

PHIL WALKER-HARDING

DUNGEON RAIDERS



DEVIR

Manual de Regras

DUNGEON RAIDERS

Para 3 a 5 jogadores • A partir de 8 anos • 20 minutos

RESUMO DO JOGO

Em Dungeon Raiders você irá se juntar a um bravo grupo de aventureiros explorando uma perigosa masmorra. O seu objetivo é encontrar a maior quantidade de tesouro enquanto evita danos de monstros e armadilhas.

Cada nível da masmorra é composto de uma fileira com 5 cartas de salas. Cada sala pode conter ou um tesouro, ou um monstro, ou uma armadilha ou um cofre. Algumas cartas de salas estarão voltadas para baixo, representando salas escuras que permanecem um mistério até que sejam exploradas. Em cada sala, os jogadores usarão uma das suas 5 cartas de poder, as quais permitem pegar tesouros, enfrentar monstros e disparar armadilhas. Quando num cofre, os jogadores poderão pegar objetos que concedem uma única utilização de uma habilidade especial.

No fim de cada nível, os jogadores recebem de volta as suas cartas de poder, para que sejam reutilizadas. Depois de jogar os 5 níveis da masmorra, aquele que tiver mais tesouro vencerá o jogo. No entanto, o jogador que sofreu mais danos irá tombar, e não poderá ser o vencedor!



CONTEÚDO

- A** 7 cartas de níveis: 7 disposições diferentes para as fileiras do nível.
- B** 30 cartas de salas: 11 salas com monstros, 10 salas com tesouros, 5 cofres e 4 salas com armadilhas.
- C** 25 cartas de poder: 5 conjuntos de cartas com valor de 1 a 5.
- D** 24 cartas de itens: 6 tochas, 6 bolas de cristal, 6 chaves e 6 espadas.
- E** 10 cartas de chefes: 10 monstros chefes únicos
- F** 5 cartas de personagem: Exploradora, Cavaleiro, Ladra, Guerreiro e Mago.
- G** 38 marcadores de moedas: 24 com o valor de 1 e 14 com o valor de 5.
- H** 27 marcadores de dano: 21 com o valor de 1 e 6 com o valor de 5.
- I** 1 carta de mapa: Só é usada quando for jogar a variante tática, para indicar o jogador inicial.



PREPARANDO O JOGO

A Prepare as cartas de salas: embaralhe todas as cartas de salas e coloque-as numa pilha voltada para baixo. Remova 6 cartas aleatoriamente, sem examiná-las. Estas cartas não serão utilizadas durante a partida. Escolha aleatoriamente 1 carta de chefe e a coloque, voltada para baixo, debaixo da pilha (sem examiná-la). Coloque esta pilha no centro da mesa.

B Prepare as cartas de níveis: embaralhe todas as cartas de níveis e coloque-as numa pilha voltada para baixo. Remova 2 cartas aleatoriamente, estas não serão utilizadas durante a partida. Coloque esta pilha ao lado da pilha de salas.

C Prepare o estoque de itens: separe as cartas de itens por tipo. Coloque-as em 4 pilhas com as faces voltadas para acima e coloque estas pilhas acima da pilha de cartas de salas.

D Prepare os estoques de moedas e marcadores de dano: coloque as moedas e marcadores de dano em pilhas diferentes na mesa, onde seja de fácil acesso a todos os jogadores.

E Distribua os personagens: embaralhe as 5 cartas de personagens com as faces voltadas para baixo. Dê 1 carta a cada jogador. Remova as que sobram do jogo. Os jogadores colocam a respectiva carta, virada para cima, à sua frente, mostrando o personagem com que irão jogar. Cada jogador pega a quantidade de moedas e marcadores de dano indicada na carta à sua frente e as cartas de itens ilustradas na parte inferior da sua carta de personagem e as adiciona à sua mão. Cada jogador pega também um conjunto de cartas de poder numeradas de 1 a 5. Mantenha as cartas na sua mão ocultas dos outros jogadores.



C



E



PREPARANDO UM NÍVEL

A partida é jogada através de 5 níveis da masmorra, cada nível representado por uma fileira de 5 cartas de salas chamada fileira do nível. Para preparar um nível, o jogador revela a carta do topo da pilha de níveis. Então, cartas são compradas da pilha de salas e colocadas no centro da mesa, seguindo a disposição da carta de nível. O ícone verde quer dizer que a carta é colocada virada pra cima e o ícone vermelho que a carta deve ficar virada para baixo sem que ninguém a tenha visto. Depois de preparar a fileira do nível, a carta de nível é removida da partida.

Usar a tocha: a qualquer momento durante o jogo, inclusive logo depois de preparar o nível, qualquer jogador pode dizer que vai jogar a carta de tocha da sua mão. Ao jogar uma tocha, vai poder olhar em segredo cada uma das cartas de salas que estiverem voltadas para baixo na fileira do nível, devolvendo-as às mesmas posições. Vários jogadores podem usar uma carta de tocha no mesmo nível. Cartas de tocha jogadas são imediatamente devolvidas à pilha de itens.



A PARTIDA

Os seguintes passos devem ser realizados em cada carta de sala do nível:

1. Entre na sala

Os jogadores entram na próxima sala da masmorra, que é a carta mais à esquerda da fileira do nível. Se a carta estiver com a face voltada para baixo, ela deve ser virada para cima.

2. Jogue as cartas

Cada jogador deve escolher uma carta de poder ou de item da sua mão para colocar à sua frente virada para baixo. Quando todos os jogadores tiverem jogado a sua carta, elas serão viradas simultaneamente para cima.

Usando uma bola de cristal: depois de virar uma carta de bola de cristal jogada, o jogador escolhe outra carta da sua mão para jogar virada para cima, agora ele pode ver as cartas que os oponentes revelaram. Se mais de um jogador usar uma bola de cristal ao mesmo tempo, eles revelarão a próxima carta simultaneamente. Cartas de bola de cristal usadas são devolvidas imediatamente à pilha de itens.

3. Resolva a sala

Cada tipo de sala é resolvida de uma maneira diferente, dependendo das cartas que foram jogadas.

Sala com tesouro: as cartas de maior poder ganham moedas.

Sala com monstro: as cartas de menor poder sofrem dano, a menos que os jogadores derrotem o monstro.

Cofre: cada jogador receberá um benefício especial.

Sala com armadilha: o jogador com mais moedas ou com menos dano pode perder moedas ou sofrer dano.

Chefes: a última sala da partida é um chefe, que deve ser resolvido aproximadamente da mesma maneira que um monstro. Veja, mais abaixo, as regras completas de como resolver salas.

4. Descarte a sala

Depois da carta de sala ser resolvida, ela é descartada. Todos os jogadores devem deixar suas cartas de poder voltadas para cima e visíveis a sua frente até o final do nível. Isso significa que os outros jogadores saberão quais as cartas de poder que já foram usadas ao tomarem as suas decisões.

Completando um nível: o nível estará completo quando todas as cartas de salas na fileira do nível tiverem sido resolvidas. Todos os jogadores recolhem as suas cartas de poder, devolvendo-as à sua mão e o próximo nível é preparado. Depois de todos os 5 níveis forem completados, a partida estará terminada!



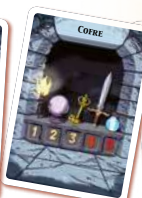
1



2



3



4



RESOLVA UMA SALA DE TESOURO

Compare os números nas cartas de poder jogadas. Quem tiver o maior valor receberá uma quantidade de moedas igual ao número inscrito no baú mais valioso da carta de sala de tesouro. Se mais de um jogador tiver empatado com uma carta de poder do mesmo número, eles irão dividir o tesouro igualmente (o resto da divisão é ignorado). Se houver menos tesouro no baú que o número de jogadores que empataram, nenhum deles receberá tesouro.

Pode haver também outro baú de menor valor na carta de sala de tesouro. Se este for o caso, aquele que tiver jogado a carta de poder com o segundo maior valor ganhará um número de moedas igual ao valor inscrito no segundo baú. Se mais de um jogador tiver empatado com uma carta de poder do mesmo número, eles dividirão o tesouro da forma descrita acima. Dependendo da divisão dos baús, é possível que um jogador receba mais moedas com o segundo lugar do que com o primeiro!

Um jogador pode ter no máximo 20 moedas.

Exemplo: a sala de tesouros contém 2 baús, com os valores de 4 e 2. Os jogadores A, B e C jogam uma carta de poder 4. O jogador D joga uma carta 2 e o jogador E joga uma 1. Os jogadores A, B e C empataram com a maior carta e portanto, dividem o baú de valor 4. Cada um receberá 1 moeda (o resto, ou seja, 1, é ignorado). O jogador D jogou a segunda maior carta de poder e portanto, receberá as 2 moedas referentes ao segundo baú. O jogador E não recebe nada.

Usando uma chave: ela funciona exatamente como uma carta de poder de valor 5. No entanto, ela só pode ser jogada numa sala com tesouro. Depois da sala ser resolvida, a chave é descartada e devolvida à pilha de itens.



RESOLVENDO UMA SALA COM MONSTROS

Primeiro, os jogadores verificam a força do monstro. Ela está impressa na parte inferior da carta sala com monstro, no escudo com o número de pontos correspondente ao número de personagens em jogo. Então, os jogadores somam os valores de todas as cartas de poder jogadas. Se o número for igual ou maior que a força do monstro, os jogadores o derrotaram e a sala é resolvida.

Se o total for menor que a força do monstro, então o monstro ataca. Isto quer dizer que o jogador que tiver jogado a carta de poder de menor valor, sofre dano equivalente ao número que consta do canto inferior direito da carta de sala com monstro. Se mais de um jogador empatar com a carta de poder de menor valor, cada um deles sofrerá o número total de dano.

Não há limite para o quantidade de dano que o jogador pode receber.

Exemplo: a sala atual contém um dragão. Há 4 personagens em jogo, então sua força é 18. O jogador A usa uma carta de poder com valor 5, o jogador B usa uma 4 e os jogadores C e D usam uma carta 3 cada. O total de todas as cartas é de apenas 15 e o dragão ataca! Ambos os jogadores C e D sofrem 3 de dano por terem jogado a carta mais baixa.

Usando uma espada: ela funciona exatamente como uma carta de poder de valor 5. No entanto, ela só pode ser jogada numa sala com monstro. Depois de resolver a sala, a espada é descartada e devolvida à pilha de itens.



RESOLVENDO UM COFRE

Cada jogador recebe o benefício descrito acima do valor da carta de poder que jogaram.

Tocha, bola de cristal, chave e espada: o jogador pega da pilha, uma cópia da carta de item correspondente e a adiciona à sua própria mão. Se mais de um jogador quiser a mesma carta de item e não houver cópias suficientes disponíveis para todos, ninguém recebe o item. Não há limite para o número de cartas na sua mão.

Moedas (1,2 ou 3): o jogador ganha o número correspondente de moedas. Se mais de um jogador quiser a mesma quantidade de moedas, todos receberão o valor total. Um jogador pode ter no máximo 20 moedas.

Poção (valendo 1 ou 2): o jogador descarta os danos sofridos de acordo com o valor da poção. Se mais de um jogador quiser a mesma poção, todos descartam o valor total de danos sofridos. Marcadores de dano descartados são devolvidos à pilha.



RESOLVENDO UMA ARMADILHA

A carta de poder com o valor mais alto jogada por qualquer jogador é a que vai ser considerada para resolver uma armadilha.

Armadilha de lava: o jogador (ou jogadores) com a maior quantidade de moedas perde 3/2/1 moedas se a carta de maior valor jogada for um 5/4/3.

Armadilha magnética: o jogador (ou jogadores) com a maior quantidade de moedas perde 2/2/1 moedas se a carta de maior valor jogada for um 5/4/3/2.

Armadilha de estacas: o jogador (ou jogadores) com a menor quantidade de danos sofre 2/2/1 de dano se a carta de maior valor jogada for um 5/4/3.

Armadilha de pedra: o jogador (ou jogadores) com a menor quantidade de danos sofre 2/1/1 de dano se a carta de maior valor jogada for um 5/4/3/2.

Se mais de um jogador empatar com a maior quantidade de moedas ou menor quantidade de dano, eles recebem a penalidade total da armadilha.



RESOLVENDO UM CHEFE

O chefe é tratado como qualquer outra sala com monstro, com algumas variações:

Coletor de Impostos: em vez de sofrer dano, qualquer jogador atacado perde 3 moedas.

Medusa: em vez de sofrer dano, qualquer jogador atacado é eliminado da partida, não podendo assim ser o vencedor. Se todos os jogadores forem atacados, então todos perdem a partida! Os jogadores remanescentes continuam até à pontuação final onde outros jogadores podem ser eliminados também.

Vampiro: qualquer jogador atacado sofre 1 de dano e perde 2 moedas também.

Esfinge: qualquer jogador atacado sofre 2 de dano e o jogador que usou a carta de maior valor ganha 2 moedas. Se mais de um jogador empatar com a carta de maior valor, eles recebem 2 moedas. Se todos os jogadores usarem a mesma carta e não derrotarem a Esfinge, ninguém ganha as moedas.

Minotauro: qualquer jogador atacado sofre 1 de dano e o jogador que usou a carta de maior valor ganha 1 moeda. Se mais de um jogador empatar com a carta de maior valor, eles recebem 1 moeda. Se todos os jogadores usarem a mesma carta e não derrotarem o Minotauro, ninguém ganha as moedas.



Matilha de Lobos: se algum jogador usar a tocha, ele escapa da sala. Isto significa que ele não contribui para a derrota do monstro e é ignorado quando for determinado quem está a ser atacado.

Necromante: se algum jogador usar a bola de cristal, ele escapa da sala. Isto significa que ele não contribui para a derrota do monstro e é ignorado quando for determinado quem está a ser atacado.

Megadragão: este chefe não pode ser derrotado, por isso vai atacar sempre. Se algum jogador usar a chave, ele escapa da sala. Isto significa que será ignorado quando for determinado quem será atacado.

Golem: este chefe não pode ser derrotado, por isso vai atacar sempre. Qualquer carta de poder com o valor 5 ou espadas jogadas nesta sala contam como uma carta de poder com o valor de 1.

Múmia: este chefe não pode ser derrotado, por isso vai atacar sempre. No entanto, a Múmia ataca o jogador (ou jogadores) que jogar uma carta de maior valor em vez do que jogar a de menor valor.



TERMINANDO A PARTIDA

Quando o quinto nível estiver completo, a partida estará terminada e é hora da pontuação final.

Aquele que tiver mais marcadores de dano irá tomar e estará fora do jogo. Numa partida com 4 ou 5 jogadores, se mais de um jogador empatar com o maior número de marcadores de dano, todos eles estarão fora do jogo. Numa partida com 3 jogadores, um jogador só irá tomar se ele tiver a maior quantidade de dano. Não importando o número de jogadores, se todos os sobreviventes tiverem a mesma quantidade de danos quando a partida acabar, nenhum deles será eliminado.



Dos jogadores restantes, o vencedor será aquele que tiver a maior quantidade de moedas! Se mais de um jogador empatar com a maior quantidade de moedas, então o jogador que sofreu menos dano vence. Se ainda houver um empate, a vitória será partilhada.



VARIANTE TÁTICA

Os jogadores que queiram uma partida mais tática podem jogar com as seguintes variações das regras.

Após a preparação de jogo, escolha aleatoriamente o jogador inicial. O jogador ficará com a carta de mapa à sua frente na mesa para indicar ser o jogador inicial.



Quando jogarem as cartas, o jogador com o mapa será o primeiro e colocará a sua carta na mesa, voltada para cima. Então, no sentido do relógio, cada jogador colocará sua carta escolhida voltada para cima e então a sala será resolvida normalmente. Se um jogador usar uma bola de cristal, ele irá passar a vez. Depois que os outros jogadores tiverem usado as suas cartas, qualquer jogador que usou as bolas de cristal, jogam uma segunda carta, novamente em sentido do relógio a partir do jogador inicial. Cartas de bola de cristal jogadas são então descartadas e retornam para a pilha.

Depois de resolver a sala, o próximo jogador inicial é escolhido. Quem tiver jogado a carta de poder mais alta pegará a carta do mapa e será o jogador inicial da sala seguinte. Chaves e espadas contam como cartas de poder de valor 5. Se mais de um jogador empatar com a carta mais alta, o jogador dentre eles que estiver mais próximo do jogador inicial, seguindo o sentido horário do turno, será o novo jogador inicial e posicionará a carta de mapa à sua frente. Quem tiver a carta de mapa depois da sala final do nível, será o jogador inicial para a primeira sala do próximo nível.

CRÉDITOS

Design do jogo: Phil Walker-Harding

Ilustrações: Albert Monteys

Design Gráfico: Bascu

Tradução: Rodrigo Sponchiado Uemura

Publicação: David Esbrí

Agradecimentos aos seguintes jogadores-teste: Meredith Walker-Harding, Chris Morphey, David Harding, Nick Barnett e Kerry Wilson. Agradecimento especial a Toni Serradesanferm pela inspiração para as cartas dos chefes.



PHIL WALKER-HARDING

DUNGEON RAIDERS

Como jogar?



www.devir.com

DEVIR

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodoreto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
Sao Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787