Vlaada Chvátil

Mage Knight™ Board Game

LIVRO DE REGRAS

Fernando Piraja (Tradução) - Adriano Ayub (Diagramação e Edição)

Este livro tem duas partes, o Livro de Regras (Rulebook) e do Livro de Cenário (Scenario Book). O Livro de Regras fornece as regras completas para jogar o Mage Knight. Ele não se destina como um método para aprendizagem do jogo e, especialmente, não facilita o caminho de ensino por outros a jogar. Recomendamos fortemente que os jogadores comecem por ler o Walkthrough (Passo-a-Passo) do jogo, onde as regras são explicadas em uma ordem mais natural, com muitas fotos e exemplos.

Depois de ler o Walkthrough do jogo, jogado seu primeiro cenário e estar familiarizado com conceitos e componentes do jogo, esse Livro de Regras fornece regras completas para o jogo, exceto as regras relativas a determinados cenários (estes você pode encontrar no Livro de Cenários) e as regras para locais específicos do mapa (encontradas nas cartas de Descrição do Local).

Este é um jogo complexo, e mesmo depois de você jogar algumas vezes, você ainda pode precisar verificar as regras de vez em quando. Para uma experiência mais suave, recomendamos essa abordagem:

- Ao jogar, tenha as cartas de Descrição de Local a mão. Cada carta de Descrição de Local fornece todas as regras para um dado local do mapa. Elas podem usar termos que são melhor explicados no Livro de Regras.
- Ao jogar, mantenha a última página deste livro ao alcance. Ela disponibiliza um resumo útil de fases de jogo e uma tabela de habilidades de combate.
- Para regras de cenários relacionados (configuração, regras especiais, as condições de fim de jogo, e pontuação), consulte a descrição do respectivo cenário no Livro de Cenário. Também pode se referir a algumas regras de cenários mais comuns (como a do Jogador Autônomo ou de Pontuação); estas são encontradas no início do Livro de Cenário.
- Se você quiser verificar alguma regra genérica (não relacionada com um local específico do mapa ou do cenário), use o Livro de Regras. Ele é organizado de forma sistemática, e uma vez que entenda a sua estrutura, você será capaz de navegar por ele mais facilmente. Ao procurar por uma regra ou situação particular, consulte o Índice dessa página para descobrir a qual fase do jogo a regra pertence. Se ele não está relacionada com uma fase particular do jogo, estará provavelmente na seção de Conceitos Básicos do Jogo.
- O mesmo se aplica se você estiver procurando por mais detalhes de uma determinada regra de local (por exemplo, para ver como uma *Torre de Mago* afeta movimento, procure na seção Movimento). O Livro de Regras refere-se a locais por texto escrito *como este*. Observe que os locais podem compartilhar algumas regras de acordo com seu tipo (Locais Fortificados, Locais de Aventura e Inimigos Furiosos).
- Não tente encontrar regras no Walkthrough. Você deve ser capaz de encontrar todas as regras neste livro ou em uma carta de Descrição de Local. Se você encontrou a regra aqui, mas você não tem certeza de como interpretá-la, você pode tentar encontrar a sua explicação mais detalhada no Walkthrough do jogo.

ÍNDICE

LIVRO DE REGRAS

Fluxo de Jogo 1
Configuração Inicial para um Jogo 3
Uma Rodada do Jogo (Dia ou Noite) 4
Conceitos Básicos do Jogo 4
Turno do Jogador 5
Movimento 6
Interagindo com os Habitantes 7
Combatendo Inimigos 7
Fim do Turno 9
Ferimentos e Cura 10
Combate Jogador vs. Jogador 10
Invasão Cooperativa na Cidade 11

LIVRO DE CENÁRIO

Princípios Gerais 12
Regras Variantes 13
Lista de Cenário 15

~ Fluxo de Jogo ~

1. **Escolha um cenário** - Escolha um cenário do livro de Cenário para jogar. Você também pode usar quaisquer regras variantes, desde que todos os jogadores concordem com elas.
2. **Ordem do Jogador/Seleção de Heróis** - Determine uma ordem para os jogadores fazerem sua seleção de Heróis. Nessa ordem, cada jogador escolhe um dos Heróis disponíveis e pega todos os componentes associados ao Herói.
   - Quando um jogador pega o seu Herói, ele coloca a Ficha de Ordem de Rodada daquele Herói sobre a mesa. Ficha de Ordem de Rodada devem ser colocadas sequencialmente numa coluna, tal que a ficha do jogador que escolheu primeiro deve estar no topo da coluna, enquanto que a ficha do jogador que escolhido por último, deve estar na parte inferior.
3. **Configure o jogo** - Siga as instruções da seção "Configuração Inicial para um Jogo" na próxima página para configurar a área de jogo. Confira a descrição do cenário para quaisquer exceções ou regras especiais que podem modificar a configuração do jogo.
4. **Jogue o Jogo** - Jogue as Rodadas do jogo até que se preencham as condições descritas no cenário para o final do jogo, ou até atingir o limite de Rodadas.
5. **Resultado do Jogo** - Quando o jogo acabar, siga as regras de pontuação descritas no cenário.



Cartas e Miniaturas de Cidade





Pilha de ficha de Inimigos e Ruínas







Espaços para ofertas de Ação Avançada





Espaço para ofertas de Habilidade Comum



Espaços para ofertas de Feitiço





Baralho de Peças de Mapa





Cartas de Descrição dos Locais e de Pontuação







Ordem da Rodada





Espaços para ofertas de Unidade



Espaços para exibir futuramente as cartas de Ações Avançadas (dos Monastérios)

Dado de Mana



Banco



Peças de Mana

A

Mapa

Peças reveladas no início



Forma do Mapa quando a Peça Inicial B é utilizada.

Cartas Táticas do Dia

~ Configuração Inicial para um Jogo ~

- **Tabuleiro da Fama e Reputação**. Jogadores colocam uma das suas fichas de Escudo no espaço 0 na Trilha da Fama e uma no espaço 0 central da Trilha da Reputação.
- **Pilhas de fichas de Inimigos e Ruínas**. Embaralhe as fichas de inimigos (redondas) e Ruína (hexagonal) com a face para baixo, e forme as 7 pilhas. Próximo à cada pilha, deixe um espaço para as fichas descartadas. Se você ficar sem um tipo de ficha, reembaralhe as descartadas e crie uma nova pilha com a face para baixo.
- **Baralho de Artefato.** Embaralhe os Artefatos e coloque-os em uma pilha de face para baixo. Artefatos nunca são exibidos em uma oferta.
- **Baralho de Ferimento.** Todas as Cartas de Ferimentos são iguais. Empilhe-as com a face para cima.
- **Baralho de Feitiço** e **Oferta de Feitiço**. Embaralhe as cartas de Feitiço e forme um baralho com face para baixo. Revele os três primeiros para a oferta.
- **Baralho de Ação Avançada** e **Oferta de Ação Avançada**. Prepare da mesma maneira como os Feitiços.
- **Oferta de Habilidade Comum**. Uma área vazia onde fichas de Habilidade, não escolhidas durante o Aumento de Nível, serão colocadas.
- **Baralho de Unidade Básica** e **Baralho de Unidade de Elite**. Embaralhe as cartas de Unidade com verso prata e dourada separadamente para criar dois baralhos com a face para baixo.
- **Oferta de Unidade**. Revele cartas do baralho de Unidade Básica (prata) igual ao número de jogadores mais 2. Mais tarde, pode haver também algumas Cartas de Ação Avançada na oferta de Unidades (uma para cada Monastério no mapa).
- **Fichas de Ordem da Rodada.** Cada jogador coloca sua ficha de Ordem da Rodada aqui, com o jogador que escolheu primeiro seu herói no topo.
- **Tabuleiro de Dia/Noite.** No início do jogo, coloque-o virado para Dia. No início de um nova Rodada, ele é invertido, de modo que Dia e Noite se alternem.
  - A parte esquerda deste tabuleiro representa os custos de movimento de vários terrenos.
  - A parte direita é a Fonte. Role um número de dados de mana igual ao número de jogadores mais 2, e coloque-os lá. Pelo menos metade dos dados deve mostrar cores básicas (vermelho, azul, branco ou verde). Se não, jogue novamente todos os dados pretos e dourados até que isso seja verdade.
- **Táticas do Dia.** Coloque as Cartas de Tática do Dia em um lugar de fácil acesso.
- **Táticas não utilizadas.** Coloque as Cartas Tática da Noite em outro lugar. Você não precisa embaralhá-las.
- **Baralho de Peças de Mapa.** A descrição do Cenário diz quantas peças de cada tipo você deve usar para formar o baralho.
  - Para **peças de Campo** (verso verde), escolha aleatoriamente.
  - Para **peças Principais** (verso marrom), separé-os em Cidade e não-Cidade (conforme a existência da imagem de Cidade no centro). Em seguida, escolha aleatoriamente um número adequado de peças de não-Cidade e de Cidade.
  - Para formar o baralho, embaralhe todas as peças de verso marrom escolhidas, em seguida, coloque as peças verdes em cima delas.
- **Mapa.** De acordo com a descrição do cenário, coloque a Peça Inicial do lado A ou do lado B para cima.
  - Revele duas (se usar a Peça Inicial A) ou três (se estiver usando B) peças do Baralho de Peça de Mapa e coloque-as como descrito. Oriente as peças no mesmo sentido que a Peça Inicial.
  - Para cada local já revelado, verifique a Carta de Descrição do Local para ver o que acontece quando eles são revelados.
- **Cartas de Descrição de Local** e **Carta de Pontuação**. Estas devem estar próximas, para que os jogadores possam facilmente lê-las.
- **Cartas de Cidade** e **Miniaturas de Cidade**. Estas podem estar fora do alcance, você só precisará delas mais tarde.
- **Banco.** Coloque a Fichas de Mana em um espaço acessível. Coloque todos os **Dados de Mana** não utilizados lá, porque às vezes você pode precisar rolar um dado durante o jogo.

ÁREA DO JOGADOR

- **Carta de Herói.** Esta carta representa o seu personagem. Na sua parte inferior é o **Inventário**, onde você armazena cristais adquiridos durante o jogo.
- **Pilha de Fichas de Nível.** Empilhar as 5 Fichas de Níveis octogonais em uma pilha com a face para cima, classificada por números, então o marcado 1-2 estará na parte superior, enquanto 9-10 estará na parte inferior. A ficha atual mostra a sua Armadura 2 e Limite de Mão 5 para Níveis 1-2. Coloque a sexta Ficha de Nível (face vazia) virada com o lado do escudo para cima em sua área de Unidade para uma **Ficha de Comando**.
- **Área de Unidades.** Aqui você coloca suas Unidades recrutadas. Cada Unidade precisa de uma Ficha de Comando própria. Você tem atualmente uma Ficha de Comando, de modo que você pode ter apenas uma Unidade. Ao avançar um valor ímpar de Nível, você ganha outra Ficha de Comando, assim seu número máximo de Unidades aumenta.
- **Baralho de Ação .** Cada jogador embaralha as 16 Cartas de Ação Básica de seu Herói (veja o simbolo no canto superior direito) para criar seu Baralho de Ação.
- **Mão do Jogador.** No início do jogo, compre 5 cartas do seu baralho (de acordo com o seu Limite de Mão retratado em sua Ficha de Nível atual).
- **Pilha de Descarte.** Aqui você descarta cartas jogadas no final do seu turno (e às vezes também algumas cartas durante o seu turno).
- **Miniatura.** Por agora, coloque a sua miniatura aqui. Ela irá se mover para o mapa durante o seu primeiro turno.
- **Fichas de Escudo.** Use uma na Trilha da Fama e outra na Trilha da Reputação. As demais são usados para marcar os seus sucessos no mapa. O fornecimento deve ser interminável (se você ficar sem elas, use um substituto).
- **Pilha de Fichas de Habilidade.** Cada jogador tem 10 Fichas de Habilidade em sua cor. Embaralhe e crie uma pilha com a face para baixo.
- **Habilidades Escolhidas.** Uma área em que as Fichas de Habilidade adquiridas durante o aumento de Nível serão colocadas.
- **Carta de Descrição de Habilidades.** Todos as Fichas de Habilidade pertencentes a seu Herói estão descritos aqui.
- **Área de Jogo.** Cada jogador deve ter algum espaço razoável na frente dele, onde ele possa jogar cartas durante a seu turno.



~ Uma Rodada do Jogo (Dia ou Noite) ~

1. **Rodadas** são durante o Dia ou a Noite. Os jogadores realizam seus **turnos** dentro de uma Rodada.
2. **Prepare a Rodada** (pule esta etapa para primeira Rodada do jogo, pois foi concluída na Configuração Inicial):
   a. **Vire o Tabuleiro de Dia/Noite** - Se era Dia, vire o tabuleiro para Noite; se era Noite, vire para Dia.
   b. **Renove a Fonte** - Jogue novamente todos os dados de Mana na Fonte, seguindo as condições descritas na seção "Configuração Inicial do Jogo".
   c. **Crie uma nova oferta de Unidade.**
      - Pegue todas as Cartas de Unidade na oferta e coloque-as no fundo de seus Baralhos correspondentes.
      - Se há alguma Carta de Ação Avançada na oferta de Unidade, coloque-as no fundo do Baralho de Ação Avançada.
      - Distribua novas Cartas de Unidade igual ao número atual de jogadores mais 2.
      - Se nenhuma Peça de Mapa Principal foi revelado, distribua apenas Unidades Básicas (verso prata).
      - Se pelo menos uma Peça de Mapa Principal foi revelado, distribua alternadamente Unidades de Elite e Unidades Básicas. (Elite, Básica, Elite, etc.)
      - Se houver qualquer ***Monastério*** no mapa, adicione uma Carta de Ação Avançado para a Oferta de Unidades para cada Monastério que não foi queimado.
   d. **Atualize a Oferta de Ações Avançadas** - Remova a carta na posição mais abaixo da Oferta de Ação Avançada e coloque-a no fundo do Baralho de Ação Avançada. Mova cada outra Ação Avançada uma posição para baixo na oferta, em seguida, compre uma nova carta do Baralho de Ação Avançada e adicione-a para a oferta na primeira posição.
   e. **Atualize a Oferta de Feitiço** - Siga os mesmos passos usados para atualizar a Oferta de Ação Avançada.
   f. **Recolha Cartas de Tática** - Recolha todas as cartas de Tática da Rodada anterior, em seguida, coloque com a face para cima o conjunto de Cartas de Tática na Área de Jogo, de acordo com a Rodada atual (Noite ou Dia).
   g. **Cada jogador:**
      - Coloque com face para cima, todos os Artefatos de Estandarte e Fichas de Habilidade na sua Área de Jogo. O Jogador pode (mas não precisa) descartar qualquer Estandarte atribuído a suas Unidades neste momento.
      - Coloque em estado de Prontidão (Pronta) todas as Unidades em sua Área da Unidade, incluindo as Feridas (Unidades Feridas não são curadas).
      - Embaralhe todas as Cartas de Ação para criar um novo Baralho de Ação.
      - Compre cartas até o seu Limite de Mão. (Isto pode ser aumentado caso esteja dentro ou ao lado de uma ***Fortaleza*** ou ***Cidade*** - veja a descrição desses locais. Se está ao lado de ambos, use apenas o efeito maior.)
3. Jogadores **escolhem Cartas de Tática** para esta Rodada.
   a. Cada jogador escolhe uma Carta de Tática exibida na Área de Jogo.
      - O jogador com o menor Fama escolhe primeiro, seguido pelo jogador com a segunda menor fama, etc. Em caso de empate, o jogador cuja a Ficha de Ordem da Rodada está em uma posição inferior escolhe primeiro.
        Nota: Isto significa que na primeira Rodada, o jogador que escolheu seu Herói por último, escolheu sua Carta de Tática primeiro.
   b. Siga as instruções nas Cartas de Tática que dizem "quando você pegar essa Tática (when you take this Tactic)".
   c. Reorganize as Fichas de Ordem da Rodada de acordo com o número das Táticas de cada jogador, de modo que o menor número de Tática fique no topo (primeiro) e o número mais elevado de Tática fique por último.
   d. Remova quaisquer Táticas não escolhidas.
4. Os jogadores **jogam seus turnos**:
   a. Os jogadores jogam seus turnos na ordem indicada pelas Fichas de Ordem da Rodada (de cima para baixo). Após o último jogador, o primeiro jogador joga novamente.
   b. Se o Baralho de Ação de um jogador estiver vazio no início de seu turno, aquele jogador pode anunciar o Fim da Rodada em vez de jogar o seu turno. Se ele o fizer, cada outro jogador joga um último turno e depois a Rodada termina.
5. **Confira a Descrição do Cenário** para ver se o jogo acabou.
   a. Se as condições do cenário foram atingidas ou se o Limite de Rodadas for atingido, o jogo acaba e você deve seguir a descrição do cenário para determinar o resultado do jogo.
   b. Se não, continue o jogo jogando a próxima Rodada.

~ Conceitos Básicos do Jogo ~

CARTAS DE AÇÃO



1. Todas as cartas com este verso são **Cartas de Ação**. Elas consistem de Cartas de Ação (Básicas e Avançadas), Feitiços, Artefatos e Ferimentos. No início do jogo, os jogadores têm apenas as cartas de Ação Básicas em seu baralho.
2. Cada turno, os jogadores jogam Cartas de Ação da sua mão. Para jogar uma carta, coloque-a em sua Área de Jogo e realize o efeito declarado.
3. Diferentes Cartas de Ação podem ser jogadas de diferentes maneiras:
   a. Uma **Carta de Ação** (Básica ou Avançada) pode ser jogada para fornecer o seu *Efeito Básico*, ou ela pode ser alimentada por uma Mana da cor descrita para dar o seu *Efeito Forte*.
   b. Um **Feitiço** pode ser alimentada por um Mana da cor descrita para dar o seu *Efeito Básico*. À noite, ela pode ser alimentada por uma Mana da cor descrita e uma Mana preta para fornecer seu *Efeito Forte*.
   c. Um **Artefato** pode ser jogado para fornecer o seu *Efeito Básico*, ou ele pode ser **jogado fora** (removido do jogo) fornecendo *Efeito Forte*.
   d. **Cartas de Ferimentos** não podem ser jogadas.
   e. **Qualquer carta de não-Ferimento** pode ser jogada Deitada na Área de Jogo para dar Movimento 1, ou Influência 1, ou Ataque 1 ou Bloqueio 1.
      - Elas não podem ser jogadas Deitadas para gerar Ataque à Distância, Ataque de Cerco, ou qualquer tipo de Ataque ou Bloqueio Elemental (Fogo, Gelo ou Fogo-Gelo).
4. Cartas que proporcionam efeitos semelhantes (mesmo os de tipos diferentes) podem ser jogadas em conjunto para proporcionar um efeito cumulativo. Empilhe as cartas jogadas juntas e some seus efeitos.
5. No final do turno, todas as **Cartas de Ação jogadas** vão para a sua Pilha de Descarte. Cartas não-jogadas permanecem em sua mão, a menos que você decida descartar uma ou mais delas.
6. Alguns efeitos de cartas ordenam que você **pague Mana extra** de alguma cor, **descarte** (colocar na sua pilha de Descarte), ou **jogue fora** (remova do jogo) outra carta. Esses efeitos não pode ser jogados se você é incapaz de fazer isso.
   a. Cartas de Ferimento nunca pode ser descartadas ou jogadas fora dessa maneira, a menos que o efeito explicitamente permita isso. Assim, "qualquer carta (any card)" refere-se a qualquer carta em sua mão, exceto Cartas de Ferimento.

USANDO UNIDADES

1. As unidades são separadas em dois baralhos, Básicas (verso prata) e Elite (verso dourado). O verso da carta não tem impacto no jogo uma vez que as Unidades estiverem em jogo.
2. No início do jogo, os jogadores não controlam Unidades. Unidades obtidas (recrutadas) durante o jogo são exibidas na frente do jogador na Área de Unidade todo o tempo (elas nunca vão estar na mão de um jogador, no Baralho de Ação ou na Pilha de Descarte).
3. Cada Unidade em sua Área de Unidade tem uma **Ficha de Comando** atribuída. Você não pode ter mais Unidades do que Fichas de Comando em sua Área de Unidade.
   a. Unidades com Fichas de Comando **acima delas** são consideradas **Prontas**.
   b. Unidades com Fichas de Comando sobre elas são considerados **Cansadas**.
   c. Unidades com uma Carta de Ferimento sobre elas são consideradas **Feridas**.
4. **Unidades recém-recrutadas** estão sempre Prontas e não Feridas.
   a. Se você quiser ganhar uma nova Unidade, mas todos as Fichas de Comando estão ocupadas, você deve **dispensar** uma de suas Unidades. Remova do jogo uma Unidade dispensada. A Unidade recém-contratada estará Pronta e não Ferida, independentemente do estado da Unidade dispensada.
5. Uma Unidade pronta e não Ferida pode ser **Ativada** por uma de suas habilidades.
   a. Para ativar uma Unidade, coloque sua Ficha de Comando sobre ela - a Unidade já não está Pronta, ela fica **Cansada** até o final da rodada.
   b. Em seguida, escolha uma das habilidades apresentadas na carta da Unidade e aplique o seu efeito. Você pode combiná-la com os efeitos de outras Cartas de Ação, Habilidades e Unidades.
      - Para escolher uma Habilidade com simbolo de Mana na frente dela, você deve pagar a Mana da cor correspondente antes.
6. Sempre que um efeito permite "**Colocar pronta uma Unidade**(**Ready a Unit**)", você pode mover a Ficha de Comando para acima desta Unidade. A Unidade estará Pronta e pode ser Ativada novamente.
7. **Artefatos Estandarte** podem ser atribuídos a uma Unidade a qualquer momento durante o seu turno. Coloque a carta de Estandarte parcialmente sob a carta de Unidade. Enquanto o Estandarte estiver ligado à Unidade, a Unidade pode beneficiar-se do *Efeito Básico*, mas a *Efeito Forte* é inacessível.
   a. Se a Unidade for destruída ou Dispensada, ou se você atribuir outro Estandarte para a mesma Unidade, o Estandarte vai para a sua Pilha de Descarte.
   b. No final da Rodada, você pode decidir manter o Estandarte com a Unidade, ou você pode embaralhá-lo de volta no seu Baralho de Ação.
8. No final de seu turno, não descarte ou coloque Pronta uma Unidade Cansada. **As Unidades são automaticamente colocadas Prontas no final de cada Rodada.**

USANDO HABILIDADES

1. Habilidades são representadas por Fichas de Habilidade. Cada personagem tem seu próprio conjunto de Fichas de Habilidade.
2. No início do jogo, os jogadores não têm Fichas de Habilidade disponíveis. Cada vez que um Herói chega a um Nível de Fama de numeração par, ele ganha um Ficha de Habilidade.
   a. Jogadores colocam as Fichas de Habilidade que ganham durante o jogo com a face para cima na frente deles.
   b. Os jogadores podem ganhar Fichas de Habilidade de seu personagem, mas também Fichas de Habilidade de outros personagens no jogo. Se o fizerem, eles podem usá-las da mesma forma como as suas - uma vez que uma Habilidade está no jogo, não importa para qual conjunto de personagem ela pertence.
3. O uso e efeito de cada Habilidade é representado por ícones na sua ficha. Elas são descritas em detalhes na **Carta de Descrição de Habilidade** do personagem correspondente.
4. Habilidades são de três tipos básicos:
   a. Fichas de Habilidade com este símbolo podem ser usadas **apenas uma vez por Rodada**, dentro do seu turno (exceto a Habilidade "Motivation", que também pode ser usada durante o turno de outro jogador). Se você usar esse tipo de Habilidade, vire a face da ficha para baixo até o início da próxima Rodada.
   b. Fichas de Habilidade com este símbolo podem ser usadas **uma vez por rodada, mas seu efeito persiste** até o início de seu próximo turno. Essas Habilidades vão afetar outros jogadores durante os seus turnos, enquanto ela estiver ativa. Ao usar este tipo de Habilidade, anuncie em voz alta e coloque a ficha no centro da mesa. No início do seu próximo turno (ou quando a Rodada terminar, o que ocorrer primeiro), pegue a ficha de volta e vire sua

face para baixo. Ele vai ser virado para cima no início da próxima Rodada.

c. Fichas de Habilidade sem quaisquer símbolos especiais podem ser usados **uma vez por turno**.

USANDO MANA

1. Há quatro **cores básicas** de Mana no jogo (**vermelha**, **azul**, **branca** e **verde**). A Mana pode ser de duas formas:
   a. **Mana Pura**. Representada por um Dado de Mana ou por uma Ficha de Mana na Área de Jogo de um jogador. Quando obtida, deve ser utilizada antes do fim do turno do jogador, ou ela desaparecerá
   b. **Cristais**. Estes são representados por uma Ficha de Mana no Inventário do jogador (na carta de Herói). Até três fichas de cada cor básica podem ser armazenadas:
      - Um Cristal pode ser transformado em Mana Pura a qualquer momento do turno de um jogador. Mana Pura não pode ser transformada em Cristais a menos que um efeito assim determine.
2. Há duas cores especiais (dourada e preta), que podem estar apenas na forma Pura (não há Cristais dourados ou pretos).
   a. Durante Rodadas de **Dia**, a **Mana dourada** pode ser usada como Mana de qualquer cor básica (para todos os efeitos, considera-se exatamente o mesmo que usar mana da cor desejada). Mana Preta nunca pode ser usado durante o Dia.
   b. Durante Rodadas de **Noite**, **Mana preta** pode ser usada para alimentar alguns efeitos. Mana dourada nunca pode ser usado à Noite.
3. A **Fonte** simboliza a Mana Pura presente no mundo. Cada turno, um jogador pode tomar um Dado de Mana da Fonte e usá-lo como Mana da cor indicada no dado.
   a. Re-role quaisquer dados retirados da Fonte desta forma no final do turno do jogador, e devolva à Fonte.
   b. O jogador pega o dado no momento em que ele quer usar a Mana. Jogadores não estão autorizados a pegar um dado e depois não usar a Mana que ele fornece.

EFEITOS

1. Cartas de Ação, Unidades, Fichas de Habilidade e algumas Cartas Tática fornecem uma variedade de efeitos que podem ser usados em um turno.
   a. Muitos efeitos são descritos de forma simples como Movimento X (Move X) (ganhar X pontos de Movimento) ou Cura X (Heal X) (ganha X pontos de Cura). Esses termos estão explicados nas regras.
   b. Outros efeitos podem permitir que você modifique as regras para o turno, ou para obter algo que você normalmente não seria capaz de ganhar. Para estes tipos de efeitos, siga o texto na carta.
      - Se o efeito modifica alguns valores ou regras, a mudança sempre dura até o fim do turno atual (a menos que indicado de outra forma).
2. Se você não entendeu efeito ou a interação de dois ou mais efeitos combinados, **veja o FAQ no site do jogo.**

EFEITOS "GANHE (GAIN)"

1. Se um efeito diz para você ganhar uma Ficha de Mana, pegue uma Ficha de Mana da cor correspondente e coloque em sua Área de Jogo.
2. Se um efeito diz que para ganhar um Cristal, pegue uma Ficha de Mana da cor correspondente e coloque-a em seu Inventário. Se você já tem três Cristais daquela cor, ganhe uma Ficha de Mana daquela cor para sua Área de Jogo.
3. Se um efeito diz para você ganhar uma Carta de Ação (Ação Avançada, Feitiço, Artefato) durante ou após a seu turno, a nova carta é colocado no topo do seu Baralho de Ação, a menos que seja indicado o contrário.
   a. Sempre que você ganha um carta da oferta de Feitiço ou oferta de Ações Avançadas, complete a oferta imediatamente, deslocando as cartas restantes para baixo e adicionando uma nova carta na posição superior da oferta.
   b. Se você tomar uma carta da oferta de Unidades (seja uma Unidade ou uma Ação Avançada que você aprendeu em um ***Mosnastério***), não complete a oferta. Ela será reabastecida no início da próxima Rodada.
4. Quaisquer Artefatos e quaisquer recompensas ganhas durante o combate são ganhos no final do seu turno. Veja a seção "Fim do Turno".

DESCARTANDO E JOGANDO FORA

1. Se um efeito diz para **descartar** a carta, coloque a carta descartada em sua Pilha de Descarte. Você nunca pode descartar uma Carta de Ferimento, a menos que o efeito explicitamente permita.
2. Se um efeito diz para você **jogar fora** (**throw away**) uma carta então:
   a. Se é um Ferimento, coloque-o de volta no Baralho de Ferimento.
   b. Caso contrário, remova-o do jogo (devolva-o para a caixa).

REFAZENDO A JOGADA

1. A menos que você prefira de outra forma (não recomendado), os jogadores podem reverter todas as ações e decisões que eles tomem durante o seu turno. É mais rápido jogar sua vez e mudar de ideia do que tentar planejar tudo em sua cabeça.
2. Você não pode reverter para um momento após qualquer nova informação foi revelada (uma Peça do Mapa, uma ficha de inimigo, ou carta), um dado rolado ou outro jogador especificamente reagir diante das ações do jogador (geralmente em Combate Jogador vs. Jogador).
   a. Uma vez que isso aconteça, todas as decisões, movimentos, cartas jogadas, Habilidades e Unidades utilizadas, Mana gasta etc. tem que ficar exatamente como jogado.

~ Turno do Jogador ~

1. Algumas Cartas de Tática, Fichas de Habilidade e a Carta de Descrição do ***Vilarejo*** (***village***) lhe oferecem opções que são rotulados como "**antes de seu turno**" ou "**no turno de outro jogador**".
   a. Para fins do jogo, ambas citações acima funcionam da mesma forma. Você pode jogar enquanto outros estão jogando, ou imediatamente antes do seu turno. Nota: Você pode usar os efeitos "no turno de outro jogador", e "antes de seu primeiro turno", mesmo se você é o primeiro jogador a jogar nesta Rodada.
   b. Estes efeitos geralmente permitem que você compre cartas do seu Baralho de Ação. As condições a seguir "se o seu baralho está vazio", "se você tem cartas na mão" são verificadas após essas ações serem concluídas.
2. Se seu baralho está vazio no início de seu turno, e se o Fim da Rodada não foi anunciado ainda, você pode **perder o seu turno** e anunciar o **Fim da Rodada**. Se você fizer isso, cada jogador tem mais um outro turno, e, em seguida, a Rodada termina.
   a. Você só **pode** anunciar o Fim da Rodada se o seu Baralho de Ação está vazio no início de seu turno.
   b. Você **deve** anunciar o Fim da Rodada se o seu Baralho de Ação está vazio e você **não tem cartas na sua mão no início de seu turno**.
   c. Se você tem cartas na mão, mas seu Baralho de Ação está vazio, cabe a você decidir se quer anunciar o Fim da Rodada, ou se quer jogar o seu turno.
   d. Se você não tem cartas na mão e no Baralho de Ação, mas o Fim da Rodada já foi anunciado por um outro jogador, você deve perder o seu turno.
3. Se você perde o seu turno, o turno termina imediatamente; você não pode usar os benefícios de um espaço que você ocupa no mapa (***Minas de Cristal*** (***mines***) ou ***Clareira Mágica*** (***magical glade***)).
4. Se você não perder o seu turno, você tem **duas opções**: jogar um **turno Normal**, ou **Descansar**.
   a. Em ambos os casos, você tem que jogar ou descartar pelo menos um carta durante ou no final do seu turno (exceto se sua mão está vazia, mas ainda há cartas em seu Baralho de Ação no início de seu turno).
5. Jogar um **turno Normal** tem duas partes simples: **Movimento** e **Ação**.
   a. Primeiro, você pode (mas não precisa) **Movimentar**. Você pode **revelar** novas peças do mapa durante o movimento. Veja a seção de "Movimento" adiante.
   b. Seu movimento pode resultar em uma **ação obrigatória**:
      - Se você terminou o seu movimento em um espaço ocupado por outro jogador, você deve iniciar um **Combate Jogador vs Jogador**.
      - Se você entrar (ou seja Invadiu) numa Local Fortificado (***Fortaleza***, ***Torre de Mago***, ***Cidade***), você deve **lutar contra todos os guardas inimigos**.
      - Se o seu movimento acabou porque você foi atacado por Inimigos Furiosos, você deve lutar **contra esses inimigos**.
   c. Se não houver ações obrigatórias, você pode optar por realizar uma (e apenas uma) das seguintes ações:
      - Em locais habitados (***Vilarejo***, ***Monastério***, ***Fortaleza***, ***Torre de Mago***, ***Cidade***), você pode **interagir com os habitantes**. Veja a seção "Interagindo com Habitantes" mais adiante.
      - Em Locais de Aventura (***Ruínas***, ***Masmorra***, ***Tumba***, ***Covil de Monstro***, ***Área de Desova***) você pode decidir **explorá-los**. Isso geralmente leva ao combate.
      - Se há Inimigos Furiosos (***Orc Saqueadores***, ***Draconum***) em um ou mais espaços adjacentes, você pode decidir **desafiar um ou mais deles** para o combate.
      - Se em um ***Monastério***, você pode decidir **queimá-lo**. Isto leva ao combate.
      - Se nenhuma das ações acima estão disponíveis, ou se você não quer tomar qualquer uma dessas ações, você pode **fazer nada**.
   d. Você pode fazer apenas uma ação a cada turno (obrigatória ou não). Se você deseja mover e/ou revelar novas Peças de Mapa, você deve fazê-lo antes de tomar uma ação. Você não pode mover ou revelar peças de mapa depois de uma ação.
   e. Você pode jogar qualquer número de **Efeitos Especiais** em qualquer ponto durante o seu turno. O mesmo se aplica para **Efeitos de Cura** , exceto que estes não podem ser jogados durante o combate.
6. Se **Descansar**, você não pode se mover, iniciar o combate ou interagir com os Habitantes Locais.
   a. Dependendo do conteúdo de sua mão, você pode fazer um turno de Descanso Normal (se você tem pelo menos uma carta que não seja um Ferimento na mão) ou um turno de Recuperação Lenta (se tiver apenas cartas de Ferimento na sua mão).
      - **Descanso Normal**: descartar uma carta que não seja de ferimento e qualquer número de cartas de Ferimento.
        Nota: isto não é o mesmo que Curar, uma vez que as cartas de Ferimento irão para a sua pilha de Descarte.
      - **Recuperação Lenta**: Revele sua mão para mostrar que você só tem cartas de Ferimento. Então, descarte uma carta Ferimento na sua pilha de Descarte.
   b. Antes ou depois de Descansar no seu turno, você pode jogar qualquer número de efeitos de Curar e Especiais.
7. Depois de ter feito tudo o que queria fazer no seu turno (Normal ou Descanso), anuncie que seu **turno acabou**.
   a. Primeiro, **devolva os Dados de Mana** à Fonte. Re-role os dados que você usou antes de devolvê-los. Esta é a **primeira coisa que você deve fazer**, pois os outros jogadores precisam dessas informações para poder planejar seus turnos.
   b. **Diga ao próximo jogador (siga as Fichas de Ordem de Rodada) que ele já pode começar o seu turno.**
      - Isso acelera o jogo. No entanto, se o próximo jogador insistir, ele pode esperar até que você termine completamente o seu turno antes de começar o dele.
   c. Finalize seu turno enquanto o outro jogador começa o dele. Veja a seção "Fim do Turno".

~ Movimento ~

1. Você pode mover-se durante um **turno Normal** (não Descansando). Durante o movimento, você pode revelar novas Peças de Mapa. Todo o movimento deve ser concluído **antes de tomar qualquer ação** (de combate ou interagindo com os locais).
2. Quando em movimento, você pode jogar qualquer quantidade de **efeitos de movimento** . A maioria destes efeitos geram **pontos de Movimento**.
   a. Você pode jogar qualquer número de Cartas de Movimento da sua mão (e fortalece-los com qualquer Mana disponível), usar Habilidades de movimento, ou ativar Unidades com capacidade de movimento.
   b. O efeito **Movimento X** (**Move X**) significa "você ganha **X pontos de Movimento**".
   c. Qualquer carta (com exceção a de Ferimento) pode ser jogada **Deitada** na coluna para gerar Movimento 1.
   d. Os jogadores também podem jogar qualquer número de efeitos Especiais e de Cura durante o movimento.
3. Some os **pontos de Movimento** obtidos por todas as suas cartas e efeitos. Você pode então mover a sua Miniatura, espaço a espaço, gastando pontos de Movimento de acordo com o tipo de terreno que você está se movendo (como indicado pelo Tabuleiro de Dia/Noite). Você só pode mover-se para **espaços adjacentes acessíveis**.
   a. Os espaços marcados por X no Tabuleiro de Dia/Noite são inacessíveis.
   Nota: O custo de mover-se para o Deserto (Desert) e a Floresta (Forest) diferem consoante se é Dia ou Noite.
   Nota: O custo de mover-se para uma ***Cidade*** é sempre 2, independentemente do terreno mostrado no espaço.
4. **Limitações**:
   a. Entrar em um espaço com um Local Fortificado não conquistado (***Fortaleza*** (***keep***), ***Torre de Mago*** (***mage tower***), ou ***Cidade*** (***city***)), ou para uma ***Fortaleza*** de propriedade de outro jogador termina imediatamente o seu movimento, e é considerado como um ataque contra o local.
   b. Você não tem permissão para entrar um espaço ocupado por um Inimigo Furioso (***Orc Saqueador*** ou ***Draconum***) até que sejam derrotados.
   c. Se você provocar um Inimigo Furioso (ou seja, passar diretamente de um espaço adjacente à sua ficha para outro espaço adjacente à mesma ficha), você é atacado por aquele inimigo e seu movimento termina imediatamente.
   d. Entrar um espaço com um Local de Aventura (***Ruínas*** (***ruins***), ***Masmorras*** (***dungeons***), ***Tumbas*** (***tombs***), ***Covil de Monstro*** (***monster den***), ***Área de Desova*** (***spawning grounds***)) não necessariamente termina o seu movimento; você pode ignorá-lo e tratá-lo como um espaço vazio, mesmo que haja Fichas de inimigo.
5. Durante o movimento, você pode **revelar novas Peças de Mapa**:
   a. Você só pode revelar novas Peças de Mapa, se você ocupar um espaço **adjacente** a uma posição onde uma nova peça de mapa possa ser acrescentada.
      - Peças de Mapa devem ser colocadas em posições fixas definidas pelos símbolos nos seus cantos.
      - Nenhuma peça pode ser adicionada por trás da linha costeira (veja a seção de Configuração Inicial para o Jogo, e a Definição da Forma do Mapa na descrição do cenário).
   b. Para revelar uma Peça de Mapa, um jogador tem de **gastar 2 pontos de Movimento**.
   c. A nova peça de mapa vem da parte superior do baralho de Peças de Mapa. Se o jogador ocupa um espaço de fronteira com duas posições disponíveis para uma nova peça, ele deve anunciar qual delas ele está explorando antes de revelar a peça.
   d. Peças são sempre orientadas **numa direção definida** (por isso o número de um dos seus cantos estará orientado com o número da Peça Inicial). Os jogadores não decidem como peças serão orientadas na colocação.
   e. Dependendo da cor do fundo da Peça de Mapa a ser colocada, **limitações adicionais** são aplicáveis:
      - Peças de Campo (verso verde) só podem ser colocadas de tal forma que eles serão adjacente a pelo menos duas outras peças, ou adjacentes a uma peça que faz fronteira com pelo menos duas outras peças.
      - Peças Principais (verso marrom) só podem ser colocadas de tal forma que eles irão ser adjacente a pelo menos duas outras peças.
      - Se não houver peças no baralho de Peças de Mapa, quando um jogador tenta explorar, ele pode usar uma Peça de Campo aleatória removida do jogo durante a configuração inicial. Se todas as Peças de Campo foram colocadas, ele pode usar Peças Principais de não-Cidade. Peças exploradas desta maneira só podem ser colocadas quando adjacentes a pelo menos três outras peças (para encher buracos). Se não existem peças na caixa, nenhuma peça poderá ser explorada.
   f. Para **locais em uma peça recém-revelada**, verifique a seção "Quando revelado (When revealed)" das cartas de descrição associada aquele local e siga o texto. Especialmente:
      - Se um ***Mosteiro*** é revelado, compre uma carta de Ação Avançada e adicione-a à oferta de Unidades (não na oferta de cartas de Ação Avançada).
   g. Se uma peça com uma ***Cidade*** no seu centro é revelada:
      - Pegue a carta da Cidade correspondente e coloque-a próximo ao mapa.
      - Consulte a descrição do Cenário para ver de qual nível da ***Cidade***. Pegue a miniatura da Cidade correspondente e rode a sua base de modo que mostre na janela o nível da ***Cidade***. Coloque a miniatura sobre o espaço da cidade.
      - A base mostra círculos de cores diferentes. Para cada círculo, compre uma ficha de inimigo da cor correspondente e coloque-o de bruços sobre a carta da Cidade.



6. Durante o movimento, você pode mover-se pelos espaços e explorar quantas novas peças de mapa você puder pagar com Pontos de Movimento.
   a. Você está autorizado a **alternar entre explorar novas peças e movimentar**.
   b. Você está autorizado a jogar efeitos adicionais para somar Pontos de Movimento ao seu total a qualquer momento durante o movimento.
      - Você está autorizado a jogar cartas adicionais após uma nova peça de mapa é revelada.
      - Pontos de movimento de efeitos recém jogados são adicionados a quaisquer Pontos de Movimento que esteja sobrando de efeitos jogados anteriormente.
      - Não é possível fortalecer com Mana as cartas já jogadas para obter seu Efeito Forte - isso deve ser feito assim que a carta é jogada.
7. Alguns efeitos modificam as regras de movimento. As mudanças aplicam-se a todo o movimento feito após o efeito ser jogado até o fim do turno.
   a. Alguns efeitos reduzem o custo de Movimento de determinados terrenos. Se um jogador jogar mais do que um desse tipo de efeito, eles podem ser aplicados em qualquer ordem. Se o custo de movimentação de um terreno é reduzido a 0, o jogador pode entrar espaços deste terreno sem pagar quaisquer pontos de Movimento. O custo de Movimento de um terreno não pode ser reduzido abaixo de 0.
   b. Algumas cartas permitem que um jogador entre em terrenos inacessível com um certo custo. Cuidado - os jogadores devem terminar seu turno em um **lugar seguro** (veja abaixo), caso contrário, as regras de **Retirada Forçada** aplicam-se (ver seção "Fim do Turno", pg. 9).
   c. Alguns efeitos permitem mover um ou mais espaços. Para isso, você não paga qualquer custo, além do que os listados no efeito, e você então poderá mover-se sobre espaços inacessíveis (incluindo aqueles ocupados por *Inimigos Furiosos* ou *Locais Fortificados*), salvo indicação contrária.
      - Alguns destes efeitos ordenam que você termine este movimento em um espaço seguro (veja abaixo).
   d. Um espaço é considerado um **Espaço Seguro** se:
      - É acessível em condições normais (isto é, se não aplica-se efeitos especiais).
      - Ele não é um Local Fortificado não conquistado, ou uma ***Fortaleza*** de propriedade de um oponente.
      - Não contém outro Herói, com exceção de locais que permitem mais heróis (Portal, ***Cidade*** conquistada).
8. **Outros jogadores**:
   a. Você está **autorizado a passar através** de espaços ocupados pela miniatura de outro jogador livremente, a menos que esteja em uma ***Fortaleza*** de propriedade daquele jogador.
      - Também é permitida a entrada de um espaço com outro jogador, para revelar uma nova Peça de Mapa (ou peças), e em seguida continuar o movimento.
   b. Se você entra em um espaço com outro jogador e você não quer ou não pode continuar seu movimento neste turno, é automaticamente considerado um ataque aquele jogador. Veja a seção **Combate Jogador vs Jogador** a diante.
      - Especialmente, entrar em uma ***Fortaleza*** de propriedade de outro jogador, enquanto o jogador está lá imediatamente termina seu movimento e, portanto, é automaticamente considerado um ataque a aquele jogador.
   c. Um ataque a outro jogador é considerado a sua **ação** para este turno. Nunca é permitido fazer qualquer outra ação em um espaço ocupado por outro jogador.
   d. Em alguns espaços, é permitido várias miniaturas. Combate nunca ocorre nesses espaços:
      - Se você terminar o seu turno em um espaço de Portal, retire a sua miniatura do mapa e coloque-a na sua frente. Coloque-a de volta no espaço de portal no início de seu próximo turno.
      - Se você entrar uma ***Cidade*** conquistada, coloque a sua miniatura fora do mapa na carta da cidade correspondente. Coloque a Miniatura no mapa, quando ela for sair da ***Cidade***.
   e. Em determinadas situações, o Combate Jogador vs. Jogador **não é permitido**. Se você terminar o seu movimento no mesmo espaço que outro jogador nestas situações, você **não pode fazer qualquer ação** no seu turno. Regras de **Retirada Forçada** aplicam-se a você no final do seu turno (veja a seção "Fim do Turno"). Estas situações são:
      - O Fim da Rodada foi declarado, e cada jogador tem seu último turno nesta Rodada.
      - As condições do Cenário foram atendidas, e cada jogador tem seu último turno no jogo.
      - Você joga um Cenário Cooperativo, ou você concordou que Combate Jogador vs Jogador não é permitido em seu jogo.
      - Você joga um Cenário de Equipe, e o outro jogador é o seu companheiro de equipe.

~ Interagindo com os Habitantes ~

1. Você pode interagir com os habitantes em vários lugares diferentes no mapa (***Vilarejos***, ***Monastérios***, ***Fortalezas*** que você possui, e ***Torres de Mago*** e ***Cidades*** conquistadas por qualquer jogador). Interação é a sua **ação** para aquele turno.
2. Ao interagir, você pode jogar qualquer quantidade de **efeitos de Influência** para gerar **Pontos de Influência**.
   a. Você pode jogar cartas de Influência de sua mão (e fortalece-las com qualquer Mana disponível), usar Habilidades de influência, ou ativar Unidades com habilidades de nfluência.
   b. O efeito **Influencia X** (**Influence X**) significa "você ganha X pontos de Influência".
   c. Qualquer carta (com exceção de um Ferimento) pode ser jogada Deitada na coluna como **Influência 1**.
   d. Os jogadores também podem jogar qualquer número de efeitos Especiais e de Cura durante a interação.
3. Some os **pontos de Influência** obtidos por todas as suas cartas e efeitos. O montante total é então **modificado** por sua Reputação:
   a. Verifique a posição da sua Ficha de Escudo na Trilha de **Reputação**. Ela pode indicar um **modificador negativo ou positivo**. Adicione este modificador a sua Influência.
      • Se a sua ficha está **sobre o espaço X** da Trilha de Reputação, você **não poderá interagir**!
   b. Se interagindo em uma ***Cidade*** conquistada, você adiciona 1 ao seu total de Influência para **cada Ficha de Escudo** que você tem na Carta de Cidade.
   Nota: Se esses bônus são altos o suficiente, você pode interagir sem jogar quaisquer efeitos de influência.
4. Uma vez que um jogador tenha calculado seu total de Influência, ele pode **gastar esses pontos de Influência** em algo que o local dispõe. Veja a **Carta de Descrição do Local**, ou a **Carta de Cidade** correspondente para opções.
   a. Um Jogador pode **recrutar uma Unidade** da oferta de Unidades, desde que um dos tipos de Unidade (ícones na parte superior esquerda do carta de Unidade) coincida com o local (ícone no canto superior direito da carta de Descrição). O custo de Influência é indicado no canto superior esquerdo do carta da Unidade.
      • Para recrutamento, ver a seção "Conceitos Básicos - Usando Unidades".
      • Você pode usar uma Unidade recém-contratada imediatamente (mas você não pode usar um efeito de Influência da Unidade para pagar seu próprio custo).
   b. **Pontos de Cura** podem ser comprados nos ***Vilarejos*** por 3 Pontos de Influência e em ***Monastérios*** por 2 Pontos Influência (ver a Carta de Descrição destes locais). Veja a seção "Ferimentos e Cura".
   c. Conforme descrito na carta de Descrição de Local do ***Monastério***, um jogador pode **aprender uma nova Ação Avançada** por 6 Pontos de Influência. A carta de Ação Avançada deve estar na oferta de Unidades (não na oferta de Ação Avançada) e é colocada no topo do seu Baralho de Ação. A oferta não é reabastecida até o início da próxima Rodada.
   d. Um jogador pode aprender novos Feitiços da oferta de Feitiço em uma Torre de Mago. Para ganhar um Feitiço, o jogador deve pagar 7 Pontos Influência, bem como uma Mana da mesma cor que o Feitiço que ele deseja adquirir. Um Feitiço recém-adquirido é colocado em cima da Baralho de Ação do jogador e a oferta de Feitiço é reabastecida.
   e. Cada **Cidade tem sua opção própria de interação** descrita na metade inferior da Carta de Cidade:
      • 12 → Na ***Cidade Vermelha***, você pode **comprar Artefatos** por 12 pontos Influência cada. O Artefato é comprado no final do turno, como se você tivesse ganhado-os em combate (ver Fim do Turno - Recompensas de Combate).
      • 7 + → Na ***Cidade Azul***, você pode **comprar Feitiços** como se você estivesse em uma Torre de Mago.
      • 2 → + Na ***Cidade Branca***, você pode **recrutar Unidades de todos os tipos**. Além disso, você pode pagar 2 pontos de Influência para **adicionar** um carta de Elite (verso dourado) para a oferta de Unidades.
      • 6 → / 2 Na ***Cidade Verde***, você pode pagar 6 pontos de Influência para ganhar um carta da **oferta de Ação Avançada** (reabastecer a oferta depois) ou uma carta aleatória a partir do topo do **baralho de Ação Avançada**. Coloque a carta comprada em cima do seu Baralho de Ação.
5. Você pode comprar **qualquer número de coisas** iguais ou de diferentes tipos durante uma interação, desde que você tenha os Pontos de Influência para pagar por eles.
   a. Você aplica o **bônus ou penalidade** (da Reputação e das Fichas de Escudo em uma ***Cidade***) **apenas uma vez por turno**, não importa quantas coisas você compre.

~ Combatendo Inimigos ~

1. Existem várias maneiras para iniciar o combate com um inimigo:
   a. Entrar um espaço de um **Local Fortificado** não conquistado (***Fortaleza***, ***Torre de Mago***, ou ***Cidade***). Isto é considerado uma **Invasão**, e você deve lutar contra os defensores desse local. Eles estão sempre Fortificados (ver adiante). Cada vez que você faz um ataque, você **perde 1 de Reputação**, independentemente do resultado do combate.
      • Entrar em um espaço de uma ***Fortaleza*** pertencente a outro jogador conta como Invasão e você perde 1 de Reputação. Se o outro jogador estiver presente na ***Fortaleza***, você começa um Combate Jogador vs Jogador. Se não, uma ficha cinza de inimigo aleatório é comprado como guarda da ***Fortaleza*** (valendo metade do valor de Fama).
   b. Se você está em um **Local de Aventura** contendo inimigos (***Masmorra*** ou ***Tumba***, ***Ruínas*** com inimigos, ou ***Covil de Monstro*** e ***Área de Desova*** não conquistados), você pode anunciar que você está entrando no local como sua ação. Isto inicia combate com todos os inimigos no local.
   c. Se você está em um ***Monastério***, você pode anunciar que tentará **incendiá-lo**. Se você fizer isso, você recebe **Reputação - 3**, em seguida, compre uma ficha de inimigo roxo aleatório como o defensor.
   d. Se você está ao lado de uma ficha de **inimigo furioso** (***orc saqueador*** ou ***draconum***), você pode **desafiá-lo para o combate**. Se há *inimigos furiosos* em vários espaços adjacentes, você pode escolher desafiar um ou mais deles para o combate.
   e. Se você faz um movimento de um espaço adjacente a uma ficha de *inimigo furioso* para outro espaço adjacente da mesma ficha, isso provoca o *inimigo furioso* fazendo com que ataque você.
2. Só é permitido um combate cada turno. No entanto, em determinadas situações, os inimigos de vários espaços podem ser combatidos em um só combate:
   a. Pode acontecer que um único movimento provoque dois *inimigos furiosos*. Você tem que lutar com ambos.
   b. Uma Invasão é um movimento, e pode acontecer de provocar um ou mais *inimigos furiosos*. Você tem que lutar tanto com os defensores quanto os *inimigos furiosos* de uma só vez. Os *inimigos furiosos* não são fortificados, e você pode conquistar o local mesmo se você não derrotá-los.
   c. Se o seu movimento começou um combate e há um ou mais *inimigos furiosos* adjacentes ao espaço para o qual você se mudou, você pode desafiá-los a se juntar à luta. Isso significa que:
      • Você pode provocar um *inimigo furioso* pelo seu movimento, depois desafiar um ou mais *inimigos furiosos* adjacentes ao espaço para o qual você se moveu, e lutar contra todos eles.
      • Quando fizer uma Invasão a um *local fortificado*, você também pode desafiar todos os *inimigos furiosos* adjacentes a esse local. Eles se juntam aos defensores no combate, mas não estão fortificados e você não precisa derrotá-los, a fim de conquistar o local.
   d. Você não pode desafiar inimigos extras ao entrar em um local de aventura.
   e. Você nunca pode lutar contra fichas de inimigos e outro jogador ao mesmo tempo. No seu turno, você pode fazer apenas uma ação, e combate com os inimigos e Combate Jogador vs Jogador são ações separadas.
3. Combate começa pelo compra e/ou revelação de todos os inimigos que você tem que lutar. Então, o combate tem quatro fases:
   a. **Fase de Ataque à Distância e de Cerco** - Ataque à Distância (Ranged) e Ataque de Cerco (Siege) podem ser usados primeiro para tentar eliminar alguns inimigos antes que eles o ataquem.
   b. **Fase de Bloqueio** - Inimigos não eliminados por Ataque à Distância e de Cerco fazem o seu ataque. Os jogadores podem usar efeitos de Bloqueio para tentar bloquear estes ataques.
   c. **Fase de Atribuir Danos** – Qualquer inimigo não bloqueado faz dano. Pontos de dano devem ser atribuídos ao seu Herói e/ou as suas Unidades.
   d. **Fase de Ataque** - ataque os inimigos usando quaisquer outros ataques restantes em sua mão (inclusive Ataques à Distância e de Cerco que você não tenha usado durante a primeira fase) para tentar eliminar os inimigos.
4. Durante cada fase o jogador pode jogar cartas correspondentes, usar Habilidades, e ativar Unidades. Controle os efeitos jogados em cada fase em colunas separadas.
5. A menos que um efeito restritivo indique o contrário, você pode jogar **efeitos adicionais de combate** (que afetam suas Unidades, inimigos, ou regras de combate) durante qualquer uma dessas fases. A menos que indicado de outra maneira, o efeito persiste até o final do turno.
   a. Qualquer efeito que não seja Ataque/Bloqueio de uma carta **vermelha**, ou uma habilidade de Unidade que custe Mana vermelho para ativar não tem efeito sobre inimigos com **Resistência ao Fogo**.
   b. Qualquer efeito que não seja Ataque/Bloqueio de uma carta **azul**, ou uma habilidade de Unidade que custe Mana azul para ativar não tem efeito sobre os inimigos com a **Resistência a Gelo**.
6. Os jogadores podem jogar qualquer número de Efeitos Especiais durante toda a fase de combate. No entanto, nenhum Efeito de Cura pode ser jogado durante o combate.

FASE DE ATAQUE À DISTÂNCIA DE CERCO

1. Durante esta fase, você pode executar um ou mais ataques, ou passar e não fazer nada.
2. Para executar um ataque, **escolha uma ou mais fichas de inimigos** como o alvo do ataque.
3. Jogue qualquer número de **Ataques à Distância** e **Ataques de Cerco** de qualquer elemento - Fogo, Gelo, Fogo-Gelo, ou Físico (Ataques Físicos não possuem atributo elemental).
   a. Você pode jogar cartas que fornecem Ataques à Distância ou Ataques de Cerco da sua mão (e fortalecer com qualquer Mana disponível), usar Habilidades de Ataque a Distância ou Cerco, ou ativar quaisquer Unidades com habilidades de Ataque à Distância ou de Cerco. Combine estes efeitos juntos em uma coluna para ajudar a manter o controle do valor total.

- Se alguns dos inimigos escolhidos são Fortificados (ou porque estão defendendo um **Local Fortificado**, ou porque têm a **Habilidade Fortificada** em sua ficha), **apenas Ataques de Cerco** podem ser jogados. Você pode jogar Ataques à Distância somente se nenhum dos inimigos alvo escolhidos são fortificados.
- Se nenhum inimigo escolhido é fortificado, você pode jogar e combinar livremente Ataque à Distância e Ataques de Cerco.
- Inimigos que são **fortificados duas vezes** (porque eles têm a capacidade fortificada e eles estão defendendo um *local fortificado*) não podem ser escolhidos como alvo nesta fase, **nem mesmo por Ataques de Cerco**.

b. **Cartas não pode ser jogadas Deitadas** para contribuir para os Ataques à Distância ou de Cerco.

4. Agora **some o valor de ataque** de todos os efeitos jogados:
   a. Se pelo menos um inimigo alvo tem um ou mais ícones de Resistência, então todos os ataques de um tipo que corresponde a um ícone de resistência são ineficientes - sua força é reduzida para metade. (Some todos os ataques ineficientes, e divida o resultado por dois, arredonde para baixo.)
      - Ataques de Fogo-Gelo são reduzidos pela metade apenas quando há pelo menos um inimigo alvo com Resistência tanto a Gelo quanto ao Fogo.
5. Para fazer um ataque bem-sucedido, o valor total do ataque deve **igualar ou exceder os valor total da Armadura** de todos os inimigos alvo. Se isso acontecer, os inimigos alvo são derrotados.
   a. Fichas de inimigos derrotados são imediatamente **descartadas**, eles não participam do resto do combate.
   b. O jogador atacante **pontua Fama** igual ao número na parte inferior de cada ficha de inimigo derrotado. Mova sua Ficha de Escudo na Trilha de Fama por aquela quantidade de espaços.
      - Se ela cruza o final de uma linha, você **não sobe de Nível** imediatamente. Aumento de Nível são feitos no final do turno.
6. Um valor total de **Ataque menor** do que o total da Armadura dos inimigos, não tem efeito e qualquer dano causado não passa para as fases ou turnos subseqüentes.
   a. Se você perceber que seus ataques não são o suficiente para derrotar os inimigos escolhidos, tente adicionar mais Ataques, ou escolha um alvo inimigo diferente, ou pegue de volta as cartas jogadas e cancele seu ataque.
7. Você pode declarar nenhum, um ou mais ataques durante esta fase. A cada ataque, você pode derrotar um ou múltiplos inimigos. Junte as cartas e os efeitos que você jogar para cada ataque em colunas separadas.
   a. Se alguns dos inimigos são Fortificados e outros não são, você pode querer lidar com os não Fortificados com um ataque separado (assim você pode usar seus Ataques à Distância).
   b. Se alguns inimigos têm certas resistências e outros não, você pode querer lidar com eles com ataques separados, já que a presença de um inimigo resistente divide pela metade o valor total do tipo de ataque ao qual ele é resistente.

FASE DE BLOQUEIO

1. Após a realização de todos os Ataques à Distância e de Cerco, a fase do Bloqueio começa. Nesta fase, todos os inimigos que não tenham sido eliminados atacam, mas os jogadores podem **ativamente conter ataques** de um ou mais inimigos usando Bloqueios. Um inimigo bloqueado não causa dano na fase de Atribuir Danos.
2. Para cada inimigo com o ícone de **Invocação** , compre uma ficha de inimigo marrom e adicione-o ao grupo de inimigo.
   a. Tanto na Fase de Bloqueio como a Fase de Atribuir Danos, o monstro invocado substitui o inimigo invocador.
   b. Enquanto o monstro invocado está presente, nenhum efeito pode alvejar o inimigo invocador. O monstro invocado pode ser alvo normalmente.
3. **Escolha um único inimigo atacante** para bloquear.
4. Jogue qualquer número de **Bloqueios** de qualquer tipo - Fogo, Gelo, Fogo-Gelo, ou Físico.
   a. Jogue cartas da sua mão que forneça Bloqueio (você pode fortalecer com qualquer Mana disponível), usar Habilidades de Bloqueio, ou ativar quaisquer Unidades com habilidades de Bloqueio. Deixe os efeitos em uma coluna para ajudar a manter o controle do valor total.
   b. Qualquer carta (com exceção de Ferimento) pode ser jogada Deitada na coluna como Bloqueio 1. Cartas jogadas Deitadas são sempre de Bloqueio Físico, nunca um Bloqueio do tipo Elemental.
5. Determine o valor total do Bloqueio de todos os efeitos jogados.
   a. Contra ataques elementais, apenas **certos Bloqueios são totalmente eficientes**:
      - Qualquer tipo de Bloqueio é eficaz contra um Ataque Físico .
      - Apenas Bloqueios de Gelo ou Fogo-Gelo são eficientes contra Ataques de Fogo .
      - Apenas Bloqueios de Fogo ou Fogo-Gelo são eficientes contra Ataques de Gelo .
      - Apenas Bloqueios de Fogo-Gelo são eficientes contra Ataques de do tipo Fogo-Gelo .
   b. **Bloqueios ineficientes são reduzidos pela metade**. Para totalizar o valor de Bloqueio final, some os valores de todos os Bloqueios ineficientes, divida por dois (arrodadado para baixo) e depois adicione os valores completos de todos os bloqueios eficientes.
6. O Bloqueio é bem sucedido se o valor total for igual ou superior ao valor de ataque do inimigo escolhido.
   a. Se o inimigo tem a **habilidade Rápido** , o seu valor de ataque é dobrado para o efeito de bloqueio.
7. **Uma ficha de inimigo bloqueada com sucesso é posto de lado**. Seu ataque foi parado e ele não vai fazer dano nenhum durante a próxima fase de combate. No entanto, ela ainda não foi eliminada. Você terá a chance de eliminá-la na fase de Ataque Corpo a Corpo.
   a. Se um monstro invocado é bloqueado com sucesso, descarte-o para a pilha de descarte correspondente (mas não ganhe Fama).
8. Se o valor do Bloqueio é menor do que o valor de Ataque do inimigo que você está tentando bloquear, **nenhum efeito** acontece. Você não pode diminuir o valor de Ataque através de Bloqueios - ou você bloqueia integralmente, ou ele **passa com a força total**.
   a. Às vezes, uma carta de Bloqueio terá outros efeitos além de adicionar valor ao seu Bloqueio. A menos que indicado o contrário, estes efeitos são aplicáveis seja bem sucedido o Bloqueio ou não.
9. Você pode Bloquear **qualquer número** de inimigos atacantes durante esta fase. Todos os inimigos que você deseja bloquear são resolvidos individualmente; você não pode bloquear vários inimigos de uma só vez.

FASE DE ATRIBUIR DANOS

1. Todos os inimigos que ainda estão vivos e não foram bloqueados **causam dano no valor de seus ataques** durante esta fase.
   a. Se não há nenhum, pule esta fase.
   b. Caso contrário, processe todos os inimigos não bloqueados um por um na ordem que você escolher.
2. Cada inimigo causa dano igual ao seu valor de ataque.
   a. Se o inimigo tem a capacidade **Brutal** , ele faz duas vezes mais danos do que seu valor de Ataque.
3. Você deve **atribuir todos os danos**. Você pode atribuir danos a uma ou mais de suas Unidades sem Ferimentos. O restante é atribuído ao seu Herói.
4. Pode-se **atribuir danos a uma Unidade**, contanto que **não esteja Ferida**. Unidades Cansada sem Ferimentos podem ter danos atribuídos a elas.
   a. Sempre que atribuir dano a uma Unidade, coloque uma carta de Ferimento naquela Unidade. A Unidade fica ferida, independentemente de quanto dano foi realmente atribuído. Então, reduza o dano total pelo valor de Armadura da Unidade.
      - A atribuição de apenas um ponto de dano pode Ferir uma Unidade com um valor de Armadura alto. Valor de Armadura simplesmente determina quanto de dano permanece após a Unidade seja Ferida.
   b. **Exceção**: Se a Unidade é **resistente** aos tipos de ataque (Resistência Física contra Ataque Físico, Resistência ao Fogo contra Ataque de Fogo, Resistência a Gelo vs Ataque de Gelo, tanto Resistências de Gelo e Fogo vs Ataque de Fogo-Gelo):
      - Primeiro, **reduza o montante do dano pelo valor de Armadura** da Unidade (sem Ferir a Unidade).
      - Se isto absorve todo o dano, nada acontece.
      - Se houver qualquer dano restante, continue atribuindo dano como de costume, Ferindo a Unidade e reduza o dano total por seu valor de Armadura novamente.
        — Unidades resistentes ao determinado tipo de ataque podem absorver o dobro do valor do dano com sua Armadura, e são Feridos só se o dano for maior do que a sua Armadura.
      - Se é atribuído dano a uma Unidade, mas não fica Ferida por causa de uma resistência, não pode ser atribuído novamente dano a ela durante o mesmo combate.
5. Se você não pode ou não quer atribuir dano a uma Unidade, ou se ainda há dano sobrando após a atribuição de danos a suas Unidades, você deve atribuir **todo o dano restante ao seu Herói**. Isto é feito repetidamente até que todo o dano tenha sido atribuído:
   a. Para atribuir dano a seu Herói, coloque uma carta de Ferimento em sua mão e reduza o dano total pelo valor da Armadura de seu Herói (o número a esquerda no Ficha de Nível de seu Herói).
      - Como nas Unidades, mesmo que o dano atribuído seja inferior ao seu valor de Armadura, seu herói ainda deve tomar um Ferimento.
   b. **Repita o processo acima** até que todos os danos sejam atribuídos. Efetivamente, você receberá um Ferimento para cada X pontos de dano (onde X é sua Armadura), arredondado para cima.
   c. **Nocaute**: Se o número de Cartas de Ferimentos adicionado ao sua mão durante um combate for igual ou superior a seu limite mão sem modificadores (somente o número a direita na Ficha de Nível de seu Herói), você foi nocauteado - imediatamente **descarte todas as cartas de não-Ferimento** de sua mão.
      - Ferimentos recebidos de outras fontes (por exemplo: Os efeitos de algumas cartas jogadas durante o combate) também contam para o nocaute.
      - Enquanto nocauteado, suas Unidades podem continuar a lutar, você pode usar qualquer de suas Habilidades, e você continua a recebendo Ferimentos, se você tiver que atribuir mais danos ao seu Herói.
6. **Habilidades especiais inimigas** relacionadas a atribuição de danos:
   a. Se um inimigo tem a habilidade **Veneno** :
      - Se atribuido dano a uma Unidade e ela recebe um Ferimento causado por um inimigo Venenoso, ela recebe duas Cartas de Ferimento. Deve ser curada por duas vezes para remover ambos os Ferimentos.
      - Um Herói que recebe dano de um inimigo Venenoso deve colocar um Carta Ferimento em sua Pilha de Descarte para cada Carta de Ferimento adicionada a sua mão.
   b. Se um inimigo tem a capacidade de **Paralisar** :
      - Se atribuido dano a uma Unidade e ela e recebe um Ferimento causado por um inimigo Paralisante, ela é imediatamente destruída (remova-a do jogo).
      - Um Herói que recebe dano de um inimigo Paralisante deve imediatamente descartar quaisquer cartas de não-Ferimento de sua mão.
   c. Se um inimigo tem a habilidade **Invocação** , você atribui o dano do inimigo invocado (tendo em conta as habilidades especiais que possa ter). Após o ataque, descarte a ficha de inimigo invocado na sua pilha de descarte correspondente.
7. A fase termina quando você **atribuiu o dano de todos os inimigos não bloqueados**.

FASE DE ATAQUE

1. A fase de Ataque **funciona da mesma maneira** que a fase de Ataque à Distância e de Cerco, exceto:
   a. Você pode **combinar quaisquer Ataques**: à Distância, de Cerco, ou Normal. Nesta fase, não há diferença entre

Ataque Normal, à Distância e de Cerco. **Fortificações não se aplicam mais**, você pode atingir qualquer inimigo com qualquer ataque ou combinação de ataques.

b. Qualquer carta não-Ferimento **pode ser jogada Deitada** em uma coluna de ataque como um Ataque Físico 1.

c. Você pode usar efeitos que são descritos como utilizáveis apenas na fase de ataque.

2. Como na fase de Ataque à Distância e de Cerco, você pode eliminar vários inimigos em um ataque, ou declarar múltiplos ataques individuais. As regras para as resistências dos inimigo são as mesmas.

RESULTADOS DO COMBATE

1. **Combate acaba** após a fase de Ataque. Você pode ter derrotado nenhum, um ou mais inimigos durante o combate.
   a. Se você estava Invadindo uma ***Cidade***, coloque uma das suas **Fichas de Escudo** na Carta da Cidade para **cada inimigo que você derrotou**. Coloque os Escudos em uma fileira, de modo que você possa lembrar mais tarde a ordem que eles foram colocados lá.
2. Se você **derrotou todos os inimigos de um local**:
   a. Se você derrotou um ou mais **inimigos furiosos**, remova suas fichas do Mapa: o ícone no espaço não terá mais sentido agora, trate-o como um espaço vazio. Você não marca o espaço com uma Ficha de Escudo, mas você recebe Reputação (+1 para cada ***Orc Saqueador***, +2 para cada ***Draconum***).
   b. Se você derrotou todos os inimigos em um **local de aventura**, marque o espaço com uma Ficha de Escudo. No final de seu turno, você pode reivindicar a recompensa indicada na Carta de Descrição do Local. **Não escolha a sua recompensa antes do final de seu turno**, você poderá escolher calmamente a recompensa enquanto os outros jogadores estiverem jogando.
   c. Se você derrotou todos os defensores de um **Local Fortificado**, você termina o seu turno no espaço conquistado.
   Nota: Se alguns *inimigos furiosos* estavam envolvidos na Invasão, se você derrotou-os ou não, não afeta se você conquistou o **Local Fortificado**.
   - Se o local é uma ***Fortaleza*** ou ***Torre de Mago***, marque-o com uma Ficha de Escudo.
   - Se for uma ***Torre de Mago***, você terá de escolher um Feitiço no final de seu turno como uma recompensa.
   - Se for uma ***Cidade***, veja Invadindo Cidades mais a frente nestas regras.

   d. Se você derrotou os defensores de um ***Monastério***, marque o ***Monastério*** com uma Ficha de Escudo. O ***Monastério*** está agora **Incendiado** e é tratado como um espaço vazio para o restante do jogo. No final de seu turno, reivindique um Artefato como sua recompensa.
3. Se você **não derrotou todos os inimigos no local**:
   a. Se você não conseguiu derrotar um *inimigo furioso*, ele permanece no espaço dele.
   b. Se você não conseguiu derrotar os inimigos encontrados em uma ***Masmorra***, ***Tumba*** ou ***Monastério***, descarte-os. A próxima vez que um Herói tentar lutar aqui, novos inimigos do tipo apropriado deverão ser comprados.
   c. Se você não conseguiu derrotar o inimigo em um ***Covil de Monstro***, ou um ou ambos os monstros em uma ***Área de Desova*** ou das ***Ruínas***, coloque os monstros restantes no espaço. Da próxima vez que um Herói tentar lutar aqui, eles vão lutar contra os mesmos inimigos.
   Nota: Você pode decidir colocá-los virados para baixo, de modo que eles não sejam confundidos com *Inimigos Furiosos*, mas qualquer um pode olhar as fichas que já foram reveladas no jogo.
   d. Se você não conseguiu **derrotar todos os defensores de um Local Fortificado**, você deve se retirar de volta para o espaço do qual iniciou o ataque. Se não é um lugar seguro, as regras de Retirada Forçada aplicam-se (veja a seção "Fim do Turno").

INVADINDO CIDADES

1. **Invadir uma Cidade funciona da mesma maneira** como Invadir qualquer outro Local Fortificado, mas além da fortificação, cada cidade **concede um bônus** para os defesores. Veja a parte superior da carta correspondente da Cidade:
   a.  Na ***Cidade Branca***, todos os defensores recebem +1 de Armadura.
   b.  Na ***Cidade Azul***, todos os defensores recebem Ataque +2 se eles têm Ataque de Gelo ou Ataque de Fogo, e Ataque +1 se eles têm Ataque de Fogo-Gelo.
   c.  Na ***Cidade Vermelha***, todos os defensores que têm Ataque Físico ganham a habilidade Brutal.
   d.  Na ***Cidade Verde***, todos os defensores que têm Ataque Físico ganham a habilidade Veneno.
2. Se uma ***Cidade*** é conquistada, o seu novo **líder deve ser determinado**.
   a. O jogador com a maioria de Fichas de Escudo na Carta da Cidade (ou no caso de empate, quem dos empatados colocou o primeiro Escudo) se torna o Líder da Cidade.
   b. O líder pega a Carta da Cidade, incluindo todos as Fichas de Escudo, e a coloca na frente dele. Observe quando qualquer jogador entra na ***Cidade***, ele coloca a sua miniatura na Carta da Cidade em frente daquele jogador, para enfatizar o fato de que ele está visitando sua cidade.

~ Fim do Turno ~

1. Você pode completar o seu turno, enquanto o próximo jogador começa o dele. A primeira coisa que você deve fazer é **rerolar e retornar os dados de Mana** que você usou para a Fonte.
2. **Retirada Forçada**: Você deve terminar o seu turno em um **Espaço Seguro** (ver parágrafo 7d na seção "Movimento", pg.6).
   a. Se você não está em um espaço seguro, você deve recuar o seu movimento até chegar a um espaço seguro.
   b. Para cada espaço que você se mover enquanto fizer o retrocesso, adicione um Ferimento para a sua mão.
3. **Limpar a sua Área de Jogo**:
   a. Retorne todas as Fichas de Mana, utilizadas ou não utilizadas, a partir de sua área de jogo para o banco.
   b. Coloque todas as cartas jogadas neste turno em sua pilha de descarte (exceto aquelas que foram jogadas fora - removidas do jogo, ou, no caso de Ferimentos, colocá-los de volta no topo do Baralho de Ferimento).
4. **Use os benefícios do seu espaço**:
   a. Se você terminou seu turno em uma ***Clareira Mágica***, você pode jogar fora um Carta de Ferimentos da sua mão ou da pilha de Descarte. As Unidades não podem ser Curadas desta forma.
   b. Se você terminou seu turno em uma ***Mina de Cristal***, você ganha um cristal da cor da mina para o seu Inventário (a menos que você já tenha 3 cristais daquela cor - neste caso, você não ganha nada).
5. **Recompensas de combate**: Se você ganhou alguma recompensa de um combate, pegue-as agora. Escolha as suas recompensas em qualquer ordem que você deseje. Se você ganhou:
   a. **Cristais** - adicione-os ao seu Inventário (a menos que você já tenha 3 daquela cor - então nada acontece). Se você ganhou cristais aleatórios, role um dado para cada recompensa para determinar qual a cor que você receberá. Se o resultado for preto, você ganha 1 de Fama. Se for dourado, você pode escolher a cor.
   b. **Artefatos** — compre o número de Artefatos ganhos mais 1 do baralho de Artefatos. Coloque um deles na parte inferior do Baralho de Artefatos, e o restante no topo do seu Baralho de Ação na ordem que desejar.
   c. **Feitiços** ou **Ações Avançadas** - escolha uma das ofertas correspondente e coloque-a no topo do seu Baralho de Ação, em seguida, complete a oferta movendo as cartas para baixo e adicionando uma nova carta para a posição superior. Você não pode ganhar as cartas de Ação Avançadas que estão na oferta de Unidade.
   d. **Unidades** - pegue qualquer Unidade da oferta da Unidade, independentemente do seu tipo ou custo. Se você não tem uma Ficha de Comando disponível para a Unidade ocupar, você deve Dispensar uma de suas Unidades ou perder a recompensa.
   - **Exceção**: Se você também irá Aumentar um Nível neste turno que lhe dará uma Ficha de Comando nova, você pode adiar a tomada da nova Unidade até que você processe o seu Aumento de Nível, então você não terá que Dispensar uma Unidade.

6. **Aumento de Nível**: Se a sua Ficha de Escudo cruzou uma ou mais linhas sobre a Trilha da Fama neste turno, você ganha um Nível para cada linha cruzada:
   a.  Ao avançar para um nível marcado com este ícone:
   - Remova a Ficha de Nível superior, revelando o novo valor de sua Armadura e do seu Limite de Mão.
   - Vire a ficha removida para o lado do escudo e coloque-a em sua área de Unidades. Agora ela é uma Ficha de Comando: o seu Limite de Comando de Unidade é aumentado em um.

   b.  Ao avançar para um nível marcado com esse ícone, você obtém uma Ficha de Habilidade nova e uma Carta de Ação Avançada da oferta. Vire as duas primeiras fichas de sua Pilha de Habilidades. Você tem duas opções agora:
   - Pegue **uma destas duas fichas** e coloque a outra na área da Oferta de Habilidade Comum. Além disso, pegue **qualquer Carta de Ação Avançada** da Oferta de Ação Avançada.
   - Pegue uma **ficha de outro jogador** da área da Oferta de Habilidade Comun (se houver), em seguida, coloque suas Fichas de Habilidade reveladas na área de oferta de Habilidades Comun. Além disso, pegue a carta de Ação Avançada da posição **mais baixa na oferta de Ações Avançadas**.
   - Em ambos os casos, coloque a Habilidade recém-adquirida na sua frente (face para cima), coloque a carta de Ação Avançada recém-adquirida no topo do seu Baralho de Ação, em seguida, atualize a oferta de Ação Avançada (movendo cartas para baixo e adicionando uma nova carta para a posição superior).

7. **Comprando novas cartas**:
   a. Se você desejar, antes de comprar as cartas, você pode descartar qualquer número de cartas de não-Ferimento de sua mão.
   - Se você não jogou ou descartou quaisquer cartas durante o seu turno, você precisa descartar pelo menos um carta agora.

   b. Compre cartas do seu baralho, até o limite de Mão (o número no lado direito da sua Ficha de Nível do Herói).
   - Se você estiver dentro ou adjacente a uma ***Fortaleza*** sua (marcada com sua Ficha de Escudo), o seu Limite de Mão é aumentado pelo número de ***Fortalezas*** que você possui em qualquer lugar no mapa.
   - Se você estiver dentro ou adjacente de uma ***Cidade*** conquistada na qual você tenha pelo menos uma Ficha de Escudo, o seu Limite de Mão é aumentado por 1 (por 2 se você é o Líder dessa ***Cidade***).
   - Se ambos os bônus da ***Fortaleza*** e ***Cidade*** são possíveis, use apenas o maior bônus.
   - O Limite de Mão também pode ser aumentado pela Carta de Tática de Dia "Planning" (veja a carta).

   c. Se você tem mais cartas na mão do que o seu Limite de Mão atual, você não precisa descartar até o seu Limite de Mão (mas você não compra novas cartas).
   d. Se você ficar sem cartas em seu Baralho de Ação enquanto estiver comprando, a compra é interrompida. Não reembaralhe sua Pilha de Descarte, a menos que você tenha a carta de Tática de Noite "Long Night" (veja a carta).
   Nota: A Tática "Long Night" pode ser usada mesmo durante a compra de cartas: uma vez que o seu Baralho de Ação esteja vazio, siga as instruções e em seguida, continue comprando.

~ Ferimentos e Cura ~

1. Quando um **Herói fica ferido**, o jogador pega uma ou mais Cartas de Ferimento da Baralho de Ferimento e coloca-as em sua mão.
   a. Cartas de ferimento **nunca podem ser descartadas**, a menos que um efeito explicitamente diga o contrário. Cartas de ferimento não podem ser jogadas Deitadas (como Movimento 1, Influência 1, Ataque 1 ou Bloqueio 1), e não podem ser descartadas no fim do turno.
   b. Quando você escolhe Descansar no seu turno, ou quando um efeito permite descartar Cartas de Ferimento, elas vão **para o sua pilha de descarte**. Assim, durante a próxima Rodada, você pode comprá-las para sua mão.
   c. Quando a Rodada termina, os Ferimentos em sua mão são reembaralhados junto com todas as suas outras cartas para formar um novo Baralho de Ação.
2. **Unidades Feridas** têm Cartas de Ferimento colocadas atravessadas em cima da Carta de Unidade.
   a. Unidades Feridas não podem ser Ativadas ou ser Atribuídos Danos em combate.
   b. Uma Unidade Ferida mantém o seu estado de prontidão (Pronta ou Cansada). Uma Unidade Ferida que está cansada se torna de Pronta no início de uma nova Rodada (mas não pode ser ativada até que seja curada).
3. Os jogadores podem **Curar** durante sua vez, mesmo quando estão Descansando.
   a. Você pode jogar efeitos que fornecem Pontos de Cura (Cura X).
   b. Você também pode comprar uma ou mais pontos de cura em uma ***Vilarejo*** ou ***Monastério*** (veja a seção "Interagindo com os Habitantes").
   c. Some todos os Pontos de Cura jogados ou comprados, pois eles podem ser usados para os efeitos de cura:
      - Use **um ponto de Cura para jogar fora uma Carta de Ferimento** da mão (retorne a carta de Ferimento para o Baralho de Ferimento).
      - Para Curar uma Unidade Ferida, você deve **pagar Pontos de Cura igual ao Nível da Unidade** (o número no canto superior direito). Se você fizer isso, **retire a Carta de Ferimento da Unidade** e devolva-a para o Baralho de Ferimento.
      - Se a Unidade tem duas Cartas de Ferimento (porque foi exposta a um ataque de Veneno), ela precisa ser curada duas vezes para ser curada completamente.
   d. Os jogadores podem Curar a qualquer momento durante o seu turno, exceto durante o combate.
      - Danos de um combate podem ser curados no mesmo turno, uma vez que o combate estiver terminado.
      - Todos os Pontos de Cura não usados desaparecem ao entrar em combate.
        Nota: o local ***Clareira Mágica*** não proporciona Cura. O seu efeito não pode ser utilizado em Unidades e não podem ser combinado com outros efeitos de cura.

~ Combate Jogador vs. Jogador ~

1. Um jogador pode **invocar Combate Jogador vs Jogador** como sua ação para o turno, se ele satisfizer as seguintes condições:
   a. Ele entrou em um espaço que contém outro jogador e não quer ou não pode continuar se movendo.
   b. O espaço não é um Portal ou um espaço de ***Cidade*** (lutas entre os jogadores não são permitidas nesses espaços).
   c. O Fim da Rodada não foi anunciado ainda, e a condição de final de jogo não foi acionada.
      Nota: Não é permitido entrar em um espaço ocupado por outro jogador por um movimento que provoque um ataque de um *inimigo furioso*.
2. Se o Combate de Jogador vs Jogador ocorre, o jogador atacante é referido como o **agressor**, e o jogador na defesa é referido como o **defensor**. O defensor tem a chance de se defender jogando o seu turno total ou parcialmente durante o turno do agressor. O defensor não pode se mover ou realizar uma ação (interação ou iniciar outro combate) durante este combate.
3. Quando atacado, o defensor pode usar quaisquer efeitos normalmente utilizáveis antes de seu turno ou em turnos de outros jogadores (como saquear uma ***Vilarejo***). Em seguida, ele tem **duas opções**.
   a. **Participar Totalmente do Combate**. O jogador pode escolher jogar o seu próximo turno com antecedência. Se ele o faz:
      - Ele vira sua Ficha de Ordem de Rodada para o verso. Enquanto ele estiver virado para o verso, ele **não pode ser atacado novamente**. Quando seria o próximo turno do defensor, a ficha é virada de volta, mas ele **pula o turno** completamente (ele não pode sequer anunciar Fim da Rodada).
      - Ele **pode usar um Dado de Mana** da Fonte.
      - Ele **pode usar Habilidades** que normalmente seriam disponíveis no seu turno.
      - Após o combate, ele pode jogar cartas de efeitos especiais e de cura, se ele desejar.
      - Em seguida, ele segue todos os passos habituais de fim de turno (o uso de ***Minas*** ou ***Clareira***, Aumento de Nível, compra de novas cartas, etc)
   b. **Participar Parcialmente do Combate**. Um jogador pode escolher não pular seu próximo turno. Nesse caso:
      - Ele não vira su Ficha de Ordem de Rodada para o verso e está sujeita a ataques de outros jogadores. Ele vai jogar seu próximo turno normalmente.
      - Ele **não pode usar um Dado de Mana** da Fonte (a menos que algum efeito diga o contrário).
      - Ele **não pode usar suas Fichas de Habilidade** (exceto aqueles utilizável em turnos de outros jogadores).
      - Quando o combate terminar, a participação no **turno termina imediatamente**. Ele não pode curar ou jogar outros efeitos especiais após o combate.
      - Ele não segue o procedimento normal de fim de turno. Especialmente, ele não compra novas cartas. As Fichas de Mana não utilizadas permanecem até o final do seu turno normal.
        Nota: O defensor pode ainda bloquear ataques de um oponente e realizar seus próprios ataques, a diferença está apenas nos meios que ele pode usar e o que acontece após o combate.
4. Combate Jogador vs Jogador tem duas fases: **Ataques à Distância e de Cerco** e **Ataques Corpo a Corpo**. O Combate termina quando um dos jogadores é forçado a recuar, ou quando nenhum jogador quer atacar mais. Se for esse o caso, o agressor deve recuar.

ATAQUES À DISTÂNCIA E DE CERCO

1. Nesta fase, os jogadores se revezam jogando Ataques a Distância e de Cerco, **começando com o defensor.** O jogador a realizar um ataque é referido como o **atacante** e o outro jogador é o **bloqueador**, independentemente de quem é o agressor ou defensor.
2. Quando é a vez de um jogador realizar um ataque, ele pode optar por realizar um ataque ou passar.
3. Para executar um ataque, o atacante joga qualquer quantidade de **Ataques à Distância ou de Cerco** (e efeitos especiais), como se fosse um combate normal.
   a. Se o bloqueador é também o defensor e o combate está ocorrendo em um Local Fortificado (uma ***Fortaleza*** ou ***Torre de Mago***), o atacante/agressor só pode usar Ataques de Cerco.
   b. Cartas jogadas Deitadas não pode contribuir para este ataque.
4. Em seguida, o bloqueador pode jogar qualquer quantidade de **Bloqueios** (e efeitos especiais), como se se tratasse de combate normal.
   a. As regras para Bloqueio eficiente e ineficiente descritas no combate normal aplicam-se normalmente.
      - Se o Ataque consiste de Efeitos de Ataque de vários elementos, o efeito de Bloqueio é eficaz se for eficaz contra pelo menos um elemento representado nos ataques.
   b. Ao contrário de combate normal, **não é necessário bloquear o ataque inteiro**, os ataques podem ser parcialmente bloqueados - assim é útil bloquear porções do ataque.
   c. O valor total do ataque é reduzido **em 1 para cada 2 pontos** de valor total dos bloqueios jogados.
      - Isso ocorre porque Ataques à Distância e de Cerco funcionam de forma semelhante a habilidade Rápido de um inimigo. Se o bloqueador utiliza um efeito que diz que "blocked enemy loses Swiftness", o bloqueio funciona totalmente: o ataque é reduzido em 1 para cada ponto de Bloqueio.
      - Exemplo: Se o atacante usa um Ataque à Distancia de Fogo 4, e você joga Bloqueio de Gelo 4, o ataque é reduzido para 2. Se você jogar Bloqueio 7, o ataque é reduzido para 3 (valor total de seu bloqueio ineficiente é 3, o que reduz apenas 1 de ataque).
   d. Se o ataque não for reduzido a zero, o restante é convertido em dano que deve ser atribuído ao bloqueador (ou a seu Herói ou suas Unidades).
5. Diferente de atribuição de dano em um combate normal, o **atacante escolhe como atribuir os danos**. Ao contrário de um combate normal, o atacante deve ter **quantidade de dano tanto quanto a Armadura** do alvo escolhido para ferí-lo (embora no combate contra inimigos, um dano já é suficiente para ferir uma Unidade ou Herói).
   a. O atacante pode ferir qualquer das Unidades que não estejam Feridas do bloqueador, quando atribui dano igual ao da Armadura daquela Unidade.
      - Se a Unidade é resistente a qualquer elemento utilizado no ataque, sua Armadura é dobrada, assim o atacante tem que atribuir duas vezes mais danos para ferir a Unidade.
   b. O atacante pode ferir o Herói do bloqueador, quando atribui dano igual a Armadura do Herói. Isto pode ser feito várias vezes, e o bloqueador recebe uma carta de Ferimento para cada vez.
      - O bloqueador pode ser Nocauteado se ele recebe ferimentos demais - veja Combatendo Inimigos.
   c. O atacante pode deixar alguns pontos de ataque não atribuídos. Ele tem que deixá-los não atribuídos, se não existir alvo com Armadura igual ou menor do que os danos restantes.
6. Depois de resolver o ataque, o outro jogador recebe a chance de ser o atacante, e a fase de Ataques à Distância e de Cerco continua com os dois jogadores alternando os papéis de atacante e bloqueador. Se ambos os jogadores passam a chance de atacar em sucessão, a fase termina.

ATAQUES CORPO A CORPO

1. A fase de Ataque Corpo a Corpo funciona de forma semelhante à fase de Ataques à Distância e de Cerco, com algumas diferenças:
   a. O **agressor** começa como o atacante em vez do defensor.
   b. Qualquer combinação de efeitos de Ataque podem ser jogados, incluindo de Distância e Cerco. Fortificações são ignoradas nesta fase.

c. É possível jogar qualquer carta Deitada como Ataque Físico 1. Note que a adição de um ataque desta forma, irá torná-lo um Ataque Físico, se não já era (fazendo qualquer Bloqueio eficiente contra ele e dobrando Armadura de Unidades com Resistência Física).

d. Os Bloqueios funcionam completamente, isto é, o ataque é **reduzido por 1 para cada ponto de Bloqueio** jogado.

2. O dano pode ser usado para Ferir Unidades e/ou o Herói bloqueador, como na fase de Ataque à Distância e Cerco. Além disso, há duas outras formas de usar o dano:

a. Um atacante pode gastar 5 de dano para **roubar um Artefato** do bloqueador e colocá-lo em sua pilha de descarte:

- Artefatos podem ser roubados se eles estão na pilha de descarte do bloqueador, Área de jogo, ou atribuídos a uma Unidade Ferida (incluindo Unidades feridas durante esse ataque).
- Artefatos que estão na mão do bloqueador, no Baralho de Ação ou atribuído a uma Unidade sem Ferimento não podem ser roubados.

b. Os danos podem ser convertidos em pontos de Movimento, e gastos para **forçar o bloqueador a recuar**. Para fazer isso:

- O atacante tem que escolher um espaço seguro acessível adjacente ao local onde eles estão lutando (ou seja, não resultar que o jogador seja forçado a Invadir uma fortificação ou incorrer um combate contra outro jogador).
- O atacante deve gastar dano igual ao custo de Movimento (sem modificadores) daquele espaço.
- O bloqueador é movido para aquele espaço e o combate termina. Este movimento nunca provoca *inimigos furiosos* a atacar.

3. Jogadores alternam papéis como atacante e bloqueador até que um jogador é forçado a recuar ou até que ambos os jogadores passam a chance de atacar em sucessão.

RESULTADO DO COMBATE

1. Se um jogador é **forçado a recuar**, o combate está terminado e o outro jogador é considerado vitorioso e pode **ganhar alguma Fama**.

a. Se o jogador vitorioso é de um Nível mais baixo do que o jogador obrigado a retirar-se, ele ganha 1 de Fama mais 2 de Fama para cada nível que ele for menor.

b. Se ele é do mesmo Nível mas de menor Fama, ele ganha 1 de Fama.

c. Se ele é de mesma Fama ou superior, ele não ganha nada.

2. Se o combate terminou, porque nenhum jogador queria atacar mais, **o combate é um empate** e ninguém recebe qualquer Fama.

a. O **agressor deve retirar-se** para o espaço de onde ele iniciou o ataque. Se não é um lugar seguro, as regras de Retirada Forçada aplicam-se (ver a seção "Fim do Turno").

EFEITOS ESPECIAIS DE COMBATE

1. No combate normal, você pode jogar vários efeitos diferente de Ataques e Bloqueios. A maioria destes também podem ser utilizados nas lutas contra outro jogador.

2. Efeitos que tem como alvo os inimigos podem **afetar as Unidades sem Ferimentos do oponente**. Você nunca poderar atingir o Herói com eles.

a. Se o efeito é de uma carta vermelha, ou de uma habilidade da Unidade ativada por Mana vermelha, ele **não tem efeito contra Unidades com resistência ao Fogo**.

b. Se o efeito é de uma carta azul, ou se é uma habilidade de Unidade ativada por Mana azul, ele **não tem efeito contra Unidades de Resistência a Gelo**.

c. Se o efeito diz para "destruir" um inimigo, ao invés disso, a Unidade é Ferida.

d. O valor de Armadura de uma Unidade nunca pode ser reduzido para menos de 1.

e. Os efeitos especiais de bloqueios que afetam o Bloqueio do inimigo podem atingir qualquer Unidade (se houver alguma), contribuindo para o ataque. Se o efeito é desencadeado apenas por um bloqueio bem sucedido, ele só funciona se o bloqueador reduzir o ataque a zero.

f. A força ou o custo de alguns efeitos pode depender do número de inimigos. No Combate Jogador vs Jogador, este é o número de Unidades Prontas sem Ferimentos do oponente e Unidades que contribuiram para o Ataque ou Bloqueio atual, mais 1 para o Herói inimigo.

3. Efeitos que modificam os valores ou regras (como ignorar fortificações) duram para o combate inteiro.

4. Efeitos que impedem um inimigo de atacar podem ser jogados quando você está bloqueando. Escolha uma Unidade que contribuiu para o ataque e reduza sua contribuição do total de Ataque. A Unidade permanece Cansada. Você não pode cancelar efeitos especiais ou Bloqueios do oponente desta forma.

5. Efeitos que permitem pular as Fases de Bloqueio e de Atribuir Danos do combate podem ser usados para cancelar qualquer ataque (Cerco/Distância ou Corpo a Corpo). Nenhum dano é causado por este ataque (mas as cartas permanecem jogadas, Unidades Cansadas, etc.). No entanto, o combate continua.

~ Invasão Cooperativa na Cidade ~

1. Em cenários de cooperativos (e também em cenários competitivos, se os jogadores concordarem), os jogadores podem cooperar para conquistar uma ***Cidade***.

2. Um jogador pode **iniciar uma Invasão cooperativa a cidade** em seu turno, se:

a. O fim da Rodada não foi anunciado ainda, e as condições do cenário ainda não foram cumpridas.

b. Ele não realizou uma ação ainda (e se os jogadores concordaram em uma Invasão cooperativa, essa será considerada a sua ação para este turno).

c. Sua Miniatura está em um espaço adjacente à ***Cidade***, e não há nenhum outro jogador nesse espaço.
Nota: ele também pode iniciar o ataque se for capaz de alcançar à ***Cidade*** usando o Feitiço "Underground Attack".

d. Há um ou mais Heróis adequados presentes. Um Heroi é adequado se ele está em um espaço adjacente à ***Cidade***, e se ele não teve sua Ficha de Ordem de Rodada virado para baixo (ou por outra Invasão cooperativa ou por Combate de Jogador vs Jogador).

3. O jogador anuncia que gostaria de realizar uma Invasão Cooperativa:

a. Ele **convida um ou mais Heróis adequados**. Ele pode decidir excluir um Herói, mesmo se ele é adequado.

b. Ele **propõe como distribuir a quantidade de inimigos** da ***Cidade***, ou seja, quantos inimigos cada jogador irá enfrentar. Cada jogador tem de ter atribuído pelo menos um inimigo.

c. Se **todos os jogadores convidados concordarem**, a Invasão Cooperativa pode começar. Se não, nada acontece. O jogador pode tentar fazer outra proposta, ou continuar o seu turno, como se nenhuma proposta tivesse sido feita.

4. Se os jogadores aceitam a proposta, todos os **jogadores convidados** viram suas Fichas de Ordem de Rodada para baixo, para marcar que **desistiram de seu próximo turno**.

5. Em seguida, **embaralhe e distribua aleatoriamente** (sem ainda olhar para o verso) as Fichas de Inimigo entre os jogadores, respeitando os números acordados. (Imagine: Você pode concordar qual tamanho de uma seção das muralhas da ***Cidade*** que você vai atacar, mas não pode prever quais Unidades vão defender essa parte).

6. Os **participantes se revezam** Invandindo a ***Cidade*** de acordo com a ordem da Rodada, começando com o jogador que iniciou o ataque cooperativo:

a. Cada jogador realiza todas as fases de seu combate antes do próximo jogador.

b. Cada jogador pode usar um Dado de Mana da Fonte (mas ele não o devolve até que a Invasão esteja terminada), bem como todos os efeitos que poderiam usar antes ou durante os seus turnos.

c. Cada jogador começa se movimentando diretamente para a ***Cidade***.

- **Nenhum outro movimento ou ações** são permitidas.
- Se este movimento provoca alguns *Inimigos Furiosos*, eles são adicionados à parcela de inimigos daquele jogador.
- Os jogadores podem desafiar voluntariamente qualquer *Inimigo Furioso* adjacente à ***Cidade*** invadida e adicioná-los a seus inimigos.

d. Resolver o ataque como de costume (incluindo a perda de Reputação e atribuição de Escudos na Carta da Cidade por inimigos derrotados).

- Cada jogador enfrenta **apenas os inimigos que lhe são atribuídos** e ignora os outros.
- Efeitos que afetam "all enemies" afetam apenas aqueles atribuídos ao jogador.

7. A ***Cidade*** é conquistada quando todos os defensores (guardas) foram derrotados (não importando se os *Inimigos Furiosos* que se juntaram ao combate foram derrotados ou não).

a. Se não for conquistada, todos os jogadores devem se retirar para o espaço de onde eles iniciaram o ataque.

8. Em seguida, os participantes se revezam **terminando seus turnos**, como de costume, na ordem da rodada.

a. Os jogadores podem jogar qualquer Cura e Efeitos Especiais antes do fim de seus turnos, da mesma forma que depois de uma Invasão normal.



LIVRO DE CENÁRIO

Este livro de cenários possui três partes. Em primeiro lugar, descreve alguns princípios gerais que se aplicam a todos os cenários, ou a uma subcategoria de cenários (como cenários cooperativos). Na segunda parte, há regras variantes opcionais que você pode usar para o seu jogo. A terceira parte contém descrições dos cenários.

I. PRINCÍPIOS GERAIS

FORMA DO MAPA

Em cada descrição do cenário, há uma forma de mapa recomendada para os vários números de jogadores permitidos naquele cenário.

Mapa Cone (Wedge)

Esta forma usa a Peça de Mapa Inicial A. É semelhante à do cenário inicial, com uma regra extra:

- Peças Principais (marrom) não pode ser colocadas no litoral. (Ou seja, ao extremo esquerdo e direito do mapa).

O mapa é inicia apertado, mas, em seguida, é aberto de forma relativamente rápida, e logo pode ficar largo. A regra extra evita que as Cidades fiquem muito longe uma das outras.

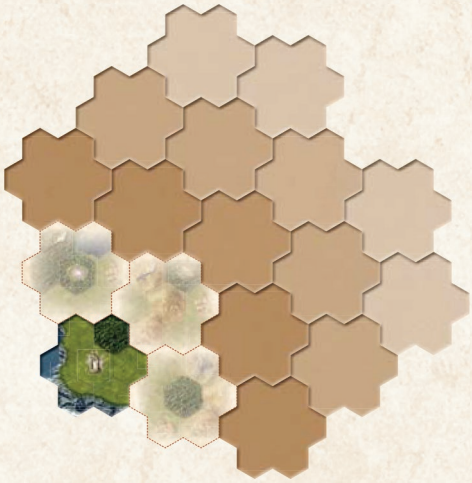
Este mapa é mais adequado para 2 ou 3 jogadores. Devido à seu início estreito, não é recomendado para jogadores com diferentes níveis de experiência com o jogo: Com três jogadores, um jogador inexperiente pode ficar bloqueado no início. Com 4 jogadores, esse risco fica ainda maior e mais difícil de se evitar.



Mapa Aberto (Fully Open)

Um Mapa Aberto começa com a Peça de Mapa Inicial B, e você posiciona três peças adjacentes no início. O litoral se abre em um ângulo muito maior aqui. No entanto, este não se abre para sempre - o mapa pode ter um máximo de 5 colunas paralelas de peças. Imagine que o litoral em cada direção acaba depois de adicionar duas peças apartir da peça inicial. Veja a imagem.

Um Mapa Aberto é apropriado para um jogo confortável de 4 jogadores. Para menos jogadores, é um pouco grande demais, e pode não haver interação suficiente em fases posteriores do jogo.



Mapa Limitado de 3 ou 4 Colunas

As formas são iguais, exceto que o mapa é limitado a 3 ou 4 colunas. (Com 4 colunas, abre-se mais para a direita do que para a esquerda).

Veja as imagens.

O mapa de 4 colunas é adequado tanto para um jogo de 3 jogadores, caso não queira um início muito lotado, ou para um jogo de 4 jogadores, se você quer mais interação entre os jogadores.

Da mesma forma, o mapa de coluna 3 é apropriado para um jogo de 2-3 jogadores, se você quer que a interação seja intensa durante todo o jogo. Nota: Se você jogar com 3 ou 4 jogadores aqui, alguém poderia avançar e os que ficam para trás podem não ter lugares muito interessantes para explorar e conquistar.



CENÁRIOS COOPERATIVOS E SOLO

No jogo Mage Knight, os próprios jogadores determinam o ritmo do jogo. Se alguém está correndo, jogando a maioria de suas cartas em cada turno, os outros devem se ajustar ao seu ritmo, ou acabarão não utilizando a metade de seus baralhos no final de uma Rodada. Se os jogadores estão cooperando, seria vantajoso concordar em jogar com cuidado, tentando obter o máximo efeito de cada carta - então o aspecto de ajuste de ritmo do jogo iria desaparecer, e o jogo iria demorar uma eternidade. Para evitar isso, sempre que você jogar uma missão cooperativa ou solo existirá um Jogador Autômato (Dummy Player).

Jogador Autômato

No início do jogo:

- Depois que os jogadores escolherem seus Heróis, escolha aleatoriamente um dos Heróis que não está no jogo como um Herói Jogador Autômato. Você só precisará usar sua carta de Herói, sua Ficha de Ordem de Rodada, e seu Baralho de 16 cartas de Ação Básica.
- Dê uma olhada na carta de Herói dele. Na parte inferior, há três pontos coloridos (por exemplo, Goldyx tem verde, verde e azul). Pegue três Cristais destas cores (um para cada ponto) e coloque no Inventário do Jogador Autômato. Nota: isto aplica-se apenas para o Jogador Autômato. Outros personagens não começam com Cristais.
- Embaralhe as Cartas de Ação do Herói, formando seu Baralho de Ação, e o Jogador Autômato estará pronto para iniciar.

Ao escolher Táticas:

- Consulte a descrição do cenário para saber como o Jogador Autômato escolhe a sua carta de Tática no início de cada Rodada.
- Ele não se beneficia da Tática, ela apenas determina quando ele joga na Ordem da Rodada: organize as Fichas de Ordem da Rodada baseando-se pelos números de Tática, como de costume.

Quando for o turno do Jogador Autômato:

- Se o Baralho de Ação dele estiver vazio, ele anuncia o Fim da Rodada. Outros jogadores têm mais um turno, e a Rodada acaba.
- Se o Baralho de Ação dele não está vazio, vire até três cartas do Baralho de Ação e coloque-as em sua pilha de descarte. Verifique a cor da última carta virada (carta superior da pilha de descarte):
  - Se o Jogador Autômato não tem cristais daquela cor em seu Inventário, seu turno acaba.
  - Se ele tem algum cristal daquela cor, vire um número de cartas adicionais do baralho igual ao número de cristais daquela cor. Então, o turno dele termina (a cor das cartas viradas adicionalmente não são importante agora).
- Nota: Se não houver cartas suficientes em seu Baralho de Ação, vire quantas for possível. Em seu próximo turno, o Jogador Autômato anunciará o Fim da Rodada.

Quando preparar uma nova Rodada:

- Quando retirar a carta mais baixa da oferta de Ação Avançada, adicione esta carta ao Baralho do Jogador Autômato. Depois, embaralhe o Baralho do Jogador Autômato.
- Quando retirar a carta mais baixa da oferta de Feitiço, coloque-a no fundo do Baralho de Feitiço como de costume. Além disso, adicione um cristal da mesma cor daquela carta de Feitiço ao Inventário do Jogador Autômato. Ao contrário dos jogadores reais, ele pode ter mais de três cristais da mesma cor.

Nota 1: O Jogador Autômato não joga de forma muito agressiva, assim você tem tempo suficiente para jogar de forma eficiente. Às vezes, porém, o acaso pode significar que ele passe por seu baralho muito mais rápido. Sempre observe o baralho do Jogador Autômato para ajustar o seu ritmo!

Nota 2: Você tem um controle sutil sobre baralho e cristais do Jogador Autômato. Pode ser vantajoso não deixá-lo pegar cristais e cartas da mesma cor.

Nota 3: O baralho utilizado pelo Jogador Autômato é a principal razão pela qual todos os cenários cooperativos são até três jogadores. Se você realmente quiser jogar um cenário cooperativo de quatro jogadores, use algumas cartas de substituição (como espadas é verde, copas é vermelho, ouros é branco, e os paus é azul ... etc), ou pedaços de papel colorido, apenas como um substituto para o Baralho de Ação do Jogador Autômato e as cartas adicionadas durante o jogo.

Habilidades em um Jogo Solo

Em um Jogo Solo, você também usa o conjunto de dez Habilidades pertencentes ao Herói do Jogador Autômato. Embaralhe e coloque as Fichas com a face para baixo ao lado da sua carta de Herói.

Toda vez que o seu herói ganhar uma Ficha de Habilidade, também revele uma Habilidade do Jogador Autômato, e coloque-a na Oferta de Habilidade Comum - que estará disponível para você na próxima vez que você puder ganhar uma Ficha de Habilidade. Se você escolher essa Habilidade a partir da Oferta de Habilidade Comum, você deve levar a carta mais baixa da oferta de Ação Avançada, como nas regras usuais de Aumento de Nível.

REGRAS DE EQUIPE

Alguns cenários de quatro jogadores são disputados por duas equipes. Separar os jogadores em equipes aleatorias ou por acordo antes da seleção de Herói.

- As Habilidades interativas (as escritas em uma cor diferente na carta de Descrição de Habilidades) ignoram o seu jogador companheiro.
- No entanto, as Feitiços interativos (aqueles que afetam outros jogadores) não ignoram o seu jogador companheiro. Magia não diferencia amigo de inimigo.
- Jogadores aliados não pode negociar cristais, Artefatos, Unidades etc Mage Knights são muito individualistas, é uma surpresa que eles cheguem a cooperar.
- Regras para Invasão cooperativa a Cidade são recomendadas, mas você também pode cooperar de outras maneiras: Você pode concordar quem vai pra qual lado, quem precisa de qual Tática, quem gostaria de pegar quais cartas a partir das ofertas, quem precisa de uma determinada cor de Mana na Fonte etc No entanto, os jogadores aliados não devem dizer que cartas têm em sua mão, nem ajudar uns aos outros em detalhes ao jogar o turno (como jogar cartas, uso de Unidades, pagar Mana etc.) Cada jogador é individualmente responsável pela forma como ele joga.
- Jogadores aliados não podem compartilhar o mesmo espaço no final do turno (exceto em as Cidades e no Portal). Se isso acontecer, as regras de Retirada Forçada aplicam-se para o jogador que entrou no espaço depois.
- Jogadores aliados não podem se envolver em Combate Jogador vs Jogador com o outro.
- Um jogador pode entrar uma Fortaleza vazia de propriedade de seu aliado, e ele pode recrutar Unidades lá. Quando está dentro ou adjacente a uma Fortaleza aliada, o seu Limite de Mão é aumentado, mas apenas pelo número de Fortaleza do qual ele é realmente dono. Isso significa que, mesmo próximo a uma Fortaleza aliada, mas não possuindo nenhuma Fortaleza sua, o seu Limite de mão não será modificado.
- Ao pontuar, cada equipe tem uma pontuação comum.
  - A pontuação base é a Fama do jogador que tem a menor Fama. Ignore a Fama do jogador com maior Fama.
  - Para Conquistas e qualquer pontuação semelhante, pontue apenas a pontuação mais alta de ambos os jogadores na área. Ignore a pontuação do jogador que menos pontuou. Para a "O Maior Saco de Pancadas (The Greatest Beating)", pontue apenas o jogador com a maior penalidade.
  - Atribua Títulos como de costume (compare apenas os maiores valores de ambas as equipes).

Nota: É, portanto, vantajoso se cada jogador na equipe se concentre em coisas diferentes, desde que ninguém fique para trás na Fama, e ninguém esteja muito Ferido.

II. REGRAS VARIANTES

As variantes estão aqui para adicionar ainda mais variedade ao jogo, e para ajustá-lo ao seu gosto. Recomendamos que você siga essas regras quando decidir escolher variantes:

- Você deve jogar suas primeiras partidas com as regras padrão apenas, para entender melhor o jogo.
- Use uma regra variante, apenas se todos os jogadores concordarem.
- Você deve concordar e anunciar claramente o cenário que você está jogando e quais as regras variantes aplicáveis ANTES do início do jogo, ou seja, mesmo antes da seleção Herói.
- Não usar regras variantes demais de uma vez, ou você pode facilmente esquecer quais regras se aplicam e quais não.
- Se você perceber que gosta de uma regra variante tanto que estão sempre usando-a, você pode aceitar em considerar que seja uma regra padrão, e esses pontos relacionados não se aplicam para mais nada.
- Mesmo que o seu grupo tem um conjunto de regras variantes que vocês costumam usar, você deve abandoná-las temporariamente ao introduzir novos jogadores para o jogo. Jogue o cenário "The First Reconnaissance" sem regras variantes. Os novos jogadores terão muito para digerir, mesmo com as regras normais.

LEILÃO DOS HERÓIS

Talvez um Herói pareça melhor ou mais forte para você, ou talvez ele se adapte ao seu estilo de jogo melhor. E para alguns cenários ou regras variantes, certos Heróis podem realmente ser um pouco mais fortes do que outros. De acordo com as regras normais, o jogador que escolhe primeiro o seu personagem, então, tem uma desvantagem no primeiro turno, já que ele é o último a escolher uma carta de Tática. Se você sentir que esta desvantagem não é suficiente, você pode usar as seguintes regras:

- Aleatoriamente determine a ordem dos jogadores para a seleção do Herói, de acordo com as regras normais.
- Quando um jogador escolhe um Herói, ele pergunta aos outros se eles concordam. Se todos concordam, ele pega o Herói e a seleção acabou para ele.
- Qualquer jogador que não escolheu um Herói ainda pode sacrificar um ou mais pontos de Fama para ficar com um Herói já escolhido. O jogador que originalmente escolheu o Herói deve igualar a oferta, ou desistir deste Herói.
- Se mais jogadores estão interessados, a próxima oferta deve ser maior. Essas ofertas segue em círculos, como um leilão, exceto que os jogadores que já escolheram o Herói pode apenas igualar a oferta, eles não podem aumentar.
- Uma vez que ninguém queira aumentar, o jogador que ofereceu mais (ou que vem antes na ordem de seleção dos que ofereceram o maior valor) leva o Herói e perde aquele valor de Fama. Os outros não perdem nada e continuam seguindo as mesmas regras, com o próximo jogador (ou o mesmo jogador, caso não tenha ganho o leilão) na escolha de um Herói.
- Marque a Fama perdida para o jogador, colocando a sua Ficha de Escudo na última linha da Trilha de Fama (por exemplo, ele coloca seu Escudo no espaço 118, e tratando-o como -2). No entanto esse Herói ainda está no Nível 1, e nada acontece se ele cruzar o fim da última linha, ele só continua na primeira Trilha da Fama.
- As cartas de Tática para a primeira Rodada são escolhidas em ordem inversa à ordem de seleção de Herói (independentemente da Fama), para compensar a desvantagem do jogador que foi o último nos leilões.

VARIABILIDADE DE MAPAS

Forma do Mapa e Número de Peças

As Formas do Mapa e Número de Peças para os cenários são apenas configurações recomendadas. Se você descobrir que gosta mais de algumas Formas do Mapa, se você quer uma interação maior ou menor no início do jogo ou mesmo durante o jogo, ou se você quiser mais ou menos peças para explorar, ou até mesmo Cidades para conquistar, sinta-se livre para escolher diferentes Formas do Mapa e Número de Peças.

Orientação de Peças Aleatória

A orientação das Peças é normalmente fixa, o jogador que as revê-la não tem nenhuma opção de como orientá-las. Isso mesmo, os Heróis estão descobrindo um reino desconhecido, e não, digamos, construindo uma cidade medieval no sul da França (referência cómica ao jogo Carcassonne).

No entanto, após ter jogado muitos jogos, você pode perceber que a quantidade limitada de peças pode causar alguns padrões de repetição no jogo de vez em quando. Se você quiser, você pode usar esta regra:

- Quando revelando uma peça nova (no início do jogo, ou durante a mesmo), ela é rodada de forma aleatória. Adicione-a com a face de mapa para baixo (para que ninguém possa ver como ela está orientada), e depois vire-a para qualquer eixo (escolha o eixo antes de ver o conteúdo da peça).

Nota: Os símbolos nos vértices ainda devem se conectar, embora agora, círculos possam se conectar a estrelas, criando formas irregulares.

Cidades Aleatórias

As Cidades têm uma posição fixa. A Cidade Branca é sempre ao lado de um lago próximo a uma Fortaleza, a Cidade Vermelha é no deserto cercada por dragões, etc. Essa é a história do jogo, e isso faz com que as Cidades sejam diferentes, não apenas por sua guarnição e bônus. Se você quiser mais variabilidade, porém, você pode fazer de forma diferente:

- Sempre que uma peça de Cidade é revelada, tire uma carta de cidade de forma aleatória, e coloque a Miniatura da Cidade daquela cor no espaço central da peça, independentemente da cor representada no espaço.

Nota: Você também pode usar Cidades aleatórias em cenários onde uma Cidade fixa é definida (por exemplo: Cidade Verde no cenário "Druid Nights"), ela é normalmente e fixa por causa dos arredores da cidade, e não por causa da própria cor da Cidade. Nesses casos, use a peça descrita no cenário, mas quando for revelada, coloque uma Miniatura da Cidade aleatória no espaço da Cidade.

VARIABILIDADE DOS DIAS

Cada cenário tem Dia, Noite, Dia, Noite ... Você pode mudar isso se você desejar, apenas para a variedade.

A Noite Chegou

Você pode começar com uma Rodada de Noite. Note que isto é mais difícil: não só é mais difícil de usar Mana e viajar através das florestas, mas também não se vê quem defende Fortalezas e Torres de Mago, e os perigos que se escondem nas Ruínas.

Se usar isso, recomendamos que você role os Dados Mana até que não haja nenhum Preto nem Dourado no início.

A Escuridão está Chegando

Você começa com a Rodada de Dia. No final da Rodada, role dois Dados de Mana. Se algum deles for Preto, a noite cai e é Noite até o fim do jogo! Se não, continue com outra Rodada de Dia, e role novamente os dados no fim da Rodada.

NÍVEIS DA CIDADE

Os níveis da Cidade para um determinado cenário são mostrados nas descrições do cenário. Quando estiver experiente, você poderá aumentar os níveis da Cidade, especialmente quando se usa regras para Invasão Cooperativa de Cidade. Logo, você notará que mesmo uma cidade de Nível 11 poderá ser conquistada por um único jogador, se ele tiver cartas muito fortes e um exército adequado para uma Invasão a Cidade.

Metrópole

Se você concluir que até mesmo o Nível mais alto das Cidades não é um desafio suficiente para você, ou se você quiser apenas apimentar as coisas, você pode transformar uma das Cidades em uma Metrópole. Nota: Isto só pode ser feito em cenários com três ou menos Cidades.

- Depois de ter escolhido normalmente os Níveis das Cidades, também escolha o Nível de uma Metrópole: pode ser qualquer número de 2 a 24. Ela não precisa ser superior a 11.
- A Metrópole deve ser sempre a última cidade revelada no jogo.
- Quando uma Metrópole é revelada, coloque aquela Miniatura no Mapa e pegue sua Carta de Cidade como de costume. Em seguida, escolha aleatoriamente uma das cartas de cidade ainda não utilizadas, e coloque-a à direita da carta de primeira Cidade. Além disso, pegue a Miniatura de Cidade daquela cor, e coloque-a no espaço a direita da primeira Cidade. O terreno (e o símbolo caso exista) sobre o espaço coberto pela Miniatura da Cidade é ignorado.
- Defina o Nível de cada Cidade como metade do Nível da Metrópole. Se o número for ímpar, arredonde para acima na Cidade à esquerda, e para baixo na Cidade à direita. (Assim, o Nível da Metrópole é a soma de ambos os Níveis de Cidade.) Compre fichas dos guardas para ambas as Cidades, e adicione-os em conjunto, como a Guarda da Metrópole (não importando sua origem de Cidade).





- Trate este par de Cidades como uma grande cidade:
  - Você revela todos os guardas da Metrópole de qualquer espaço adjacente de ambas as Cidades.
  - Você pode Invadir a Metrópole de qualquer espaço adjacente a qualquer dos seus espaços.
  - Você enfrentará toda a Guarda da Metrópole. Eles são todos Fortificados, e beneficiam-se de bônus de combate de ambas as Cidades simultaneamente.
  - No caso de uma Invasão Cooperativa à Cidade, os jogadores adjacentes a todo o espaço da Metrópole podem ser convidados. Embaralhe e distribua aleatoriamente todos os inimigos, não importa quem está ao lado de qual parte da Cidade.
  - A Metrópole é conquistada quando todos os defensores (guardas) são eliminados. Determine normalmente o líder de Cidade.
  - Se conquistada, trate a Metrópole como uma cidade grande que tem dois espaços. Um jogador coloca a sua Miniatura na carta correspondente para marcar em qual parte da Cidade ele está. Ele pode se mover de um lado para o outro durante o movimento (pelo custo 2, padrão de Movimento em Cidade), ou sair dela entrando um espaço adjacente à parte que ele está atualmente. Além disso, para desafiar um Inimigo Furioso quando, em uma Cidade, o jogador deve estar no espaço adjacente ao inimigo.
  - Não importa em que parte da Cidade está o seu Herói, o jogador pode usar as opções de compra de ambas as Cidades durante a interação.
  - Durante a pontuação, uma Metrópole conta como apenas uma Cidade. Nota: A pontuação não leva em conta o Nível da Cidade.
- Se você decidir jogar um cenário com duas Metrópoles, adicione uma Cidade aleatória no Mapa após a primeira Cidade ser revelada. As outras duas Cidades irão para a segunda Metrópole, mesmo se a Peça de Cidade ser a cor da Cidade que você adicionou à primeira Metrópole.

FÚRIA!

Este é um tipo de missão secundária. Você pode adicioná-la a qualquer cenário para apimentá-lo.

O Reino está sob ataques pesados. Pessoas aterrorizadas são muito desconfiadas e não confiam em ninguém.

- Seus personagens começam com Reputação -2 (ou seja, têm -1 de penalidade em interação).
- No final de cada Dia, role um Dado de Mana para cada espaço onde um Inimigo Furioso foi derrotado. Se uma cor quente for rolada (vermelha, verde ou dourada), compre um novo inimigo para aquele espaço.

- Se for dourado, adicione também um inimigo marrom junto à ficha de costume (verde ou vermelha). Quando lutar contra este inimigo, você deve lutar contra ambos. O espaço é considerado de Inimigo Furioso enquanto houver pelo menos uma desses fichas. Você recebe +1 de Reputação para cada ficha de inimigo derrotado.

• No final de cada Noite, faça o mesmo, só que desta vez as cores frias (branca, azul ou preta) é que valem, e você adiciona um inimigo marrom extra quando preto é rolado.

Mais Fúria!

Para uma versão ainda mais extrema desta variante:

• Os personagens começam com Reputação -4 (ou seja, têm -2 de penalidade para interação).

• No final de cada Dia ou Noite, você rola um dado para cada Inimigo Furiosos derrotado como anteriormente. No entanto, a ficha de Inimigo Furioso é adicionado sempre, e se uma cor quente (durante o dia) ou fria (durante a noite) é rolada, você também adiciona a ficha marrom.

JOGO AMIGÁVEL

Se o seu grupo não é muito competitivo, ou se há jogadores novos e experientes jogando juntos, você pode usar uma ou mais destas regras.

Sem Feitiços Interativos

Você pode remover as Cartas de Feitiço que atingem os outros jogadores - aquelas numerados de 17-20.

Sem Habilidades Interativas

Você pode remover Habilidades que afetam os outros jog dores - aqueles com este ícone (note também que o fundo da sua descrição é de uma cor diferente na carta de Descrição de Habilidades).

Sem Combate Jogador vs Jogador

Você pode proibir jogadores de atacar os outros. Se um jogador terminar o seu movimento em um espaço com a Miniatura de outro jogador (exceto nas Cidades ou do Portal), aplica-se a regra a Retirada Forçada para ele.

Mana amigável

Os jogadores concordam que durante o Dia, um jogador não pode usar uma dado de dourado como mana de uma determinada cor se já existe um dado daquela cor na Fonte. Ou seja, se há um dado vermelho, você não pode usar um dado dourado para alimentar uma carta vermelha, você deve usar o dado vermelho. Além disso, você não pode rejogar ou redefinir um dado dourado durante o Dia, enquanto há um outro dado não-dourado na Fonte.

COMBATE INTERATIVO

Nesta variante, outro jogador não só supervisiona o seu combate, mas ele também pode fazer algumas pequenas decisões. O combate se torna menos previsível, e, em alguns casos, pode tornar-se um verdadeiro duelo de inteligência.

- Esta regra variante aplica-se sempre que um jogador começa uma briga com um único inimigo (não importa se é um Furioso, ou um monstro da Masmorra, ou um defensor sobrevivente da Cidade após Invasões anteriores, etc.)
- Quando isso acontece, o jogador que jogou antes do jogador atual pega um Dado de Mana extra e secretamente seleciona uma cor nele. Ele esconde o dado com a mão sobre ele, para que o jogador que está lutadando não veja a cor.
  - Se for branca, o inimigo tem +1 de Armadura na Fase de Ataque à Distância e de Cerco.
  - Se for vermelha, o inimigo tem +1 no Ataque, na Fase de Bloqueio
  - Se for azul, o inimigo tem +1 de Armadura na Fase de Ataque.
  - Em todos os casos acima, o inimigo vale +1 de Fama por ser derrotado.
  - Se a cor é preta (ou até mesmo verde ou ouro, se você se confundiu), o inimigo não tem bônus, mas também não há Fama extra por ele.
- O jogador que definir a cor revela-a no início da Fase que tem efeito. Assim, no início da Fase de Ataque a Distância e de Cerco, ou ele revela o dado branco, ou diz "Não é branco". Em seguida, no início da Fase de Bloqueio ou ele revela o dado vermelho ou diz "Não é vermelho". No início da Fase de Ataque, se não já revelou, ele só revela o dado, não importa qual seja a cor.

Nota: Esta variante é recomendada especialmente para jogos de dois jogadores. Ao usá-la, vale a pena assistir o estilo de jogo do outro jogador. Às vezes, você pode impedir o adversário de matar o inimigo, definindo o dado como branco, às vezes você pode causar problemas graves aumentando um ataque especial desagradável, e às vezes você pode até mesmo fazer com que o inimigo sobreviva por causa da Armadura +1 (especialmente quando possui resistencia). Por outro lado, às vezes o jogador já iria usar um valor alto de Ataque e Bloqueio independende das alterações, e aumentar o valor em 1 não mudaria o resultado. Assim, você apenas daria a ele mais Fama.

MELHORANDO O BARALHO

Se você sente que você gostaria de ter mais uma chance de ajustar seu baralho durante o jogo, você pode usar uma das seguintes variantes. Nós não recomendamos para suas primeiras partidas. Além disso, ao usar essas regras, a força de seu Herói sobe mais rápido, de modo que você pode querer ajustar a dificuldade do jogo, aumentando os Níveis de Cidade.

Nota: Se estiver usando uma dessas variantes, em especialmente com 4 jogadores ou quando as cartas que lhe permitem ganhar mais Cartas de Ação Avançada entrarem no jogo muito cedo, há uma chance de você ficar sem oferta de Cartas de Ação Avançada. Nesse caso, a oferta afetada primeiro é a de Monastério (não distribua cartas ali se não houver mais nenhuma). Se não houver cartas suficientes para reabastecer a oferta de Ações Avançada, basta usar as disponíveis. Se não houver cartas, o jogador que ganharia a carta não ganhará nenhuma.

Evoluindo a Ação

Essa variante não só lhe permite ajustar o seu baralho durante o jogo, mas também dá uma ligeira vantagem para aqueles que estão mais atrás.

- No final de cada Noite, exceto a Noite Final (ou seja, duas vezes durante cenário padrão de 6 Rodadas), revele tantas cartas de Ação Avançada de acordo com o número de jogadores mais 1.
- Em seguida, os jogadores devem examinar os seus baralhos e Pontuar suas Conquistas. Use as três primeiras linhas da Pontuação de Conquistas:
  - Dois pontos para cada Artefato ou Feitiço.
  - Um ponto para cada carta de Ação Avançada.
  - Um ponto para cada dois cristais.
  - Tantos pontos como o Nível de cada Unidade (Unidades feridas contam como meia, arredondadas para baixo).
- Para esta pontuação, adicionar 3 pontos para cada Nível que você está acima do jogador que é de Nível mais baixo, e anuncie o resultado.
- Em seguida, a partir do jogador que teve o menor resultado (se empatado, aquele com a menor Fama, se ainda empatado, o que jogou por último na última Rodada), cada jogador pode (mas não precisa) pegar uma das Cartas de Ação Avançada exibidas e adicioná-la no seu baralho. Ao mesmo tempo, ele também tem que jogar fora uma de suas Cartas de Ação. A nova carta deve ser ou da mesma cor ou compartilhar pelo menos um tipo (ícone no canto superior esquerdo) com o da carta jogada fora.
- Em seguida, a carta ou cartas não escolhidas são colocadas no fundo do baralho de Ação Avançada.
- Os jogadores devem embaralhar bem seus baralhos antes da próxima Rodada.

Nota: Você pode gostar desta variante se gosta de um ritmo mais lento de jogo. Ela permite que você faça pausas durante o jogo(uma ou duas vezes - dependendo do número de Rodadas), para examinar e analisar o seu baralho, e achar o que ele precisa para trabalhar melhor. Além disso, se concordarem, os jogadores podem dar uma olhada nos baralhos de outros jogadores agora; durante o jogo em si, pode não haver tempo suficiente para isso.

Planejamento (Drafting)

Esta variante incentiva o planejamento de longo prazo. Você planeja algumas atualizações para o seu Herói antes do tempo, e pode ajustar suas decisões durante o jogo de acordo com seu plano.

- Depois que os personagens são escolhidos (mas antes do mapa ser definido, os dados lançados e as ofertas reveladas), abra quatro cartas do baralho de Ações Avançadas aleatoriamente para cada jogador.
- Cada jogador escolhe uma dessas cartas e coloca-a de lado, passando as restantes no sentido horário para o próximo jogador.
- Continue até que cada jogador tenha três cartas escolhidas. Embaralhar as não escolhidas de volta para o Baralho de Ação Avançada.
- Jogadores mantem essas cartas em segredo em um lugar seguro (de preferência longe da mesa de jogo, para que eles não embaralhem-as acidentalmente no seu baralho).
- No final de cada Rodada de Dia, quando os jogadores estão embaralhando seus baralho, cada jogador escolhe uma dessas cartas e as embaralha em seu baralho.
- Nota: Você pode usar estas regras, mesmo quando o cenário tem menos de seis Rodadas. Os jogadores apenas não utilizam todas as cartas que escolheram.

III. LISTA DE CENÁRIO

FIRST RECONNAISSANCE - "O PRIMEIRO RECONHECIMENTO"

- Jogadores: 2 a 4 (mais uma variante Solo)
- Tipo: Ligeiramente Competitivo
- Duração: Três Rodadas (2 Dias e 1 Noite)
- Objetivo: Cenário de treinamento. Altamente recomendado para jogadores iniciantes, já que oferece uma maneira natural de aprender as regras do jogo e se familiarizar com elas.

Em sua primeira missão, você será enviado para uma parte desconhecida do reino da Atlântida, a sua tarefa é de localizar a sua Capital. Isto é tudo. Toda a Fama, qualquer conhecimento e tesouros você conseguir coletar durante a sua missão são de sua propriedade.

Para uma descrição detalhada desse cenário, ver o Passo a Passo (Walkthrough) do jogo. Aqui é apenas um resumo:

Configuração (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- Formato do Mapa: Cone sem limitações
- Peças de Campo: 8, 9, ou 11, organizadas por números
- Peças Principais de Cidade: 1
- Peças Principais não-Cidade: 2
- Cidades: As Cidades não podem ser conquistadas nem entradas neste cenário.

Regras Especiais

- O jogador marca um de Fama sempre que ele revelar uma peça de mapa nova (não importa o tipo).
- Nenhum Combate Jogador vs Jogador é permitido (a menos que se concorde em contrário).
- Unidades Elite (douradas) não são usadas neste cenário.
- Você não deve revelar cartas de Feitiços e de Ação Avançada até que elas sejam necessárias pela primeira vez.

Fim do Cenário

Quando um jogador revelar uma Cidade, todos os jogadores (incluindo ele) terão um último turno. Se a Rodada terminar durante este turno, o jogo termina imediatamente.

Pontuação

Aplique a Pontuação de Conquistas padrão. Quem tiver mais Fama, Vence. Se houver empate, os jogadores partilham a vitória.

Variante Solo

Se você quiser tentar a sua primeira missão Solo, jogue com 8 peças de campo (como em um jogo de 2 jogadores), mas ajuste a Duração do jogo para quatro rodadas (2 Dias e 2 Noites).

Use um Jogador Autômato (ver página 12), e as Regras Especiais para a "seleção de Tática" da missão Conquista Solo (página 17). A pontuação não concede títulos.

Apesar de tudo, se você só quer se familiarizar com a mecânica do jogo, você pode ignorar o Jogador Autômato em seu primeiro jogo, e desfrutar da experiência com um Herói e sem pressão.

CONQUISTA COMPLETA (FULL CONQUEST)

- Jogadores: 2 a 4
- Tipo: Competitivo
- Duração: Seis rodadas (3 Dias e 3 Noites)
- Objetivo: cenário padrão do jogo, em que você usar todos os recursos do jogo. Pode ser longo, especialmente com 4 jogadores ou quando os jogadores são iniciantes.

Sua tarefa é encontrar e conquistar todas as cidades em três dias e três noites. Cada um de vocês estará por conta própria, e como de costume, você quer obter o máximo de Fama, conhecimento, e tesouros possível. Felizmente para você, conquistar Cidades é uma ótima maneira de obter Fama.

Configuração (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- Formato do Mapa: Cone, Cone, ou Mapa Aberto
- Peças de Campo: 8, 9, ou 11
- Peças Principais de Cidade: 2, 3 ou 4 (o mesmo número dos jogadores)
- Peças Principais não-Cidade: 1, 2, ou 3 (uma a menos do que os jogadores)
- Cidades: Cada Cidade revelada é de Nível 4.

Fim do Cenário

Quando todas as Cidades são conquistadas, todos os jogadores (incluindo aquele que conquistou a última Cidade) têm um último turno. Se a Rodada termina durante este turno, o jogo termina imediatamente.

Pontuação

Aplique a pontuação de Conquistas padrão. Além disso, também pontue por Cidades, como descrito no verso da Carta de Pontuação Conquistada.

- Um jogador pontua 7 de Fama para cada cidade da qual ele é o líder.
- Um jogador pontua 4 de Fama para cada cidade que ele não é o líder, mas tem pelo menos um de suas Fichas de Escudo na carta da Cidade.
- Quem faz mais Fama assim recebe +5 de Fama como o Maior Conquistador de Cidades (+2 Fama se empatar).

Se você conquistou todas as Cidades, a missão foi bem sucedida. Tendo conseguiu ou não, quem tem mais Fama ganha o jogo.

Variantes

Se for experiente, você pode aumentar o Nível das Cidades. Mas cuidado - mesmo com as configurações sugeridas, este é um cenário longo.

Jogo em Equipe

Se jogar com quatro, você pode decidir jogar isso como um jogo de equipe (veja a seção Princípios Gerais).

Neste caso, você pode tanto manter quatro Cidades no jogo, ou você pode incentivar Invasões Cooperativas em Cidade usando apenas duas peças de Mapa de Cidade, e definir o Nível de Cidades para 10 ou superior. Ou, você pode usar duas Metrópoles (veja a seção Regras Variantes).

CONQUISTA RÁPIDA (BLITZ CONQUEST)

- Jogadores: 2 a 4
- Tipo: Competitivo
- Duração: Quatro Rodadas (2 Dias e 2 Noites)
- Objetivo: cenário curto que compartilha a maioria das mecânicas com o jogo padrão, mas é mais rápido.

Mais uma vez, a sua tarefa é conquistar todas as Cidades. Você tem apenas dois dias e duas noites, desta vez, então você estará imbuído de poder extra. E, novamente, quem pontuar mais Fama é o vencedor.

Configuração (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- Formato do Mapa: Cone, Cone, ou Mapa Limitado de 4 Colunas
- Peças de Campo: 6, 7, ou 9
- Peças Principais de Cidade: 2, 3 ou 4 (igual ao número de jogadores)
- Peças Principais não-Cidade: 1, 2, ou 3 (uma a menos do que os jogadores)
- Cidades: Cada Cidade revelada é de Nível 3.

Regras Especiais

- Você começa com um de Fama. Sempre que você cruzar uma linha na Trilha da Fama, você ganha 1 de Fama extra.
- Você começa com +2 de Reputação (ou seja, você tem um bônus de +1 de interação desde o início).
- Há mais um Dado na Fonte e mais uma Unidade na oferta do que de costume.

Fim do Cenário

Quando todas as Cidades são conquistadas, todos os jogadores (incluindo aquele que conquistou a última Cidade) têm uma último turno. Se a Rodada termina durante este turno, o jogo termina imediatamente.

Pontuação

Você pontua Conquistas e Cidades (ambos os lados da Carta de Pontuação), como em um cenário padrão para Conquistas.

Variantes

Você pode ajustar o Nível das Cidades de acordo com suas preferências.

COOPERAÇÃO TOTAL (FULL COOPERATION)

- Jogadores: 2 ou 3
- Tipo: Cooperativo
- Duração: Seis Rodadas (3 Dias e 3 Noites)
- Objetivo: cenário cooperativo padrão - o último desafio para aqueles que querem vencer o jogo juntos.

Sua tarefa é de conquistar todas as Cidades. Você deve trabalhar como uma equipe, e será recompensados como uma equipe, tanto para um elo mais fraco como para as melhores conquistas.

Configuração (para 2 ou 3 jogadores)

- Formato do Mapa: Mapa Aberto
- Peças de Campo: 8 ou 10
- Peças Principais de Cidade: 3 ou 4 (um a mais que jogadores)
- Peças Principais não-Cidade: 2 ou 3 (igual ao número de jogadores)
- Cidades: As cidades são de Nível 5, exceto para a última revelada, que é de Nível 8 (2 jogadores), ou 11 (três jogadores)
- Jogador Autômato: Há um jogador Autômato padrão (veja a seção de Princípios Gerais).
- Cartas e Habilidades: Remova os quatro Feitiços Competitivos do Baralho de Feitiço (Numeros de 17-20), e uma Habilidade Interativa (aquela com um fundo mais escuro na carta de Descrição de Habilidades) da Pilha de Habilidade de cada jogador.

Regras Especiais

- Quando for escolher Táticas, o Jogador Autômato pega uma Tática aleatória primeiro, depois os jogadores escolhem as deles.
- No final do Dia ou da Noite, entrem em acordo e remova uma das Táticas usadas pelos jogadores (não a do Jogador Autômato) do jogo. No último Dia e na última Noite não é necessário retirar a carta.
- Regras de Equipes podem ser utilizadas, exceto se todos são da mesma equipe. (Veja a seção de Princípios Gerais).

Fim do Cenário

Quando todas as Cidades são conquistadas, todos os jogadores, exceto o Jogador Autômato tem um último turno.

Pontuação

Se conseguirem derrotar todas as Cidades, todos vocês são vitoriosos. Se não, vocês falharam. Em ambos os casos, você pode contar a sua Pontuação, para ver como você foi.

Vocês possuem uma Pontuação como uma Equipe. Para uma Pontuação base, pegue a menor Fama de todos os jogadores. Em seguida, aplique pontuação padrão de Conquista, exceto:

- Em cada categoria, você marca apenas o jogador com maior pontuação (ou mais pontos negativos no caso de Saco de Pancadas - Greatest Beating).
- Nenhum título é concedido.

Em seguida, marquem os pontos alcançados (será uma marca para tentar superá-la da próxima vez que jogar). Veja o verso da Carta de Pontuação Conquistada:

- 10 pontos para cada Cidade que você conquistou.
- Marque 10 pontos adicionais, se todos os jogadores são líderes de pelo menos uma Cidade.
- Marque um adicional de 15 pontos se você conquistou todas as Cidades.
- Se você terminou o jogo com uma ou mais Rodadas antes do limite de Rodada, marque 30 pontos para cada Rodada antecipada.
- Marque 1 ponto para cada carta do Baralho de Ação do Jogador Autômato (que ainda não foi virada nesta Rodada).
- Se o Fim da Rodada não foi anunciado ainda em sua última Rodada, marque um adicional de 5 pontos.

Variantes

Você pode ajustar os Níveis de Cidade para definir o desafio certo para você. Em um jogo de 2 jogadores, a última Cidade também pode ser uma Metrópole - veja a seção Regras Variantes.

Vocês também pode utilizar uma variante na pontuação de Conquistas: apenas as menores pontuações contam. Isso incentiva o desenvolvimento equilibrado de todos os Heróis, em vez de especialização. (Lembrem-se, para o Saco de Pancadas, apenas a maior pontuação é contada.)

COOPERAÇÃO RÁPIDA (BLITZ COOPERATION)

- Jogadores: 2 ou 3
- Tipo: Cooperativo
- Duração: Quatro Rodadas (2 Dias e 2 Noites)
- Objetivo: cenário cooperativo curto, que compartilha a maioria das mecânicos com o padrão, mas é mais fácil e mais rápido.

Mais uma vez, a sua tarefa é conquistar todas as cidades. Você tem apenas dois dias e duas noites, desta vez, então você estará imbuído de poderes especiais.

Todas as regras e condições da configuração para Cooperação Total aplicam-se, além destas modificações:

Configuração (para 2 ou 3 jogadores)

- Peças de Campo: 7 ou 8
- Peças Principais de Cidade: 2 ou 3 (igual ao número de jogadores)
- Peças Principais não-Cidade: 1 ou 2 (um a menos do que os jogadores)
- Cidades: Na ordem em que elas são revelados, as Cidades são de Nível 5 e 8 (2 jogadores), ou 5, 8 e 11 (três jogadores).

Regras Especiais

- Você começa com 1 de Fama. Sempre que você cruza uma linha na Trilha da Fama, você ganha 1 de Fama extra.
- Você começa com +2 de Reputação (ou seja, você tem um bônus de +1 para interação desde o início).
- Há mais um Dado na Fonte e mais uma Unidade na oferta do que de costume.

CONQUISTA SOLO (SOLO CONQUEST)

- Jogadores: 1
- Tipo: Solo
- Duração: Seis Rodadas (3 dias e 3 noites)
- Objetivo: jogo de paciência. Também adequado para um jogador que quer entender o jogo antes de explicar a outros.

Sim, é verdade - você está sozinho agora. Mas o Conselho ainda precisa que essas Cidades sejam conquistadas. Boa sorte!

Configuração

- Formato do Mapa: Cone
- Peças de Campo: 7
- Peças Principais de Cidade: 2
- Peças Principais não-Cidade: 2
- Cidades: a primeira Cidade revelada é de Nível 5, a segunda cidade revelada é de Nível 8.
- Jogador Autômato: Há um Jogador Autômato padrão (veja a seção de Princípios Gerais).
- Cartas e Habilidades: Remova os quatro Feitiços Competitivos do Baralho de Feitiço (Numeros de 17-20), e uma Habilidade Interativa (aquela com um fundo mais escuro na carta de Descrição de Habilidades) da Pilha de Habilidade de cada jogador.

Regras Especiais

- Quando escolher Táticas, você sempre escolhe primeiro. Em seguida, o Jogador Autômato leva uma carta aleatória das restantes.
- No final de cada Dia ou Noite, remova as duas Cartas de Tática usada no jogo. Isso significa que a carta de Tática é escolhida somente uma vez durante o jogo.

Fim do Cenário

Quando todas as Cidades forem conquistadas, você terá um último turno (o Jogador Autômato não).

Pontuação

Se conseguir derrotar todas as Cidades, você é vitorioso. Se não, você falhou. Em ambos os casos, você pode contar a sua pontuação, para ver como você foi.

Pegue a sua Fama como base. Em seguida, aplique a pontuação de Conquistas padrão, nenhum título é concedido.

Em seguida, marquem os pontos alcançados (poderá tentar superá-lo da próxima vez que jogar). Veja o verso da Carta de Pontuação Conquistada:

- 10 pontos para cada Cidade que você conquistou.
- Marque um adicional de 15 pontos, se você conquistou todas as Cidades.
- Se você terminou o jogo com uma ou mais Rodadas antes do limite, adicione 30 pontos para cada Rodada antecipada.
- Marque 1 ponto para cada carta no Baralho de Ação do Jogador Autômato (que ainda não foi virada nesta Rodada).
- Se o Fim da Rodada não foi anunciado ainda em sua última Rodada, adicione 5 pontos.

Variantes

Você pode ajustar os Níveis de Cidade para definir o desafio certo para você. Você também pode usar uma Metrópole.

Outras Missões Solo

Esta é uma Missão Solo padrão. Se você quiser, poderá jogar qualquer outra missão como solo, basta realizar as modificações na Configuração e nas Regras Especiais semelhantes como vistas nesta missão.

LIBERTAÇÃO DAS MINAS DE CRISTAL

- Jogadores: 2 a 4
- Tipo: Competitiva
- Duração: Quatro Rodadas (2 Dias e 2 Noites)
- Objetivo: Cenário curto semelhante ao padrão, mas com objetivos diferentes. Luta nos túneis!

As Minas neste reino amigável estão ocupadas por inimigos! Sem uma fonte de cristais, Magos não podem servir a terra. Vá até lá e recupere-as.

Configuração (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- Formato do Mapa: Cone, Cone, ou Mapa Limitado de 4 Colunas
- Peças de Campo: 8, 9, ou 11 (remova somente as peças que não possuam Minas sobre elas).
- Peças Principais de Cidade: 1 (sempre a Cidade Vermelha)
- Peças Principais não-Cidade: 1, 2, ou 3 (as que não tem Mina são sempre as primeiras a serem removidas).
- Cidades: A Cidade é amigável. Cada jogador coloca uma Ficha de Escudo sobre ela, mas ninguém é seu líder.

Regras especiais

- Quando uma Mina é revelada, coloque uma Ficha de inimigo verde (se for uma Peça de Campo) ou vermelho (se é Peça Principal) sobre ela, com a face para cima. Além disso, adicione uma ficha de inimigo marrom, virado para baixo. Estes são os inimigos que controlam a Mina (um deles está escondido nas profundezas). Organize de uma maneira que o verso do marrom esteja visível, afim de distingui-los dos *inimigos furiosos*.
- Para liberar uma Mina, você pode entrar do seu espaço (como uma Ação). Lute com ambos os inimigos. Aplicam-se Regras Noturnas como de uma Masmorra (mas você pode usar suas Unidades). Se você não derrotar ambos, as fichas restantes permanecem no espaço. Elas podem ser atacadas de novo mais tarde.
- Quem vence o último inimigo liberta a Mina. Ele marca ela e ganha +1 de Reputação (+2, se em uma Peça Principal).
- Até serem liberadas, as Minas não produzem cristais. Uma vez liberadas, elas produzem normalmente (a produção começa imediatamente, de modo que o conquistador recebe um cristal no turno da libertação).
- No início do Dia ou da Noite, cada jogador ganha um cristal por cada mina que ele já conquistou, não importa o quão longe ele está no mapa. Presente dos mineiros agradecidos.
- Nota: Se não há fichas marrons suficiente, use substitutos para os monstros marrons que ainda estão no mapa mas que ainda não foram revelados. Compre um novo monstro marrom quando ele estiver prestes a ser revelado.

Fim do Cenário

Quando todas as peças de mapas são reveladas e todas as Minas são libertadas, todos os jogadores (incluindo aquele que conquistou a última Mina) têm um último turno. Se a Rodada terminar durante este, o jogo termina imediatamente.

Pontuação

Se você liberou todas as Minas, a missão foi bem sucedida. Em qualquer caso, aplique a pontuação padrão de Conquistas. Além disso:

- Um jogador marca 4 de Fama para cada uma de suas Minas em Peças de Campo e 7 de Fama para cada Mina em Peças Principais.
- Quem faz mais pontos de Fama assim recebe um adicional de 5 de Fama como o Maior Libertador (Greatest Liberator).

NOITES DRUÍDICAS

- Jogadores: 2 a 4
- Tipo: Ligeiramente Competitivo, ou Competitivo
- Duração: Quatro Rodadas (2 Dias e 2 Noites)
- Objetivo: Cenário curto semelhante ao padrão, mas com objetivos diferentes. Quão grande desafio ousas encontrar?

Você já reparou nos obeliscos misteriosos com símbolos gravados nas clareiras mágicas em torno deste reino? Vá e investigue!

Configuração (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- Formato do Mapa: Cone, Cone, ou Mapa Limitado de 4 Colunas
- Peças de Campo: 8, 9, ou 11 (remover apenas peças sem Clareira Mágica sobre elas).
- Peças Principais de Cidade: 1 (sempre a Cidade verde)
- Peças Principais não-Cidade: 1, 2, ou 3 (uma a menos que o número do jogador).
- Cidades: A cidade é amigável. Cada jogador coloca uma Ficha de Escudo sobre ela, mas ninguém é seu líder.

Regras Especiais

- Quando terminar o seu movimento em uma Clareira Mágica, você pode ativá-la - marque a Clareira com sua Ficha de Escudo. Pode haver várias fichas em cada Clareira, mas apenas um de cada jogador.
- Uma vez durante a primeira Noite, em qualquer turno seu, poderá realizar um encantamento. Você não pode estar em um espaço habitado e ele conta como sua Ação para esse turno. O encantamento invoca um monstro para cada Clareira na qual você tem a sua Ficha de Escudo - compre aquele número de inimigos marrons e lute contra eles.
  - Os que você derrotar marcam duas vezes mais Fama.
  - O que você não derrotar desaparecem após o combate (mas os Ferimentos recebidos por você permanecem).
  - Independentemente de quantos deles você derrotou, no final de seu turno, você obtem um cristal aleatório para cada monstro que você invocou (role um dado para cada, como em um Covil de Monstro).
- No final da primeira Noite, retire todas as Fichas de Escudo das Clareiras. Os jogadores devem marcá-las de novo se eles quiserem usá-las para um encantamento na segunda Noite.
- Durante a segunda noite, você pode fazer o mesmo, só que desta vez você chamará inimigos vermelhos. A Fama por derrota-los é dobrada novamente, e desta vez você ganha dois cristais aleatórios por inimigo.

Fim do Cenário

Quando todos os jogadores tiverem realizado o encantamento durante a segunda Noite (nesse caso, cada jogador tem mais um turno), ou no final da segunda Noite.

Pontuação

Fazer o Pontuação padrão de Conquistas. Quem tiver mais Fama, ganha o jogo.

Variantes

Pode-se jogar uma variante mais competitiva: apenas uma (com 2 jogadores) ou duas (com 3 ou 4 jogadores) Fichas de Escudo podem ser colocadas em cada Clareira. Se uma Clareira Mágica já está no seu limite, escolha e substitua um escudo de outro jogador.

Com menos jogadores, você também pode desempenhar uma versão Épica, 3 Dias e 3 Noites. Use todas as Peças de Campo e Peças Principais não-Cidade. Retire as Fichas de Escudo após a segunda Noite também. Durante a terceira Noite, você chama um inimigo marrom e um vermelho para cada Clareira Mágica que você marcou, e obtem três cristais para cada par dos inimigos invocados.

SENHORES DA MASMORRA (DUNGEON LORDS)

- Jogadores: 2 a 4
- Tipo: Competitivo
- Duração: Cinco Rodadas (3 Dias e 2 Noites)
- Objetivo: Cenário curto semelhante ao padrão, mas com objetivos diferentes. Vamos passar à clandestinidade.

Pensávamos que já controlavamos esta terra. Nós estavamos errados! Há um vasto sistema de túneis subterrâneos sob o reino. Nós não sabemos quem cavou esses túneis e por que, mas não importa. Vai, e assuma o controle deles!

Configuração (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- Formato do Mapa: Cone, Cone, ou Mapa Limitado de 4 Colunas
- Peças de Campo: 8, 9, ou 11 (remover apenas peças sem Masmorras sobre elas).
- Peças Principais de Cidade: 1 (sempre a Cidade azul)
- Peças Principais não-cidade: 1, 2, ou 3 (sempre incluir a peça de deserto com Monastério e Tumba).
- Cidades: A Cidade é amigável. Cada jogador coloca uma Ficha de Escudo sobre ela, mas ninguém é seu líder.

Regras Especiais

- Sempre que uma peça com um Vilarejo é revelada, o jogador, que a revelou, escolhe qualquer espaço adjacente acessível, menos de pântano, a esse Vilarejo (pode até ser em uma peça vizinha) que não tenha um local sobre ela. A partir de agora, há uma Entrada Secreta de Masmorra neste espaço. Coloque um ficha de inimigo marrom virado para baixo sobre o espaço para marcá-la.
- A Entrada Secreta de Masmorra funciona como qualquer outra Masmorra (ver a carta de Descrição). Se você conquistá-la, marque o espaço e reivindique sua recompensa. Se você falhar, descarte a ficha de monstro e coloque outro inimigo aleatório marrom naquela espaço.
- O mesmo se aplica para os Monastérios, exceto que você coloca uma ficha de inimigo vermelho em um espaço adjacente vazio para marcar que há uma Tumba Secreta.
- A Tumba Secreta funciona da mesma maneira como Tumbas normais.
- Masmorras e Tumbas conquistadas (as normais e as secretas) não podem ser exploradas novamente para lutar por mais Fama neste cenário.
- Todas as Tumbas e Masmorras conquistadas (incluindo as secretas) estão conectadas.
  - Quando sobre uma Masmorra ou Tumba conquistada durante o movimento, você pode se movimentar para espaço de qualquer outra Masmorra ou Tumba conquistada.
  - Estes dois espaços não tem que ser do mesmo tipo (você pode viajar de uma Masmorra normal para uma Tumba Secreta etc)
  - Para fazer isso, você tem que pagar 2 pontos de Movimento mais 1 ponto de Movimento para cada espaço que você viajou.
  - Ao contar a distância, você deve ir através de espaços revelados, e você deve evitar os lagos e pântanos. Se não for possível, você não pode viajar para lá.

Fim do Cenário

Quando todas as Peças de Mapas são reveladas e todas as masmorras e Tumbas são conquistadas, todos os jogadores (incluindo o que conquistou o última Tumba ou Masmorra) têm um último turno. Se a Rodada terminar durante este, o jogo termina imediatamente.

Pontuação

Se você conquistou todas as Masmorras e Tumbas, a missão foi bem sucedida. Em qualquer caso, aplique a Pontuação padrão de Conquistas, com exceção de:

- Ao pontuar as Aventuras (Local de Aventura), também conte as Masmorras e Tumbas secretas. Todos as Masmorras e Tumbas marcam 4 pontos em vez de 2.
- Em vez de o título O Maior Aventureiro (Greatest Adventurer), o título de O Maior Explorador de Marmorra (Greatest Dungeon Crawler) é premiado, e vale +5 pontos (+2 se compartilhado).

CONQUISTAR E MANTER

- Jogadores: 2 ou 4 (duas equipes)
- Tipo: Muito Competitivo
- Duração: Quatro Rodadas (4 jogadores), Seis Rodadas (2 jogadores)
- Objetivo: Um cenário muito competitivo cheio de oportunidades para os Heróis lutarem entre si. Pontos de Vitória para os locais controlados em vez de Fama!

Você é enviado para esta província problemática pelo Conselho do Vácuo ... bem ... para ser mais exato ... pelo ... hum ... membros do direito do Conselho do Vácuo ... para assumir o controle sobre ela. Só cuidado, há outra facção dos traiçoeiros membros do Conselho que querem controlar a região. Não permita que eles consigam!

Configuração (para 2, 3 ou 4 jogadores)



- Formato do Mapa: Predefinido. Veja a imagem. Use o lado B da Peça Inicial, três Peças de Campo reveladas, e nas posições pré-definidas coloque duas Peças de Campo e quatro Peças Principais que podem ser reveladas (você pode colocá-las lá, face para baixo, ao configurar o jogo).
- Peças de Campo: 5 (todas as com Fortalezas e Torre de Mago).
- Peças Principais de Cidade: 1 (sempre a Cidade Branca)
- Peças Principais não-Cidade: 3 (todas as com Fortalezas e Torre de Mago).
- Cidade: A Cidade foi amigável, mas fechou suas portas. Você não tem permissão para entrar.
- Unidades: Remova Unidades de Nível IV (aquelas que podem ser recrutadas apenas em uma Cidade) do Baralho de Unidades de Elite.

Regras Especiais

- Use apenas Unidades Básicas (verso prata) durante a primeira metade do jogo. Use ambas as Unidades: Básicas e de Elite durante a segunda metade (da Rodada 3 em um jogo de quatro jogadores, ou da Rodada 4 em um jogo de três jogadores).
- As Unidades que podem ser recrutadas em Monastérios podem também ser recrutadas em Torres de Mago. As Unidades que podem ser recrutados em Vilarejos também podem ser recrutadas em Fortalezas.
- Não há perda de Reputação por invadir Fortalezas e Torres neste cenário.
- As Torres de Mago funcionam de forma diferente do que o normal, neste cenário elas funcionam semelhantes as Fortalezas:
  - Quando você conquista uma Torre de Mago, você não obtem Feitiço. Você ainda pode comprar Feitiços lá mais tarde.
  - Quando você conquista uma Torre de Mago, ela se torna sua, como uma Fortaleza. Outros jogadores podem Invadir, como um Fortaleza: eles lutarão contra um inimigo aleatório roxo fortificado, pela metade da Fama, arredondada para cima.
  - Se você começa seu turno sobre ou ao lado de sua Torre de Mago, você ganha uma Mana dourada (durante o Dia) ou uma Mana preta (durante a Noite) para cada Torre de Mago que você controla no mapa.
- Quando está perto de sua Fortaleza e de sua Torre de Mago, você se beneficia de ambos!
- Durante o segundo Dia e Noite, você compra duas fichas cinzas aleatórias (para as Fortalezas) ou roxas (para Torres de Mago) ao atacar um Fortaleza ou Torre de propriedade de outro jogador. A Fama total por derrotá-los é somada e depois reduzida à metade (arredondado para cima).
- Durante o terceiro Dia e Noite (em um jogo de 2 jogadores), o mesmo se aplica, exceto que você compra três fichas.

Regras de Equipe

- Se jogar com quatro Jogadores, Regras da Equipe aplicam-se (ver a seção Regras Variantes).
- Especialmente observe esta regra (a partir da seção Regras Variantes): Um jogador pode entrar uma Fortaleza de propriedade de seu aliado, e ele pode recrutar Unidades lá. Quando sobre, ou perto de uma Fortaleza aliada, o seu Limite de Mão é também aumentado, mas apenas para as Fortalezas dos quais ele mesmo é dono, se for o caso.
- O mesmo se aplica as Torres de Mago e Mana extra.

O Vencedor

O cenário é jogado até o fim do limite de Rodadas, ou até que um lado admite que o outro lado ganhou. Cada Fortaleza conta como três Pontos de Vitória. Cada Torre de Mago conta como dois Pontos de Vitória. O jogador ou equipe que tiver mais pontos ganha o jogo. Se empatados (ou seja, se alguns locais não foram conquistados, já que há 25 pontos disponíveis no jogo), ninguém é o vencedor.

Variantes

- Para um jogo mais estratégico, você pode revelar o tabuleiro desde o início (se você não sentir a falta da emoção de exploração).
- Você também pode reproduzir este cenário com 3 jogadores, mas pode sofrer com a síndrome "o terceiro se benefícia se dois lutam entre si". Mas se você quiser de qualquer maneira, recomendamos que jogue apenas quatro Rodadas, como em um jogo de 4 jogadores.

UM RETORNARÁ

- Jogadores: 2 a 4
- Tipo: Muito Competitivo
- Duração: Quatro Rodadas (2 Dias e 2 Noites)
- Objetivo: Um cenário competitivo adequado para aqueles que preferem jogos do tipos "último homem em pé" ao invés do placar final do jogo.

Este é um teste final de seu poder. Você é enviado para uma parte desconhecida do reino e o portal se fecha depois de você passar por ele. Depois de dois dias e duas noites, o portal se abre novamente por um tempo curto. Apenas o Herói que está no portal naquele momento pode voltar para casa.

Configuração (para 2, 3 ou 4 jogadores)

- Formato do Mapa: Cone (ou qualquer outro que você concorde)
- Peças de Campo: 7, 8, 10
- Peças Principais de Cidade: 1, 2, ou 3 (um a menos do que os jogadores)
- Peças Principais não-Cidade: 1, 2, ou 3 (um a menos do que os jogadores)
- Cidades: Cada cidade revelada é de Nível 3.

Regras especiais

- O portal fecha no final do Dia 1 (quem está no portal naquele momento será eliminado do jogo). A partir de agora, o portal funciona como um espaço vazio simples - apenas um jogador pode estar lá, e combate pode ser iniciado lá (incluindo as regras de Retirada Forçada).

O Vencedor

O cenário termina assim que a segunda Noite acaba. Quem estiver no espaço do portal naquele momento ganha o jogo. Se ninguém estiver lá, não há vencedor. Não há pontuação, e Fama não importa.

Nota: Após o Fim da Rodada da Noite ser anunciada, iniciar Combate Jogador vs. Jogador não é permitido. Dessa forma, se o Portal estiver ocupado, no momento em que o Fim da Rodada da segunda Noite é anunciada, o jogador que estiver lá ganha.

Variantes

Você pode jogar uma versão Épica que dura 3 Dias e 3 Noites. Adicione uma Peça de Mapa de cada tipo no jogo, e aumente o Nível das Cidades para 4.

Variante de Equipe

Se jogar com quatro Jogadores, você pode jogar este cenário em Equipes. Todas as regras de equipe aplicam-se (ver a seção Princípios Gerais).

No início do jogo, cada Equipe escolhe aleatoriamente (ou não, se você preferir) uma Ficha de Escudo de um dos seus membros. Este é o jogador Escolhido - o que tem de voltar. Seu companheiro de equipe deve ajudá-lo, principalmente bloqueando a outra equipe.

A equipe adversária não deve saber qual o jogador foi escolhido. Armazene ambas as Fichas de Escudo (um para cada equipe) secretamente em um lugar seguro.

No final da segunda Noite, revelam-se essas Fichas de Escudo. Se um deles pertence a um jogador que atualmente está no portal, sua equipe ganhou o jogo. Se nenhum jogador está no Portal, ou se um jogador cuja a Ficha de Escudo não foi escolhida está lá, ninguém ganha o jogo.

~ Resumo ~

JOGO

- Escolha o cenário e as variantes.
- Os Jogadores escolhem os Heróis.
- Configure o Jogo.
- Jogue as Rodadas, até a Rodada limite ou as condições são satisfeitas.
- Determine o resultado do jogo.

UMA RODADA

- Prepare a Rodada (vale para qualquer Rodada):
  - Vire o Tabuleiro de Dia/Noite e atualize a Fonte.
  - Crie uma nova Oferta de Unidade.
  - Atualize as ofertas de Ação Avançada e de Feitiço.
  - Deixe Pronta as Unidades e suas Fichas de Habilidade.
  - Embalhe seu Baralho de Ação e compre novas cartas.
- Escolha as Táticas:
  - Menor Fama (ou o último da Ordem da Rodada, se empatar) escolhe primeiro.
  - Reorganize as Fichas de Ordem da Rodada.
- Joguem os turnos na ordem, até alguém declarar o Fim da Rodada;
  - Outros jogadores têm um último turno.

UM TURNO

- Se seu Baralho de Ação está vazio, você pode abdicar do seu turno para declarar o Fim da Rodada.
  - Se sua mão também está vazia, você deve fazer isso.
- Turno normal: movimento opcional (e/ou revelar uma Peça de Mapa), e depois uma ação opcional (as vezes obrigatória) :
  - Combate com inimigos (Invadir um local fortificado, provocar ou desafiar Inimigos Furiosos, entrar em um Local de Aventura).
  - Interagir com Habitantes (Recrutar, Curar ou Comprar Cartas pela Influência).
  - Combate Jogador vs. Jogador (se está no mesmo espaço de outro jogador).
- Descansar: nenhum movimento, nenhuma ação.
  - Descanso Padrão: descate um carta de não-Ferimento e qualquer quantidade de Ferimentos da mão.
  - Exaustão (se você tem apenas Cartas de Ferimento): descarte uma Carta de Ferimento.
- Qualquer turno:
  - Jogar qualquer Efeito Especial e de Cura (se não estiver em Combate).
  - Usar um dos dados disponíveis da Fonte;
- Fim do turno:
  - Retornar (e rerolar) o Dado de Mana usado. Próximo Jogador deve jogar agora.
  - Fazer Retirada Forçada, se não estiver em um lugar seguro.
  - Descartar cartas jogadas, retornar todas as Manas exceto cristais.
  - Reinvindicar suas recompensas de combate, e realizar aumento de Nível, se houver.
  - Descartar qualquer número de cartas da mão (ou pelo menos uma se não jogou neste turno).
  - Comprar cartas baseado seu Limite de Mão (modificadores, se houver).

COMBATER INIMIGOS

- Fase de Ataque à Distancia e de Cerco.
  - Realizar nenhum, um ou mais ataques. Pode derrotar um ou mais inimigos em cada ataque.
  - O valor total do Ataque à Distância e de Cerco deve ser igual ou maior que a Armadura dos inimigos para derrotá-los (somente Ataque de Cerco contra inimigos fortificados).
  - Ganhe Fama por cada inimigo derrotado (mas não Aumento de Nível ainda) e descarte a ficha inimiga.
- Fase de Bloqueio.
  - Realize nenhum, um ou mais bloqueios. Pode bloquear um inimigo em cada bloqueio.
  - O valor total do Bloqueio deve ser igual ou maior que o ataque do inimigo para bloqueá-lo.
- Fase de Atribuir dano.
  - Para cada inimigo não derrotado ou bloqueado, atribua dano igual seu valor de Ataque (em qualquer ordem).
  - Primeiro, você pode atribuir dano a Unidades sem-Ferimentos. Pegue o Ferimento e reduza o dano pela quantidade da Armadura da Unidade.
  - Então, atribua o resto ao seu Herói. Para cada Ferimento pego para mão, reduza o dano pela Armadura do Herói.
- Fase de Ataque.
  - Realize nenhum, um ou mais ataques, Você pode derrotar um ou mais inimigos em cada ataque.
  - O valor total de Ataque (incluindo de Distância e de Cerco, ou cartas Deitadas) deve ser igual ou maior que a Armadura do inimigo escolhido para derrotá-lo.
  - Ganhe Fama para cada inimigo derrotado (mas não aumente seu Nível ainda) e descarte a ficha do inimigo.

JOGADOR VS. JOGADOR

- Defensor declara sua intenção:
  - Se participar completamente do ataque, ele pode fazer tudo como se fosse seu turno, incluindo efeitos de fim de turno, ele fica protegido até o proximo turno, mas perde seu próximo turno.
  - Se não, ele não pode usar Mana ou Habilidades, e suas ações acabam imediatamente após o fim do combate.
- Fase de Ataque à Distância e de Cerco.
  - Jogadores jogam os turnos, iniciando pelo Defensor, jogando Ataques à Distância e de Cerco, até ambos passarem a sua chance.
  - O Jogador atacante joga qualquer quantidade de Ataque à Distância e de Cerco (somente Cerco se o defensor estiver fortificado).
  - O outro jogador pode jogar Bloqueios para reduzir o ataque. Reduzido 1 para cada 2 pontos de Bloqueio.
  - O restante do ataque do atacante é atribuido como dano as Unidades do Oponente ou ao seu Herói. Dano igual a Armadura deve ser atribuido como Ferimento ao Herói ou a uma Unidade não-Ferida.
- Fase de Ataque Corpo a Corpo.
  - Jogadores jogam os turnos, iniciando pelo Agressor, até alguém ser forçado a recuar ou ambos passarem sua chance.
  - O jogador atacante joga qualquer quantidade de Ataque (incluindo à Distância e de Cerco, ou cartas Deitadas).
  - O outro jogador deve jogar Bloqueios para reduzir o ataque. Reduzido 1 para cada 1 ponto de Bloqueio.
  - O restante do ataque é atribuido como dano (veja em cima), e/ou convertido para pontos de Movimento para forçar o jogador a recuar para um espaço adjacente seguro, e/ou roubar um Artefato ou Estandarte usado por uma Unidade Ferida (5 danos por Artefato).
- Se o oponente é forçado a recuar, então ganhe 1 Fama se ele tiver mais Fama que você, mais 2 por cada Nível que ele tiver maior que o seu.

Habilidades das Fichas Inimigas

Defensiva

	Fortificado - Somente Ataques de Cerco podem ser usados contra estes inimigos na Fase de Ataque à Distância e de Cerco (nenhum ataque funciona se ele também defende um Local Fortificado).
	Resistência Física - Todos os Ataques Físicos (como cartas Deitadas) são Ineficientes (metade).
	Resistência Fogo - Todos os Ataques de Fogo são Ineficientes (metade). Inimigos ignoram qualquer efeito de não-ataque de cartas vermelhas ou habilidades forte das Unidades ativadas por Mana Vermelha.
	Resistência Gelo - Todos os Ataques de Gelo são Ineficientes (metade). Inimigos ignoram qualquer efeito de não-ataque de cartas Azul ou habilidades forte das Unidades ativadas por Mana Azul.
	Resistência Fogo e Gelo - Todos os Ataques de Fogo-Gelo são Ineficientes (metade).

Ofensiva

	Ataque de Fogo - Somente Bloqueios de Gelo e Fogo-Gelo são eficientes contra eles (outros ficam pela metade).
	Ataque de Gelo - Somente Bloqueios de Fogo e Fogo-Gelo são eficientes contra eles (outros ficam pela metade).
	Ataque Fogo-Gelo - Somente Bloqueios de Fogo-Gelo são eficientes contra eles (outros ficam pela metade).
	Invocar Ataque - No início da Fase de Bloqueio, compre uma ficha de inimigo marrom aleatória. Ele substituirá o inimigo nas fases de Bloqueio e de Atribuição de Dano, entao é descartado.
	Rápido - Para Bloquear esse inimigo, você precisa duas vezes a quantidade de Bloqueio ao valor do seu Ataque.
	Brutal - Se não for Bloqueado, recebe duas vezes a quantidade de dano ao valor de Ataque.
	Veneno - Se uma Unidade ganha Ferimento por causa de um ataque de um inimigo Venenoso, ele ganha duas cartas de Ferimento ao invés de uma. Para cada Ferimento que o Herói ganha para sua mão por um Ataque Venenoso, ele coloca outra carta Ferimento na sua Pilha de Descarte.
	Paralisar - Se uma Unidade ganha Ferimento por causa de um ataque de um inimigo Paralisante, ele é imediatamente destruido (removido do jogo). Se um Herói ganha um ou mais Ferimentos para sua mão por um Ataque Paralisante, ele deve imediatamente descartar qualquer carta de não-Ferimento de sua mão.

Resistência das Unidades

	Física - Unidades são menos vulneráveis a Ataques Físicos de inimigos e Ataques Fisicos de outro jogador.	**Combate contra inimigos:** Se é atribuido dano a Unidade por um ataque que ela possua resistência, o dano é reduzido primeiro pela Armadura (sem levar Ferimento). Se ainda existir dano, continua normalmente (Fere a Unidade e reduz o dano pela a Armadura novamente).
	Fogo - Unidades são menos vulneráveis a Ataques de Fogo de inimigos e Ataques de Fogo de outro jogador. Também ignoram efeitos (não-Ataques) de cartas vemelha de jogadores e habilidade fortes de Unidades ativadas por Mana vemelha.	
	Gelo - Unidades são menos vulneráveis a Ataques de Gelo de inimigos e Ataques de Gelo de outro jogador. Também ignoram efeitos (não-Ataques) de cartas azul de jogadores e habilidade fortes de Unidades ativadas por Mana azul.	**Jogador vs Jogador:** Se a Unidade é resistente a pelo menos um dos elementos do Ataque do adversário, o adversário deve gastar duas vezes mais danos para Ferir aquela Unidade.
	Fogo e Gelo - Também contam como resistência contra Ataques Fogo-Gelo de inimigos e Ataques Fogo-Gelo de outro jogador.	