

Fasi principali di Dungeonology

1. Discussione della Tesi

Prerequisito: almeno 2 Stelle

- a. Ritornare nella **Zona di Partenza**
- b. Visionare la **Carta Clan** e calcolare il suo punteggio

Successo: Punteggio maggiore o uguale al richiesto	Fallimento: Punteggio insufficiente
Il giocatore termina la partita. Inizio dell' Allerta Massima (vedi paragrafo)	Il giocatore rimuove il Cubo Informazione più alta dalla sua bacheca. Pesca una Carta Sfiga . Effettua il Fine Turno .

- c. La **Carta Clan** viene riposta

2. Fase di Riposo

Obbligatoria se Segnalini Esausto uguale a Stamina

- a. Ritornare nella **Zona di Partenza**
- b. Scartare tutti i **Segnalini Stordito**
- c. Scartare **1 Carta Sfiga**
- d. Scartare un numero qualsiasi di **Carte Trucchetto**
- e. Pescare tante **Carte Trucchetto** fino al valore di mano
- f. Raggiungere il numero di **Matricole** previsto dalla **Carta Studente**.
- g. Effettuare il **Fine Turno**

3. Fase di Movimento

- a. Muoversi di un numero di **Zone** uguale alla **Velocità**.
- b. Se la **Zona** è nuova, **Piazzare Nuove Zone**
 - i. Pesca una **Zona** corrispondente al **Piano**
 - ii. Collegare la **Zona**
 - iii. Posizionare i **Cubi Informazione**
 - iv. Muovere nella nuova **Zona**
 - v. Verificare e applicare gli **Effetti di Zona**

4. Fase Azione

a. Studio

- i. Verifica del **Valore d'Allerta** della **Zona**
- ii. Scegliere il numero di **Cubi Informazione**, partendo da sinistra, inferiore o uguale al **Valore di Intelligenza dello Studente**
- iii. Scartare 1 o più **Carte Trucchetto** e calcola il suo **Valore di Furtività**
- iv. Gioco delle **Carte Trucchetto** degli avversari
- v. Scartare **Carte Trucchetto** addizionali

<p>Successo: Valore di Furtività maggiore o uguale al Valore d'Allerta</p>	<p>Fallimento: Punteggio insufficiente</p>
<p>Il giocatore ottiene un Successo. Il giocatore raccoglie i Cubi Informazione bersaglio</p>	<p>Il giocatore ottiene un Segnalino Esausto e pesca una Matricola.</p>

b. Spionaggio

- i. Scartare 1 o più **Carte Trucchetto** e calcola il suo **Valore di Furtività**
- ii. Il giocatore bersaglio risponde con le sue **Carte Trucchetto**
- iii. Incrementare il **Valore di Furtività** con altre **Carte Trucchetto**
- iv. Ripetere punti ii e iii secondo la volontà del giocatore di turno e del giocatore bersaglio

<p>Successo: Valore di Furtività maggiore o uguale al Valore d'Allerta del bersaglio</p>	<p>Fallimento: Punteggio insufficiente</p>
<p>Il giocatore ottiene un Successo. Il giocatore ruba il Cubo Informazione</p>	<p>Il giocatore ottiene un Segnalino Stordito e pesca una Matricola.</p>

5. Fase di Fine Turno

- a. Rivelare e risolvere eventuali **Carte Sfiga**
- b. Ripristinare il numero di **Carte Trucchetto** fino al valore di mano
- c. Fine Turno