

DUNGEON
WC

VENI VIDI WC



A GAME BY
DARIO DORDONI

REGOLAMENTO



Dungeon WC è un gioco cooperativo in tempo reale dove i giocatori cercano di far raggiungere all'eroe il bagno, prima che finisca il tempo.

In VENI VIDI WC, la prima espansione ufficiale del gioco, i nostri eroi sono tornati dal bagno... pronti per una nuova avventura!

Convocati dai potenti Imperatori, verranno spediti in missioni ancora più difficili, con preziose ricompense!

PREPARAZIONE:

Questa espansione contiene nuove carte, 30 in tutto, per giocare al gioco base con la modalità "Campagna".

Le carte sono suddivise in:

- 10 *carte Imperatore* (anche se, precisiamolo, non tutti i personaggi rappresentati in queste carte sono stati Imperatori di Roma!)
- 15 *carte oggetto*
- 3 *carte sfortuna*
- 1 carta Ade, Dio degli Inferi.

Per giocare in modalità campagna seguite le istruzioni qui di seguito.

Il giocatore che più recentemente è stato in bagno diventa il primo giocatore.

Il primo giocatore deve:

- Preparare il setup come indicato nel gioco base Dungeon WC, in modo identico, ad eccezione di due soli punti:

- 1) Il gruppo non prenderà alcuna moneta
- 2) Dovrà sostituire le due *carte sfortuna* del gioco base con le tre *carte sfortuna* nuove e posizionarle vicino al dado. Di fianco, dovrà posizionare la carta rappresentante Ade (sostituisce il WCthulhu del gioco base) coperta e il token dado. Le *carte sfortuna* serviranno ogni volta che viene tirata la faccia "wc" sul dado.

- Mescola le *carte Imperatore* e le ripone a faccia in giù sul piano di gioco, ad eccezione di Romolo e Remo, che dovrà essere posizionata accanto scoperta.

- Mescola il mazzetto delle *carte Oggetto* e le ripone coperte a fianco del mazzo degli Imperatori.

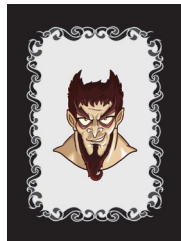
Ora è tutto pronto per cominciare! Non resta che girare infine la clessidra e... Buona corsa al bagno!



Carta Imperatore



Carta Oggetto



Carta Sfortuna

IL GIOCO IN MODALITÀ CAMPAGNA:

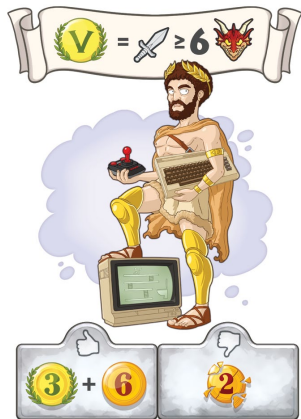
In questa modalità il gruppo di avventurieri dovrà continuare a vincere le corse (run) al bagno e cercare di fare più punti vittoria possibili (PV), senza mai subire una sconfitta.

Il massimo di run vittoriose sarà 10, in quanto ad ogni run il gruppo si troverà davanti ad un Imperatore che dovrà cercare di accontentare (vedi di seguito). Ogni qualvolta il gruppo perde una run, dovrà ricominciare la campagna da capo e saranno azzerati i punti vittoria.

Carte Imperatore:

All'inizio di ogni run il gruppo dovrà girare una carta dal mazzo Imperatori e guardarla, ad eccezione della prima corsa dove ci saranno sempre Romolo e Remo.

Ogni Imperatore chiederà al gruppo di avventurieri non solo di vincere ma metterà loro un vincolo aggiuntivo, una quest addizionale da soddisfare. Questa è indicata in alto alla carta e raffigurata nella pergamena: ad esempio, qui a fianco, Commodo chiede di vincere la run successiva battendo almeno 6 mostri durante il percorso che porta gli eroi ad entrare nel bagno.



Nella parte sottostante della carta il gruppo può leggere cosa succede se riesce a soddisfare o meno le richieste di Commodo, dopo aver vinto la run (**la condizione di vittoria è comunque sempre imprescindibile**).

Se ce la fanno (**pollice su**) allora avranno da Commodo **tre punti vittoria e sei monete**. Conservare la carta per segnare i punti vittoria guadagnati.

Se non riusciranno (**pollice giù**) **pagheranno pegno perdendo due monete**. In questo caso possono scartare la carta e rimetterla nella scatola del gioco.

Esempio: Il gruppo di avventurieri vince la run ma contando le carte percorso si accorge che hanno battuto solo 4 mostri. In questo caso non hanno soddisfatto Commodo e perderanno due monete.

Carte Oggetto:

Le *carte oggetto* sono le carte del mercato che il gruppo degli avventurieri può decidere se acquistare o meno alla fine di una run vittoriosa.

Infatti, una volta finita la prima corsa al bagno con una vittoria, il gruppo risolverà la carta Imperatore e successivamente girerà dal mazzo delle carte oggetto 3 *carte oggetto* e decidere se acquistare uno o più oggetti con le monete a sua disposizione in quel momento.

Una volta acquistati, gli oggetti vengono posti in una zona a parte del piano di gioco e il gruppo si prepara per la successiva corsa al bagno.

A questo punto si scartano gli oggetti non acquistati e si girano 3 nuove *carte oggetto* dal mazzo, che potranno essere acquistate alla fine della successiva run, ammesso che termini con una vittoria da parte del gruppo.

A destra un esempio di *carta oggetto*:

LA BIGA-WC

- Per acquistarla servono 4 monete (valore in alto a destra della carta)
- Questo oggetto vale 5 punti vittoria a fine campagna (valore in alto a sinistra)
- La Biga-WC, se utilizzata durante una corsa al bagno, permette all'eroe di raggiungerlo con 5 tessere di distanza anziché le normali 10 richieste dal gioco base. Con la Biga-WC si corre più veloce!

N.B. L'abilità di una carta oggetto vale per tutta la durata di una run. Una volta utilizzata e finita la corsa, la carta non può più essere usata e viene conservata a parte in quanto concorre al calcolo dei punti vittoria finali della campagna.



ESEMPIO DI PRIMA RUN (CORSA AL BAGNO):

- il gruppo comincia con 10 monete date da Romolo e Remo;
- il gruppo vince la partita con 7 monete rimaste;
- grazie a Romolo e Remo il gruppo ottiene 1 punto vittoria e 5 ulteriori monete: infatti hanno vinto e Romolo e Remo chiedono semplicemente di vincere la partita senza condizioni strane aggiuntive; ora il gruppo ha 12 monete.
- il gruppo gira 3 *carte oggetto* dal mazzo, decide di acquistare le prime due pagando 3 monete.



La cetra viene scartata e viene girata una nuova *carta Imperatore*.
 Il gruppo decide quali carte oggetto usare (potere) per la run successiva.
 Comincia una nuova corsa al bagno; il gruppo partirà con 9 monete.

SPIEGAZIONE CARTE:

ROMOLO E REMO



Sono i primi e danno 10 monete

Quest: vincere

In caso positivo: 1 PV + 5 monete

In caso negativo: sconfitta

TRAIANO



Quest: vincere rollando almeno 2 WC col dado

In caso positivo: tira il dado, guadagni x PV + x monete

In caso negativo: tira il dado, perdi x monete

CALIGOLA



Quest: vincere con almeno 3 monete rimaste

In caso positivo: 2 PV + 3 monete

In caso negativo: la prossima run prevede 11 tessere per arrivare al bagno anzichè 10.

NERONE



Quest: vincere con almeno 6 monete rimaste

In caso positivo: 4 PV + 5 monete

In caso negativo: la prossima run prevede 12 tessere per arrivare al bagno anzichè 10.

CARACALLA



Quest: vincere con almeno 3 tessere tesoro utilizzate

In caso positivo: 2 PV + 1 oggetto gratis pescato dal mazzo

In caso negativo: perdi 2 monete

VESPASIANO



Quest: vincere con almeno 5 tessere tesoro utilizzate

In caso positivo: 3 PV + 1 oggetto gratis pescato dal mazzo

In caso negativo: perdi 1 oggetto

AUGUSTO



Quest: vincere battendo almeno 4 mostri

In caso positivo: 1 PV + 4 monete

In caso negativo: rimescola i sensi

COMMODO



Quest: vincere battendo almeno 6 mostri

In caso positivo: 3 PV + 6 monete

In caso negativo: perdi 2 monete

ADRIANO



Quest: vincere superando almeno 3 ostacoli

In caso positivo: 1 PV + 4 monete

In caso negativo: nella prossima run tutti gli ostacoli costano 1 moneta in più per essere superati.

CLAUDIO



Quest: vincere con 2 carte igieniche

In caso positivo: 5 PV + 7 monete

In caso negativo: per vincere la prossima run devi entrare in bagno con almeno 2 carte igieniche.



Abilità Guerriero



Abilità Ladra



Abilità Mago



Abilità Nano



Abilità Bardo



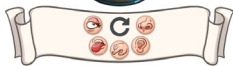
Ignora un mostro



Slot Machine



Sconfigge Wiwic



Rimescola i sensi



Vale come carta igienica. Ogni volta che trovi una carta igienica, ottieni due monete.



Ogni volta che rolli un WC, ottieni una moneta.



Raggiungi con 5 tessere il bagno anzichè 10.



Se perdi la run, non vieni sconfitto. Puoi riprovare una volta a rifarla ed andare avanti nella campagna.

PERCORSO SFORTUNA:

2: PERDI UNA MONETA

4: RIMESCOLA I SENSI

6: PERDI UNA CARTA IGIENICA (BIANCA)

8: PERDI 3 MONETE

9: PERDI UN OGGETTO

10: ATTIVA EFFETTO POLLICE GIÙ DELL'IMPERATORE DELLA RUN

11: COMBATTI CONTRO ADE!



FINE CAMPAGNA:

Quando si perde una run, si viene sconfitti e si contano i punti vittoria (PV) accumulati. Si sommano i PV degli Imperatori soddisfatti e i PV degli oggetti acquistati.

In base al totale dei Punti Vittoria a fine campagna ecco i risultati:

Da 0 a 4 Punti Vittoria: per voi bisognerebbe inventare la modalità catetere, per quanto siete scarsi. Armatevi di pannolino! Caput imperare, non pedes.

Da 5 a 9 Punti Vittoria: bene ma non benissimo. O forse dovremmo dire “male ma non malissimo”. Bis vincit qui se vincit in victoria.

Da 10 a 15 Punti Vittoria: cominciamo a ragionare. Con un po' di tecnica potreste regalarci qualche soddisfazione. Audaces Fortuna iuvat.

Da 16 a 22 Punti Vittoria: gladiatori, ben fatto! Ad maiora.

23 Punti Vittoria o superiore: avete fatto la storia. Alea iacta est.

FAQ e NOTE:

- Tra una partita e l'altra i sensi non vanno rimescolati
- Il punto 6 del percorso delle carte sfortuna vale solo per la carta igienica normale, non per quella dorata.
- Il punto 10 del percorso delle *carte sfortuna* costringe il gruppo ad attivare l'effetto negativo (pollice giù) dell'Imperatore di quella run; se a fine corsa il gruppo vince la partita soddisfacendo la quest dell'Imperatore allora attiverà il pollice su dell'Imperatore in questione; se il gruppo vince ma non riesce a soddisfare la quest riattiverà per la seconda volta il suo effetto pollice giù.
- Il potere dell'eroe che si sta utilizzando si può usare in tutte le run, mentre le abilità degli oggetti possono essere utilizzate solo una volta, poi le carte valgono solo come PV.





DRACOMACA
GAME STUDIO



Contact us: dracomacagames@gmail.com