GIOCO DA TAVOLO FANTASY UMORISTICO PER TUTTI!

ENTRA NEL DUNGEON PIÙ PAZZO CHE ESISTA!

ACCIUFFA IL PORCELLO MAGICO, PORTALO ALLA BASE E FAI VINCERE LA TUA SQUADRA!

7 PERSONAGGI E 22 CARTE AREA PER CREARE DUNGEON SEMPRE DIVERSI!
DUNGEONPIG: DA 2 A 6 GIOCATORI, DA 6 ANNI IN SU

DUNGEONPIG Gioco da Tavolo creato da Luca Cazzani, illustrato da Angelo Porazzi 2013

DUNGEONPIG : REGOLAMENTO!

INIZIAMO!

Possono giocare a DungeonPig da **2** fino a **6** persone.
I giocatori si dividono in 2 squadre e ognuno sceglie il proprio Personaggio, sistemando la carta in una delle basette.

Lo scopo del gioco è acciuffare un maialino magico all'interno del sotterraneo e riportarlo nella propria Base prima della squadra avversaria.

Prendi il mazzetto di 7 carte **MagiPuerko**, estrai da esso uno dei due **Puerko** "normali" e sistema la carta in una basetta come hai fatto per i Personaggi: d'ora in poi questo sarà "il Puerko", la magica bestiola da catturare e riportare alla Base per vincere!
Mescola le rimanenti 6 carte MagiPuerko e mettile a faccia in giù sul tavolo di fianco al dungeon.

Per creare il dungeon, il sotterraneo in cui si giocherà la partita, estrai dal mazzo di **22 Carte Area**, le **2 Carte Base** (una rossa e una blu) e la **Sala Centrale**, quindi mescola le rimanenti carte e posizionane sul tavolo a faccia in giù quante ne desideri, formando una plancia che varierà ad ogni partita.
Per la prima volta è consigliabile creare un quadrato di 3 carte per lato o un rettangolo di 5x3
(vedi la foto in copertina per un esempio pratico).
Quando sarai più esperto, potrai dare libero sfogo alla fantasia e creare dungeon più complessi: se vuoi qualche consiglio visita il sito sempre aggiornato.

Ricorda di piazzare la Sala Centrale in mezzo al dungeon (come carta centrale appunto) e le Basi ai lati opposti in maniera speculare. Ora puoi piazzare il Puerko nella Sala Centrale e i Personaggi nelle rispettive Basi.

METTERE ALLA PROVA I PERSONAGGI

Durante la partita accadrà che uno dei Personaggi dovrà effettuare "una prova su qualcosa".
Come puoi vedere dalla Legenda su questo regolamento, ogni Personaggio possiede 3 punteggi:

- **Attacco (A)**: indica la capacità di colpire un avversario
- **CiapaPuerk (C)**: indica l'abilità nell'acciuffare il Puerko
- **Resistenza (R)**: indica il vigore fisico di un Personaggio e quanto può incassare prima di andare KO

Se al tuo Personaggio viene richiesta una prova su una di queste caratteristiche, lancia il dado: se ottieni un risultato **inferiore** al tuo punteggio hai superato la prova, altrimenti hai fallito!

Per esempio, se **Prince** il Coniglio viene colpito da una trappola e si richiede una prova di Resistenza, egli (che ha R3) dovrà ottenere al dado un **1** o un **2** per riuscire a rimanere in piedi.

IL TURNO

Una volta posizionate le pedine, il giocatore che assomiglia di più al suo personaggio (oppure chi assomiglia di più a un maialino) inizia per primo e la partita comincia!
L'insieme dei turni dei vari giocatori è chiamato **giro**.
Quando tutti i Personaggi hanno giocato il proprio turno, il giro è finito e se ne inizia uno nuovo.

All'inizio di ogni giro, prima che chiunque giochi il proprio turno, se il Puerko è già stato spaventato ed è libero (ossia non è tenuto da nessun Personaggio) va mosso usando il dado (vedi più avanti).

Durante il proprio turno ogni Personaggio può eseguire un massimo di **2 Azioni**.

Può eseguirne meno se vuole (o nessuna), oppure ripetere la stessa Azione 2 volte.

In alcuni casi è possibile che un Personaggio abbia diritto ad un'Azione gratuita. Le Azioni gratuite sono extra e non contano per il totale di 2 Azioni a turno.

Le Azioni possibili sono:

- **MUOVERE** la pedina in un'Area adiacente (non si può muovere in diagonale)
- cercare di **PRENDERE** il Puerko se la pedina Puerko si trova nella tua stessa Area (vedi più avanti)
- **ATTACCARE** un altro Personaggio che si trovi nella tua stessa Area (vedi più avanti)

Se un Personaggio è il primo ad entrare in un'Area, ovvero muove la propria pedina in una carta Area che è ancora coperta, egli gira la carta e ne annuncia gli effetti a tutti i giocatori, controllando la Legenda sul regolamento.

IL PUERKO

Ad inizio partita, il Puerko si trova nella **Sala Centrale** e lì rimane fino a quando il primo Personaggio entra in quell'Area. Appena ciò accade, il Puerko si spaventa e va immediatamente mosso (anche se il giocatore non ha terminato il suo turno).

Quando si muove il Puerko, un giocatore lancia il dado e confronta il risultato ottenuto con la **PuerkoBussola** nella Sala Centrale: con un risultato da **2** a **5** il Puerko si muove di un'Area nella direzione indicata dalla bussola;
con un risultato di **6**, il Puerko resta fermo nella stessa Area;
con un risultato di **1**, si scatena la magia della brillomelma: il Puerko si muta! Pesca una carta a caso dal mazzetto delle carte MagiPuerko e controlla sulla Legenda cosa succede.
Quando tutte le carte MagiPuerko sono state pescate, rimescolale a formare un nuovo mazzetto.

Se un Personaggio si trova nella stessa Area del Puerko, egli può provare ad acciuffarlo: lancia il dado e se il risultato è minore del proprio CiapaPuerk (C) il Puerko è stato preso, metti la carta Puerko sulla tua stessa basetta: ora hai con te il Porcello e devi riportarlo alla tua base per vincere la partita!

Se invece non riesci a superare la prova, il Puerko sguscia via terrorizzato: muovilo immediatamente lanciando il dado.

Un Personaggio che tiene con sé il Porcello, viene chiamato "**Portatore di Puerko**" (o più brevemente **PdP**) e segue queste regole:

- Un PdP può tenere 1 solo Puerko alla volta
- Un PdP che inizia il proprio turno tenendo il Puerko ha diritto ad **1** sola Azione, invece di **2**
- Un PdP può decidere di lasciar andare il Puerko in qualsiasi momento. Se ciò accade, il Porcello va immediatamente mosso lanciando il dado
- Se un PdP viene colpito, egli lascia immediatamente andare la bestiola, che va subito mossa lanciando il dado

ATTACCARE

Ben presto nella partita si arriverà al punto in cui bisognerà "convincere" gli avversari a mollare il Puerko. Un Personaggio può Attaccare un qualsiasi altro Personaggio che si trovi nella sua stessa Area, effettuando una prova di Attacco.
Se ottieni al dado un risultato **minore** del tuo punteggio di **Attacco** (A), sei riuscito a colpire il tuo avversario.
Se invece non riesci a superare la prova, lo hai mancato!
Se riesci a colpire l'avversario egli deve innanzitutto mollare il Puerko se lo ha in mano (muovilo con il dado), dopodiché dovrà effettuare una prova sul proprio punteggio di Resistenza.

Se al dado ottiene un risultato **minore** della propria **Resistenza** (R) il colpo non era poi così forte e il gioco può continuare.
Ma se la prova di Resistenza fallisce, il Personaggio colpito viene messo KO! Sposta immediatamente la sua pedina nella sua carta Base di partenza: quel Personaggio salterà il suo prossimo turno poiché troppo frastornato dalla botta subita.

VITTORIA

Quando un Personaggio con un Puerko in mano si posiziona nella propria Base di partenza, la sua squadra è la vincitrice!

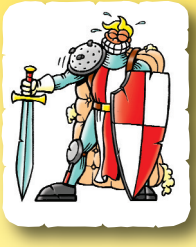
DUNGEONPIG Gioco da Tavolo creato da Luca Cazzani, illustrato da Angelo Porazzi 2013

DUNGEONPIG : LEGENDA CARTE PERSONAGGI E CARTE MAGIPUERKO!

ARBRE MAGIK

A4 - C3 - R6

A causa della corporatura un po' "legnosa" può usare UNA sola Azione a turno per MUOVERE. Al costo di 1 Azione, può LANCIARE il Puerko oppure un Personaggio con Resistenza **3** o meno, basta che si trovino nella sua stessa Area.
In base alla forza che imprime, decide in quale Area atterra l'oggetto del suo lancio che può avvenire solo in linea retta!



GEORGE

A4- C4 - R5

Grazie al grande scudo e al materasso che veste come un mantello, può far RILANCIARE all'Avversario il dado per l'Attacco ogni volta che lui (o un compagno nella sua stessa Area) vengono attaccati. Aha!

INGORD

A3 - C6 - R3

Se il Puerko è fuori dalla Stanza Centrale, può RICHIAMARLO con carote, ghiande e qualsivoglia leccornia (è un cuoco!): spende **2** Azioni e muove il Puerko di un'Area nella propria direzione.

PRINCE

A3 - C5 - R3

Grazie alla sua agilità (è un Principe Coniglio velocissimo, lo vedete), se durante il proprio turno ha mosso, può usare **1** Azione gratuita per MUOVERE nuovamente.

RUDOLPH

A5 - C3 - R5

Se durante il proprio turno MUOVE e nell'Area di arrivo è presente un altro Personaggio, Rudolph può SPINTONARLO con le grandi corna e spostarlo in un'Area adiacente a sua scelta. Quest'Azione è gratuita e può essere usata una sola volta a turno... SBAM!

SILVANA

A4 - C4 - R3

Con le sue frecce può ATTACCARE Personaggi in altre Aree, basta che la freccia sia lanciata in linea retta attraverso Aree libere. Ogni freccia costa un'Azione... FRECC, FRECC!

SOTUS-KOS

A3 - C5 - R3

All'inizio del suo turno può GUARDARE una carta Area coperta a lui adiacente.
Una volta a giro può usare un'Azione per STREGARE un avversario (non PdP), togliendogli un'Azione. Muahahahahah....

6 UN PUERKO

Se si pesca questa carta, non è il Puerko a trasformarsi, ma il Personaggio più vicino ad esso (il più giovane tra i pari merito) a diventare un nuovo Puerko: sostituisci la sua carta nella basetta con questa! Durante il proprio turno, il Personaggio-Puerko muove seguendo il dado (proprio come un Puerko) e poi ha UNA Azione di Movimento per muovere come vuole. Se viene PRESO e portato in una Base, dà la vittoria! Nel momento in cui un giocatore ottiene un **1** con il dado, il Puerkonaggio torna normale.

PUERKO

Se peschi questa carta, il Puerko torna normale, senza alcun potere magico se non il classico strato di Brillomelma per renderlo ben visibile e scivoloso... Se però peschi questa carta quando il Puerko in gioco è già così, esso SI SDOPPIA: da quell'Area parte a muoversi un nuovo Puerko!
Metti questa carta su una nuova basetta e giocate con due Puerki!

PUERKO DRAGO

Cosa c'è di peggio di un drago raffreddato? Ogni volta che viene lanciato un dado, tutti i Personaggi nella stessa Area del Puerko Drago con Resistenza uguale o inferiore al risultato del dado, vanno KO, abbrustoliti dalla fiammastarnuto. Un PuerkoDrago NON può esser PRESO: scotta troppo!
Non appena ottenete un **1** con il dado, pescate una nuova carta MagiPuerko.

PUERKO SPINO

Se un Personaggio vuole PRENDERE un PuerkoSpino, deve riuscire in una prova di Resistenza o lasciarlo a causa degli aculei: ahi!
Se lo lascia, muovi subito il PuerkoSpino con il dado.

PUERKO VOLANTE

Finchè non viene pescata un'altra carta MagiPuerko, il Puerko Volante può essere PRESO solo se il Personaggio salta ed ottiene un **1** con una prova di CiapaPuerk. Arbre Magik, grazie alla propria altezza e al suo amico Picchio Picchiatello, può PRENDERE il PuerkoVolante con una prova di CiapaPuerk inferiore a **4**.

TURBO PUERKO

Finchè non viene pescata un'altra carta MagiPuerko, il Turbo Puerko si muove due volte per turno lanciando due dadi uno dopo l'altro!

DUNGEONPIG Gioco da Tavolo creato da Luca Cazzani, illustrato da Angelo Porazzi 2013

DUNGEONPIG : LEGENDA CARTE AREA!

CACCA DI DRAGO

Il primo Personaggio che entra in questa Area... diciamo che... non avrà più un buon odore... e sarà simpaticamente chiamato dagli altri "il Puzzone"! Ogni Giocatore, fintanto che si trova in quest'Area o nella stessa Area del Puzzone, dovrà tapparsi il naso; chi non lo fa, manda il suo Personaggio a KO nella propria Base per la puzza!

DISCO INFERNO

La discoteca di DungeonPig! Fintanto che un Personaggio è in quest'Area, il suo giocatore DEVE ballare. Se non danza con le Diavolette, queste lo deridono e rispediscono a frustate il suo Personaggio a KO nella sua Base!

GRANATA GOBLIN

"Tieni 'sta bomba!" Un Goblin impazzito consegna la granata al primo che entra in quest'Area e fugge... Tira il dado: con **1** esplodi e vai KO nella tua Base... Se non esplodi, durante il tuo turno devi PASSARE la granata ad un altro Personaggio nella tua stessa Area: fagli tirare il dado! Non appena si ottiene **1** al dado, la granata esplode mandando TUTTI i Personaggi in quell'Area a KO nelle proprie Basi! Fino a che non esplode... continuate a passarvela!

LAME OSCILLANTI

Ogni volta che un Personaggio entra in quest'Area... scattano le Lame Oscillanti! Tutti i Personaggi nell'Area tirano il dado: chi non ottiene un risultato inferiore alla sua Resistenza, va a KO nella propria Base... ZACK, ZACK!!

PIOGGIA DI FRECCE

Il primo Personaggio che entra in quest'Area fa scattare la classica trappola delle frecce: tira il dado e deve ottenere meno della sua Resistenza. Se fallisce viene colpito da frecce, pomodori, mattarelli, e anche una torta in faccia: ecco perchè non solo va a KO nella sua Base ma viene deriso e additato da tutti fino alla fine della partita! Ahahahaha!

RUNE DELLA PAROLA PROIBITA

Il primo Personaggio ad entrare in quest'Area sceglie una parola. Fino alla fine della partita, se un giocatore pronuncia la parola scelta, il suo Personaggio viene fulminato dalla maledizione delle Rune a va a KO nella sua Base! Come consigliano le Rune: Statt'Zitt!

TELETRASPORCO

Chi esce da quest'Area può teletrasportarsi in qualsiasi altra Area del DungeonPig a sua scelta, ad eccezione della sua Base. Se il Puerko esce da quest'Area va dove gli dice la PuerkoBussola, tirando nuovamente il dado.

WWP (LEGA PROTEZIONE PUERKI)

Al primo Personaggio che entra in quest'Area viene fatto il lavaggio del cervello dagli attivisti dei diritti dei Puerki, che convincono lui e la sua squadra a portare lì (e non più nella loro Base) il porcello per vincere la Partita. Se per caso avete già il Puerko con voi potete festeggiare la vittoria, ma ricordate sempre: non si maltrattano gli animali!

CANTINA DEI NANI

Chi entra in quest'Area viene accolto dai nani che gli offrono la loro super-birra! Tira il dado: se ottieni meno della tua Resistenza smaltisci la sbornia, se no... sei ubriaco! L'ubriaco muove tirando il dado e seguendo la PuerkoBussola, se ottiene 1 o 6 barcolla sul posto... All'inizio del suo turno può ritirare per vedere se ha smaltito... se no... altro giro!

GELATINA ASSASSINA

Chi entra in quest'Area viene inglobato dalla mefitica Gelatina! Per liberarsi, all'inizio del proprio turno, tira il dado e deve ottenere meno del proprio Attacco... Se fallisce, l'unico modo che ha per uscirne è convincere (con preghiere, bacini, quel che volete...) un altro giocatore a passare in un'Area adiacente e spendere 1 Azione per tirarlo fuori!

LA GHIANDA D'ORO

Lucida la magica Ghianda d'Oro: falla brillare e attiri il Puerko di 1 Area verso di te! Ti costa 1 Azione ma ne vale la pena; se il Puerko è tenuto da un Personaggio, questi deve tirare il dado e ottenere meno del suo valore di CiapaPuerk altrimenti il Porcello si eccita, gli sguscia dalle mani e va verso la Ghianda!

LA BOTOLA

Il primo che entra in quest'Area, cade nella famigerata Botola e termina il turno: se aveva il Puerko, questo gli sfugge dalle mani e scappa! Lancia il dado e segue la PuerkoBussola... Chi è nella Botola si trova in compagnia del tenebroso Mostro Ombra... Brrrr! Per scappare devi raccontargli una barzelletta e farlo ridere: se anche un solo giocatore ride alla tua battuta, vinci la prova e al tuo turno puoi riprendere il gioco, altrimenti salti un turno!

PUERKUPIDO

Chi entra in quest'Area rimane estasiato dalla statua marmorea di Puerkupido e di fronte a cotanta bellezza si innamora di un giocatore avversario a sua scelta! Dovrà cantare la sua dichiarazione d'amore e non potrà mai attaccare l'innamorato per il corso di quella partita. Sono solo consentiti bacini da lontano...

SALA BLINDATA

Chi si trova in quest'Area può spendere un'Azione gratuita per CHIUDERE la sala: se lo fa, nessun personaggio o Puerko può entrare o uscire da quest'Area fino all'inizio del suo prossimo turno. OCCUPATO!

TOTEM DELLA FURIA

Chi è in questa stanza subisce il richiamo della battaglia e delle tante armi a disposizione: ha il suo valore di Attacco aumentato di 1 e può attaccare un personaggio in un'Area adiacente. Se lo fa, la furia della battaglia si impossessa di lui e fino alla fine della partita si esprimerà solo con grugniti e gesti collerici... Se gli scappa una sola parola... KO nella sua Base!

Avete visto che ci sono anche due "Stanze Vuote" e due "Stanze Quasi Vuote"? Se volete, decidete VOI cosa succede in quelle Aree! Liberate la fantasia... e il Puerko che c'è in voi!

DUNGEONPIG Gioco da Tavolo creato da Luca Cazzani, illustrato da Angelo Porazzi 2013