

Regolamento



RICONOSCIMENTI

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Per reclami su questo prodotto,
contattare reclami@gateongames.com

Game Design: Christian Giove

Storia: Aurora Longo, Francesco Chironna
e Christian Giove

Illustrazioni: Filippo Vacca,
Giorgio di Tullio

Sviluppo: Christian Giove

Supervisione: Mario Cortese

Responsabile di produzione:
Margherita Cagnola

Grafica: Martina Marzulli

Revisione: Anna Pullia, Manuele Giuliano

Correzione bozze: Giulia Bazzurro

Distribuzione a cura di DungeonDice.it
www.dungeondice.it

Mini Dungeons © 2025 Zerosem S.R.L.

GateOnGames e DungeonDice.it
sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

RINGRAZIAMENTI

Un grosso grazie per tutti i playtester
che ci hanno aiutato a bilanciare le
sfide e a migliorare le avventure con
i loro consigli: Alessandro Sanfilippo,
Andrea Barbasso, Andrea Chiarvesio,
Andrea Lupo, Angelica Ciciarelli, Anteo
Imperato, Antonello "Rocky" Roccazzella,
Benedetta Iezzi, Daniela Vissio, Edoardo
Audino, Elena Agus, Eleonora Natili, Elisa
Capuzzo, Francesca Cerruti, Francesco
Giacomantonio, Francesco Pollini,
Giorgio Nantiat, Ludovico Maldarizzi,
Luigi "Bigio" Cecchi, Marco Legato,
Margherita Cagnola, Martina Marzulli,
Paola Del Zoppo, Zion Clemente.



Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?



GO3
GATEONGAMES



mini dungeons

In questo gioco vestirete i panni di avventurieri in un mondo fantasy e potrete affrontare diverse avventure, usando uno o due personaggi, a seconda che giochiate da soli o in compagnia. Siete pronti ad affrontare le profondità di una miniera nanica abbandonata o a infiltrarvi nelle alte Torri Tecnomagiche? Per avere successo dovrete compiere le scelte giuste e usare al meglio le vostre capacità.

COMPONENTI

- ♦ 2 Mappe formato A2 (fronte/retro di un foglio)
- ♦ 2 schede personaggio
(fronte: giocatore singolo, retro: modalità cooperativa)
- ♦ 2 dischetti in legno
- ♦ 1 segnalino in legno a forma di "X"

OBIETTIVO DEL GIOCO

Questa scatola contiene due Mappe e ognuna offre due sfide da affrontare, per un totale di quattro avventure. Ogni avventura potrà essere **giocata più volte** e risulterà **sempre diversa** grazie a un sistema di generazione casuale degli eventi e della posizione degli elementi chiave. L'applicazione di supporto farà da narratore, decrivendo gli incontri e le conseguenze delle scelte intraprese.

PREPARAZIONE

Per iniziare a giocare:

- ◆ Scegliere la Mappa su cui giocare e aprirla al centro del tavolo.
- ◆ Avviare l'applicazione scansionando il QR Code qui accanto. Scegliere l'universo Mini Dungeons, poi selezionare la Mappa e l'avventura da affrontare. Infine, premere sul pulsante rosso per cominciare a giocare.
- ◆ Ogni giocatore sceglie un Personaggio da utilizzare. Come indicato dall'immagine all'interno dell'applicazione, alcune missioni richiedono la presenza obbligatoria di uno specifico Personaggio. Per giocare da soli si deve usare il lato , mentre per giocare in due va usato il lato . Posizionare un dischetto sul valore massimo dei Punti Vita di ogni Personaggio in gioco, in modo tale che il numero rimanga visibile all'interno del buco.
- ◆ Ogni giocatore prende un foglietto di carta e una matita per annotare eventuali oggetti o informazioni importanti scoperte. È possibile sostituire carta e matita con uno smartphone.
- ◆ Piazzare il segnalino "X" sulla lettera **A** della Mappa: quello è sempre il luogo da cui inizia l'avventura.
- ◆ Leggere l'introduzione e premere sul pulsante A dell'applicazione per partire.



- a. nome Personaggio
- b. icona 1/2 giocatori
- c. valore di Attacco
- d. competenze
- e. abilità speciale
- f. Punti Vita



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Qui di seguito vengono illustrate le regole della modalità solitaria; la modalità cooperativa utilizza le stesse regole con poche eccezioni che verranno spiegate più avanti nel regolamento.

La Mappa è divisa in zone, sia all'aperto che al chiuso, identificate da una lettera. Una zona corrisponde spesso a una singola stanza, ma a volte potrebbe riferirsi ad ambienti più ampi. Potrebbero anche esserci stanze particolarmente grandi suddivise in più zone. La Mappa può fornire degli indizi, se pur non precisi, di quanto è possibile trovare in ogni zona. Nel corso del gioco ci si sposterà da una zona all'altra cliccando sulla relativa lettera nell'applicazione: in ciascuna si affronteranno delle sfide e/o compiranno scelte. Le azioni intraprese altereranno il corso della storia e potrebbero anche modificare il contenuto di altre zone già esplorate o ancora da visitare.

Esempio: *Alessandro e Martina entrano in una stanza in cui sono presenti delle guardie e dei barili di polvere da sparo; il gioco permette loro di attaccare le guardie o lanciare una torcia sui barili per farli esplodere. Decidono per quest'ultima opzione, e sconfiggono le guardie senza combattere. Questo però allenterà le guardie delle zone vicine, che altrimenti sarebbe stato più facile aggirare.*

Esplorazione

Ogni zona è collegata solo a quelle raggiungibili dai personaggi camminando attraverso corridoi, passaggi e porte (aperte o chiuse), oppure usando delle scale (a pioli o normali): se manca uno di questi collegamenti le zone **non sono collegate**. Una volta affrontata la zona e fatta l'eventuale scelta, ci si deve spostare in una qualsiasi **altra zona** a essa connessa, anche già visitata. L'applicazione permetterà di selezionare solo le zone connessi all'ultima visitata, che sarà evidenziata ma non selezionabile.



Attenzione: entrando in alcune zone non attraversabili per qualche motivo (come un ponte spezzato), potrebbe capitare che la zona al di là dell'impedimento sia comunque selezionabile nell'applicazione. Questo avviene quando la zona non attraversabile è raggiungibile da più direzioni. In questi casi, le indicazioni dell'applicazione hanno sempre la priorità: se l'applicazione dice di selezionare una zona specifica, bisogna farlo, anche se ce sono altre selezionabili.

Il segnalino "X" va spostato per tenere sempre traccia della posizione attuale. Se la **lettera** di una zona è a **sfondo bianco** significa che quella è una **zona speciale**, accessibile solo dopo che una scelta narrativa ne sblocca l'accesso (tramite passaggi segreti, attrezzature speciali o altro). Se spostandosi si incontra una lettera, è obbligatorio interagire con essa, anche se è stata già visitata in precedenza, dato che le zone cambiano in base alle proprie azioni.

Parte narrativa e scelte

Il testo comprende sempre una parte descrittiva che fornisce tutte le informazioni su dove ci si trova e su quello che sta succedendo. Spesso, dopo questa parte, verranno presentate delle scelte: una volta deciso cosa fare sarà sufficiente premere nell'applicazione sulla scelta fatta per scoprirne le conseguenze. Alcune scelte richiedono determinati oggetti o competenze, nel qual caso l'oggetto o la competenza da possedere sono scritti in MAIUSCOLO. La scelta sarà possibile solo se durante la partita è stato trovato **esattamente** l'oggetto richiesto, o se si possiede **esattamente** la competenza richiesta.

Esempio: *Se possiedi le CHIAVI ARRUGGINITE oppure se hai l'abilità SCASSINARE puoi aprire la cella e liberare l'uomo al suo interno.*

Quando si visita una zona è possibile fare solo **una delle scelte** disponibili, poi ci si dovrà spostare. Si deve quindi valutare bene cosa fare: talvolta le altre scelte non saranno più disponibili, anche ripassando nella zona in futuro.

Nota: alcune scelte potrebbero richiedere oggetti o competenze impossibili da possedere in quell'avventura. Alcune situazioni, infatti, possono presentarsi in più avventure ambientate nello stesso luogo, risultando affrontabili in modo diverso in base ai personaggi in gioco.

Oggetti e inventario

Nel corso della partita si troveranno numerosi oggetti da raccogliere, che potrebbero essere utili nel corso dell'avventura. Questi oggetti saranno indicati in **grassetto** nel testo: quando succede **deve** essere riportato il nome esatto su un foglietto di carta o in uno smartphone, per indicare che è stato raccolto. È possibile avere più copie di uno stesso oggetto. Solo in alcuni casi il testo narrativo darà la possibilità di scegliere se prendere o no qualcosa: se succede la scelta andrà valutata attentamente, in quanto prendere determinati oggetti potrebbe persino essere controproducente.

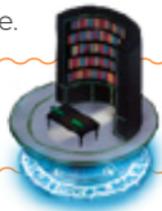
Esempio: Frugando tra i corpi delle guardie trovi delle **chiavi arrugginite** e uno strano **amuleto di ottone**.

Alcuni oggetti conferiranno dei vantaggi espliciti immediati (ad esempio: *+1 all'Attacco*) o se consumati (ad esempio: *scartalo per curare 2 Punti Vita*). Se si possiedono più armi, tutte conferiscono contemporaneamente il loro bonus al personaggio (*possedere arco, spada e scudo rende più versatili in combattimento rispetto ad avere solo spada e scudo*).

Competenze

Ogni Personaggio possiede una o più competenze indicate al centro a sinistra nella scheda personaggio. Sono rappresentate con delle icone indicate in fondo al regolamento. Le competenze rappresentano conoscenze o capacità innate (agilità, storia, visione notturna, medicina, ecc.) e permettono di sbloccare specifiche scelte narrative.

Esempio: Se possiedi la competenza **ACCADEMIA** puoi cercare di decifrare l'iscrizione.



Abilità speciali

Ogni Personaggio possiede un'abilità speciale indicata in basso a sinistra nella scheda personaggio. Le abilità speciali dei 2 Personaggi inclusi in questa scatola sono spiegate in fondo al regolamento. Se non diversamente indicato, l'abilità speciale di ogni Personaggio può essere **usata una sola volta per partita**. Quando viene usata, è possibile segnarlo con una nota in un foglietto di carta o in uno smartphone, per essere sicuri di non dimenticarlo.

Combattimenti, ferite e morte

Durante il gioco ci si troverà, volontariamente o a causa di scelte sbagliate, ad affrontare dei combattimenti. Che si tratti di un nemico singolo o di un gruppo di avversari, i combattimenti avranno sempre un unico **valore di Combattimento** che andrà confrontato con il proprio valore di Attacco, in alto a sinistra nella scheda personaggio.

- ♦ **Se il valore di Attacco è pari o superiore** al valore di Combattimento, lo scontro sarà vinto senza subire ferite.
- ♦ **Se invece il valore di Attacco è inferiore** al valore di Combattimento, lo scontro sarà comunque vinto (*in fondo i Personaggi sono degli eroi!*) ma nel farlo si subiranno un numero di ferite pari alla differenza tra i due valori: i giocatori spostano il dischetto sul tracciato dei Punti Vita verso sinistra di altrettanti spazi.

A volte, in seguito ad alcune scelte, si potrebbero **subire delle ferite** senza aver svolto un combattimento, ad esempio incappando in una trappola o cadendo da una scarpata. In questi casi l'applicazione preciserà direttamente quanti Punti Vita si perdono. Se in qualunque momento il dischetto arriva sull'icona , la partita termina **immediatamente** con una sconfitta. In questo caso, cliccare sul pulsante rosso "Missione Fallita".

SALVARE LA PARTITA

In qualsiasi momento durante l'avventura è possibile salvare la partita premendo il relativo pulsante in fondo alla schermata.

Per riprendere una partita salvata, è sufficiente scegliere nuovamente quell'avventura nell'applicazione. Non è possibile avere più **8** salvataggi di una stessa avventura.

Attenzione: per gli utenti registrati la partita sarà salvata in cloud e sarà possibile continuarla in qualsiasi momento, anche accedendo da un dispositivo diverso. Giocando invece come “Ospite”, il salvataggio avverrà in locale nel browser utilizzato: sarà quindi limitato a quel solo dispositivo/browser e potrebbe talvolta andare perduto.

FINE DELLA PARTITA

All'inizio dell'avventura, verrà spiegata la missione: se si riuscirà a superarla la partita terminerà con una vittoria, mentre in caso di fallimento, o se un qualunque Personaggio dovesse morire, la partita terminerà con una sconfitta. Se la missione viene completata, è possibile premere il tasto verde “Missione Completata” nella pagina principale dell'applicazione per raggiungere il finale e terminare la vostra avventura.

Gli scenari possono avere anche una missione secondaria, che potrebbe essere scoperta giocando o essere nota sin dall'inizio. Non è necessario completarla per vincere, ma sblocca un finale alternativo.

MODALITÀ COOPERATIVA

In questa modalità formerete un gruppo di avventurieri che agiranno insieme: non sarà mai possibile dividersi o fare scelte diverse; pertanto, dovrete discutere insieme e prendere di comune accordo le decisioni. Per poter selezionare scelte che richiedono determinate competenze, è sufficiente che uno solo dei Personaggi le possieda: notate comunque che il lato delle schede Personaggio per 2 giocatori presenta meno competenze di quello della modalità solitaria.

Nei combattimenti avete un **unico valore di Attacco** rappresentato dalla somma dei vostri rispettivi valori; per questo motivo trovate un “+” accanto al vostro valore di Attacco. Potete suddividere tra i 2 Personaggi eventuali ferite subite, a meno che un evento non precisi esplicitamente che “ogni Personaggio” subisce delle ferite (spesso come conseguenza di danni ambientali, quali trappole o cadute). In compenso fallirete l'avventura se anche un solo Personaggio arriva sull'icona del teschio .

PERSONAGGI

Questa scatola contiene 2 Personaggi:

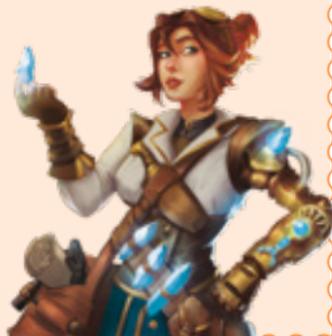
Thorgrim Ironshield - Nano

Thorgrim è un indomito guerriero, noto per la sua tenacia e per le sue braccia possenti. Maestro nella forgia e nel combattimento, protegge i suoi compagni con determinazione, e il suo scudo all'occorrenza sa essere impenetrabile. Spinto dal rispetto per la sua famiglia e dalle tradizioni del suo popolo, Thorgrim, il capoclan, affronta ogni sfida con il coraggio e la forza di chi porta su di sé l'onore del proprio lignaggio.



Synderel Copperhall - Umana

Synderel è una ragazza brillante e curiosa, con una grande sete di conoscenza. Esperta di meccanica, unisce con maestria le teorie studiate all'Accademia Tecnomagica con la pratica del lavoro sul campo. La sua capacità di analizzare e risolvere problemi intricati la rende un elemento prezioso in ogni missione, soprattutto quando si ha a che fare con meccanismi e artefatti magici.



Thorgrim e Synderel - Competenze e abilità speciali

A seguire trovate le icone di competenze e abilità speciali che potete trovare sulle loro schede:



Forza



Agilità



Accademia



Meccanica



Metallurgia



Difesa totale: una volta a partita può ignorare fino a 5 danni inflitti da un nemico in seguito a un combattimento (non usabile per evitare altri danni, come quelli causati da trappole, veleno o ambiente).



Esperta di meccanismi: una volta a partita può ignorare la chiave richiesta per aprire una serratura meccanica (se la serratura richiede qualcosa di diverso da una chiave, non può usare questa abilità).

REGOLA D'ORO:

Le istruzioni dell'applicazione hanno sempre la priorità sul regolamento. In caso di contrasto, bisogna sempre seguire quanto scritto nell'applicazione.

FUTURE ESPANSIONI

Nei prossimi volumi in uscita ci saranno nuovi luoghi da esplorare e nuovi eroi. Sarà quindi possibile affrontare di nuovo le avventure di questa scatola con altri personaggi (o creare gruppi differenti nelle partite cooperative), il che aprirà la strada a nuove strategie e svolte inaspettate. Allo stesso modo potrete affrontare le future avventure anche con gli eroi di questa scatola.

