word 'DUNGEON' in a stylized, metallic gold font with a blue outline, and the word 'CUBE' in a solid blue font with a gold outline. The text is set against a yellow and blue diamond-shaped background.

DUNGEON CUBE

La furia dei
Drahakor

DUNGEON CUBE: tre esperienze di gioco in uno!

Puoi affrontare Dungeon Cube in diverse modalità che ti offrono differenti esperienze di gioco.

La Storia ti permette di giocare da solo, immergendoti in uno dei racconti scritti in questo manuale. Il tuo obiettivo è completare le missioni presentate, con sfide che aumentano di difficoltà mentre la storia si dipana. Scegli tra i 6 personaggi disponibili, ognuno con il suo percorso narrativo e scopri i 3 finali differenti.

La Sfida ti permette di competere contro gli altri giocatori per determinare chi è il campione tra voi.

Il Cooperativo ti permette di affrontare missioni complesse insieme ai tuoi amici. Solo cooperando e unendo le forze si ottiene la vittoria che, altrimenti, sarebbe impossibile.

Qualsiasi modalità tu scelga di giocare, dovrai familiarizzare con le regole base di Dungeon Cube, spiegate qui di seguito. Le regole specifiche di ogni modalità verranno introdotte all'inizio del paragrafo dedicato.

PANORAMICA DI GIOCO

Indipendentemente dalla modalità scelta, in Dungeon Cube dovrai affrontare e completare una serie di missioni. Ogni missione è composta da uno o più obiettivi. Ogni obiettivo richiede di soddisfare una o più icone (mostri, luoghi, oggetti). Gli obiettivi vanno sempre completati in sequenza. È possibile completare più obiettivi nello stesso turno, purché si rispetti l'ordine indicato.

Per risolvere gli obiettivi dovrai, turno dopo turno, manipolare le facce del cubo in modo da ottenere il risultato richiesto, ad esempio collegare una icona al personaggio, eliminare un'icona dalla faccia del cubo ecc. Una volta risolti tutti gli obiettivi la missione si può considerare completata. Alcune icone se collegate al tuo personaggio possono farti perdere vita o resistenza e se arrivi a zero... la missione è fallita!

PREPARAZIONE DI UNA MISSIONE

Prima di iniziare una missione:

Mescola il cubo, effettuando alcuni movimenti casuali.

Ripristina Punti Vita e Punti Resistenza

Parti dal primo obiettivo indicato dalla missione.

STRUTTURA DI UN TURNO

Una missione si gioca a turni. Ogni turno è composto da:

1- Movimento: puoi effettuare 2 movimenti **a costo** e un numero illimitato di movimenti liberi (vedi differenza più avanti).

2- Risoluzione della faccia: dopo i movimenti, controlla la faccia del cubo dove si trova il tuo eroe: se hai soddisfatto le condizioni l'obiettivo è completato, se invece i tuoi Punti Vita o Punti Resistenza scendono a 0, l'obiettivo non è completato e la missione è fallita

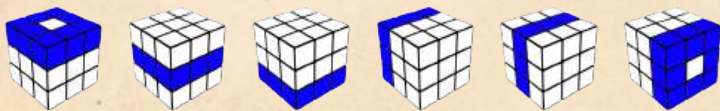
FINE DEL TURNO

Se hai completato l'ultimo obiettivo della missione, la missione è completa.

Se non hai completato l'obiettivo ma sei ancora in vita, inizia un nuovo turno. Puoi ripetere i turni finché o risolvi l'obiettivo (o più obiettivi in sequenza), oppure vieni sconfitto. In caso di fallimento, consulta il capitolo per verificare gli effetti della sconfitta, poi mescola di nuovo il cubo e riparti dall'inizio della missione.

MOVIMENTI A COSTO E LIBERI

I movimenti **a costo** sono quelli che cambiano le icone sulla faccia dove è posizionato il tuo eroe o che muovono uno strato dove il tuo eroe è presente. Ognuna di queste mosse **consuma sempre un movimento**, a dispetto di quanto viene ruotato lo strato (90° , 180° , 270°).



Esempio: In figura potete vedere cosa si intende con il termine “strati”, termine che verrà usato in tutto il regolamento.



Esempio: Queste tre mosse usano 1 punto movimento ognuna. Le prime due cambiano le icone sulla faccia dove è presente il tuo eroe (casella verde). La terza sposta lo strato dove è presente il tuo eroe. Il movimento costa 1 sia che lo strato venga ruotato 1, 2 o 3 volte (rotazione di 90° , 180° o 270°).

Qualsiasi movimento sul cubo che non modifica le icone sulla faccia del tuo eroe è libero e, quindi, non consuma movimento. Puoi eseguirne quanti desideri.



Esempio: *Questi tre movimenti non cambiano le icone sulla faccia che contiene il tuo personaggio (casella verde). Quindi sono gratuiti (liberi).*

Consigliamo di effettuare le rotazioni degli strati mentre guardi la faccia su cui è posizionato il tuo eroe. Questo ti permette di capire immediatamente quando stai effettuando un movimento libero o un movimento a costo. In ogni momento, puoi girare il cubo nelle tue mani per ispezionare le altre facce: questo non viene considerato come un movimento.

Non è possibile tentare una mossa e poi riportare il cubo nella sua posizione originale: ogni volta che si inizia un movimento va completato e, se necessario, speso un movimento.

Dopo aver speso uno o due movimenti, puoi procedere a risolvere la faccia del cubo. Ricordati: non sei obbligato ad usare entrambi i movimenti a disposizione, ma devi usarne almeno uno a costo prima di risolvere la faccia del cubo. Qualsiasi movimento non speso sarà perso. Il turno successivo avrai sempre a disposizione 2 movimenti.

B - Risolvere la faccia su cui è posizionato il tuo eroe.

Una volta che hai completato i movimenti, puoi vedere cosa il tuo eroe ha incontrato in questo turno. Il tuo personaggio può essere collegato a 5 icone sulla sua faccia tramite i mezzi cerchi che lo circondano.

Tre di questi mezzi cerchi sono bianchi e, combinati con l'altra metà, contribuiscono a formare delle connessioni bianche ○. Due di loro sono grigi e, combinati con l'altra metà adiacente in diagonale, contribuiscono a formare connessioni bianche/grigie ◐.

La missione ti indica come devono essere connessi i simboli in quale sequenza. Alcune caselle (mostri, luoghi impervi e bonus) si attivano indipendentemente dalla missione. Trovi l'effetto della connessione richiesta per attivarli direttamente sulla casella del cubo.

Esempio: *Al termine dei movimenti disponibili, questa è la faccia con il tuo eroe. Passiamo a risolverla.*



- 1- ● Combatti con un troll e perdi 1 PV.
- 2- ○ Combatti con un goblin e perdi 1 PV.
- 3- ○ Trovi una gemma. È un oggetto di missione: in questo caso, non fa parte della tua missione e non ha alcun effetto.
- 4- ○ Passi attraverso delle colline impervie e perdi 1 PR.
- 5- ● Il drago non si attiva perché la connessione non è del tipo necessario.

EFFETTI SULLE CASELLE DEL CUBO

- ♥ - Perdi il numero di Punti Vita indicati
- 💧 - Perdi il numero di Punti Resistenza indicati
- 💰 - Guadagni il numero di Monete indicato
- = ➡ Prima di risolvere la faccia, bisogna spostare lo strato su cui è posizionata questa icona di 1 movimento di 90° nella direzione indicata.

Attenzione: Quando i simboli associati al personaggio in quel turno sono simboli dell'obiettivo/i appena risolto/i, i loro effetti non si attivano per quel turno. Es. Se l'obiettivo dice di sconfiggere il goblin. Non perdi 1 Punto Vita nel turno in cui risolvi l'obiettivo.

LEGENDA DELLE MISSIONI

Le missioni sono composte di una serie di icone presentate in colonna. Ogni riga rappresenta un obiettivo diverso di missione e può essere composta da una sola icona o da più icone unite da un simbolo. Per completare un obiettivo, le icone indicate devono essere connesse all'eroe rispettando le condizioni indicate. Il tipo di connessione necessaria a collegare l'icona è sempre riportata sotto l'icona stessa. Una volta che hai completato un obiettivo, segnalo sulla tua scheda

personaggio. Per completare la missione, non devi risolvere tutti gli obiettivi in un turno solo, ma puoi farlo in più turni. Inoltre, una volta che un obiettivo è stato completato e segnato sulla tua scheda personaggio, le icone dell'obiettivo possono anche sconnettersi dal personaggio e sparire dalla faccia che lo contiene.

L'unica restrizione che devi rispettare è che gli obiettivi vanno completati in sequenza: non puoi completare il secondo obiettivo se non hai ancora completato il primo. Puoi però completare più obiettivi nello stesso turno se hai connesso le giuste icone.



Esempio: In questa missione devi prima trovare la spada e poi sconfiggere il goblin. Puoi risolvere la prima missione (collegare l'eroe alla spada tramite una connessione bianca) in un turno e poi, successivamente, collegarlo al goblin.

Oppure puoi collegarli entrambi nello stesso turno. Quello che non puoi fare è collegare prima il goblin: finché il primo obiettivo non è stato completato, non puoi collegare il secondo.

Quando nell'obiettivo c'è più di un simbolo, bisogna guardare il simbolo che li collega per capire come completare l'obiettivo.



Questo simbolo indica che, per completare l'obiettivo, le due icone devono essere entrambe connesse con le connessioni indicate nello stesso turno.



Questo simbolo indica che, per completare l'obiettivo, la prima icona deve essere connessa con la connessione indicata mentre la seconda non deve essere presente sulla faccia che contiene l'eroe.



Questo simbolo indica che, per completare l'obiettivo, la prima icona deve essere connessa con la connessione indicata mentre la seconda deve essere presente sulla faccia che contiene l'eroe (connessa o non connessa).



MODALITÀ STORIA

Nella Modalità Storia, giocherai da solo. Inizia a leggere la storia nella prossima pagina, scegli il tuo eroe e parti all'avventura! Prima di tuffarti nel gioco devi prendere familiarità con la scheda personaggio, che ti aiuterà a tenere traccia dei tuoi punteggi durante la partita.



- 1- **Salute:** qui, puoi segnare i tuoi Punti Vita. All'interno del cuore, puoi tenere traccia dei tuoi Punti Vita massimi mentre, a destra, puoi tenere traccia dei tuoi Punti Vita correnti.
- 2- **Energia:** Questo spazio è riservato alla gestione dei Punti Resistenza, che funzionano come i Punti Vita.
- 3- **Monete:** Qui è dove puoi segnare quante monete hai raccolto in questa missione e nelle precedenti.
- 4- **Equipaggiamento:** Qui, troverai alcuni oggetti e i loro effetti quando li utilizzi. Puoi comprarli prima di iniziare la missione con le tue monete. Il costo di ogni oggetto è indicato nell'icona del sacchetto. Una volta che hai speso i soldi, puoi marcare quell'oggetto con una X. Dopo averlo usato cancella la X per indicare che non hai più quell'oggetto.
- 5- Spazio in cui puoi copiare la missione corrente. Puoi disegnare le icone e gli obiettivi delle missioni per averli sempre sotto mano e cerchiare gli obiettivi raggiunti.
- 6- Questi bonus sul cubo possono essere presi solo una volta per missione. Quando li colleghi al tuo eroe la prima volta, fai una X sul bonus.

La scheda del personaggio ti accompagna in tutte le tue avventure. Le monete accumulate e gli oggetti vengono trasferiti alla prossima missione. All'inizio di una nuova missione, sia che tu abbia avuto successo precedentemente o meno, devi ripristinare i tuoi Punti Vita e Punti Resistenza ai loro valori massimi e devi cancellare qualsiasi X presente sui bonus acquisiti in fondo alla scheda.

Se è una nuova missione, puoi aggiornare la scheda con le icone della missione che stai per affrontare oppure, in caso di missione fallita, puoi lasciare le icone precedenti ma cancellare qualsiasi avanzamento fatto.

Gli oggetti e le monete vengono cancellate quando usate. Se le hai usate in una missione fallita, sono perse e dovrai ricomprarle: considera bene quando usarle.

INTRODUZIONE

Kubir è in guerra.

Dalle terre del Sud, l'orda dei Drahakor avanza senza pietà, piegando popoli e città con una magia oscura e antica. Fortezze cadono, villaggi bruciano, e il fragile equilibrio del mondo è sull'orlo della distruzione.

In questo tempo di caos, sei eroi percorrono strade diverse, mossi da vendetta, speranza, dovere o destino. Ognuno di loro è stato toccato dall'invasione e chiamato, consapevolmente o meno, a compiere una scelta. Le loro storie si intrecceranno lungo il cammino verso Guardiargento, dove si deciderà il futuro di Kubir.

Scegli il tuo eroe.

La tua avventura ha inizio.

MODALITÀ SFIDA (2-6 GIOCATORI)

REGOLE

Si applicano le stesse regole della modalità Storia ma con le seguenti modifiche:

- Dopo aver risolto la faccia, passa il cubo al prossimo giocatore.
- Non possono essere comprati equipaggiamenti, ma i giocatori possono ricevere quanti bonus “una volta a partita” vogliono se collegano il personaggio al bonus durante la risoluzione della faccia.
- Il gioco finisce quando un giocatore completa la missione. Si gioca finché non tocca il turno al giocatore che ha iniziato la partita (quindi si gioca tutti lo stesso numero di turni). Se più giocatori hanno completato la missione, vince il giocatore con più . Se sono ancora in parità, vince chi ha più Punti Vita. Se ancora in pareggio, chi ha più Punti Resistenza.
- Si utilizza il retro della scheda personaggio per segnare Punti Vita, Punti Resistenza, Monete e avanzamento nella missione. Tutti i giocatori hanno una propria riga dove segnare queste informazioni.
- I giocatori scelgono un Eroe e partono con 7 , 7 , 1 .
- Nel caso in cui ci siano giocatori più esperti nell'utilizzo del cubo di altri, questi giocatori possono iniziare con differenti statistiche per rendere la partita più equilibrata.

Se la differenza è poca, i giocatori più esperti partono con 4 , 4 , 1 . Se la differenza è molta, i giocatori super esperti partono con 2 , 3 .

Potete assegnare le caratteristiche di partenza ai giocatori come preferite per allineare tutti allo stesso livello di gioco. Nel caso, potete anche assegnare solo caratteristiche più difficili (e non quelle base) se volete una sfida particolarmente difficile.

MODALITÀ COOPERATIVA (2-6 GIOCATORI)

REGOLE

Si applicano le stesse regole della modalità Storia ma con le seguenti modifiche:

- Ogni giocatore sceglie un eroe diverso.
- Dopo aver risolto la faccia, passa il cubo al prossimo giocatore.
- Se un giocatore raggiunge 0 Punti Vita o 0 Punti Resistenza, la missione fallisce per tutti.
- Gli equipaggiamenti possono essere comprati durante la partita spendendo le monete accumulate. Il primo giocatore che usa un oggetto lo consuma per tutto il gruppo.
- I bonus “una volta a partita” possono essere ricevuti più volte.
- Si utilizza il retro della scheda personaggio per segnare Punti Vita, Punti Resistenza, Monete di tutti i giocatori. Il fronte della scheda viene utilizzato per l'andamento della missione e per l'equipaggiamento.

SFIDE

Il salvataggio su RedStone

Le recenti tempeste, arrivate dopo mesi di siccità, hanno recent storms, hanno ulteriormente paralizzato la popolazione di RedStone che vive principalmente di agricoltura e pastorizia. I campi seccati sono stati spazzati via e metà delle case sono state distrutte. L'unico modo di risollevare le sorti di queste persone è di recuperare il tesoro del drago con cui poter pagare la ricostruzione della zona. Sarà un lungo e pericoloso cammino):

Valori Iniziali (per tutti): 6 ❤️, 6 💧.

Ribelli Drahakor

Un gruppo di Drahakor si è ribellato contro il piano di evocare l'antico demone Gorath, l'Abisso Infuocato. Questo gruppo di ribelli è più interessato alla violenza e alla distruzione fisica che alla magia. Se fosse stato un gruppo isolato, non sarebbe stato un problema, ma stanno guadagnando sempre più supporto e stanno organizzando un attacco contro Kubir di violenza inaudita. Devono essere fermati!

Valori Iniziali (per tutti): 8 ❤️, 6 💧.



Usa la WebApp di Dungeon Cube!

Scansiona il QR-Code per:

- ✓ leggere la storia più comodamente
- ✓ gestire il personaggio
- ✓ salvare i progressi della campagna



Prodotto e distribuito da:

FOXY GAMES

Foxy Games è un marchio NRG SRL
Via E. Filiberto 2, 20149,
Milano (MI), Italy
www.redglove.eu

Game Design: **NICOLÒ CHIOATO**

Illustrazioni: **FERDINANDO BATISTINI**

Grafica e Impaginazione: **GIOVANNI SPADARO**

Supervisione: **HYDE**

Produzione: **FEDERICO DUMAS**

Art Director: **SIMONA LOMBARDO**

L'autore desidera ringraziare sua moglie Iva per il sostegno e suo figlio Leonardo per avergli fatto nascere la passione per i cubi. Grazie a Giorgio Beggiora, primo playtester del gioco e fedele compagno di 1000 avventure ludiche. Grazie a Hyde per essere stato il primo a credere in questo progetto, e a Federico Dumas per averci creduto fino in fondo. Grazie a tutti i playtester e al Dunwich Buyers Club per averlo involontariamente incitato a completare il prototipo.