AGE 12+

LORDS OF WATERDEEP

JOGO DE TABULEIRO™



DUNGEONS & DRAGONS®

LIVRO DE REGRAS

Tabela de Conteúdo

Introdução	**3**
Como Vencer	**4**
Setup	**4**
Tabuleiro	4
Agentes	4
Marcadores de Pontuação	5
Tabuleiros de Jogador	5
Aventureiros	6
Outras peças	6
Construções	6
Cartas	7
Sequência de Jogo	**8**
Início da Rodada	8
Ações em um Turno	8
Atribuir Agente	8
Completar Missão	10
Fim da Rodada	11
Terminando o Jogo	**11**
Pontuação Final	11
Apêndice 1: Construções	**12**
Apêndice 2: Agentes	**18**
Apêndice 3: Senhores de Waterdeep	**20**
Apêndice 4: Esclarecimentos	**22**
Glossário	**22**
Diagrama de Armazenamento	**23**
Referência das Regras	**Contracapa**

DUNGEONS & DRAGONS

©2012 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH. Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ UK. Please retain for future reference. Dungeons & Dragons, D&D, Wizards of the Coast, their respective logos, **Lords of Waterdeep**, and Forgotten Realms are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. **MADE IN CHINA.**

300-38851000-001-EN

Créditos

Design	**Rodney Thompson, Peter Lee**
Development	**Joe Huber, Peter Lee, Mons Johnson**
Additional Development	**Mike Turian**
Editing	**Jennifer Clarke Wilkes**
D&D R&D Senior Group Manager	**Mike Mearls**
D&D Tabletop Games Manager	**Rodney Thompson**
D&D Senior Creative Director	**Jon Schindehette**
Art Director	**Keven Smith**
Graphic Design	**Emi Tanji**
Cover Illustration	**Ralph Horsley**
Game Board Illustration	**Mike Schley**
Card Illustrations	**Eric Belisle, Steven Belledin, Zoltan Boros, Noah Bradley, Eric Deschamps, Wayne England, Jason Engle, Tony Foti, Tyler Jacobson, Todd Harris, Ron Lemen, Howard Lyon, Warren Mahy, Patrick McEvoy, Jim Nelson, Ralph Horsley, William O'Connor, Adam Paquette, Lucio Parrillo, David Rapoza, Richard Sardinha, Andrew Silver, Anne Stokes, Gabor Szikszai, Matias Tapia, Kev Walker, Tyler Walpole, Eva Widermann, Eric L. Williams, Matthew D. Wilson, Sam Wood, Ben Wootten, James Zhang**
Prepress Manager	**Jefferson Dunlap**
D&D Brand Team	**Liz Schuh, Kierin Chase, Laura Tommervik, Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay, Hilary Ross**
Imaging Technician	**Carmen Cheung**
Production Manager	**Godot Gutierre**
Playtesting	**Mark Anderson, Jennifer Clarke Wilkes, Mark Globus, Genevieve Gorman, Joe Huber, Mons Johnson, Scott Larabee, Peter Lee, Joe Ludwig, Nissa Ludwig, Mike Mearls, Christopher Perkins, Bill Slavicsek, Rodney Thompson, Jennifer Tatroe, Kevin Tatroe, Mike Turian**



Introdução

Bem-Vindo a Waterdeep, a cidade dos Esplendores!
Você é um Senhor de Waterdeep, um dos governantes secretos desta grande cidade. Através de seus agentes, você recruta aventureiros para realizar missões e avançar a sua agenda.
Os Senhores de Waterdeep todos querem a segurança de sua cidade de coração, mas cada um deles também possuem seus próprios planos! Através acordos traiçoeiros, mercenários e o simples e velho suborno, você poderá guiar a cidade e se tornar o maior Senhor de Waterdeep?



Componentes do Jogo

- **Tabuleiro**
- **Livro de Regras**
- **Tabuleiro de Armazenagem**
- **5 tabuleiros de jogador**
- **100 Cubos de aventureiros**
  - 25 Clérigos (branco)
  - 25 Guerreiros (laranja)
  - 25 Ladinos (black)
  - 25 Magos (purple)
- **33 peças de madeira**
  - 5 marcadores de pontuação
  - 25 Agentes (5 de cada cor)
  - 1 Embaixador
  - 1 Tenente
  - 1 Marcador de Primeiro Jogador
- **121 cartas:**
  - 11 Cartas de Senhores de Waterdeep
  - 50 Cartas de Intriga
  - 60 Cartas de Missão
- **170 peças recortadas**
  - 24 Peças de construções
  - 45 Marcadores de controle de construções (9 de cada cor)
  - 60 Marcadores de Ouro
    - *50 Marcadores de Ouro - 1*
    - *10 Marcadores de Ouro - 5*
  - 36 Pontos de Vitória
  - 5 100 Marcadores de VP



Como Vencer

O jogo **Lords of Waterdeep** é jogado em oito **rodadas**. O jogador com a maior quantidade de **Pontos de Vitória** na última rodada é o vencedor.

Setup

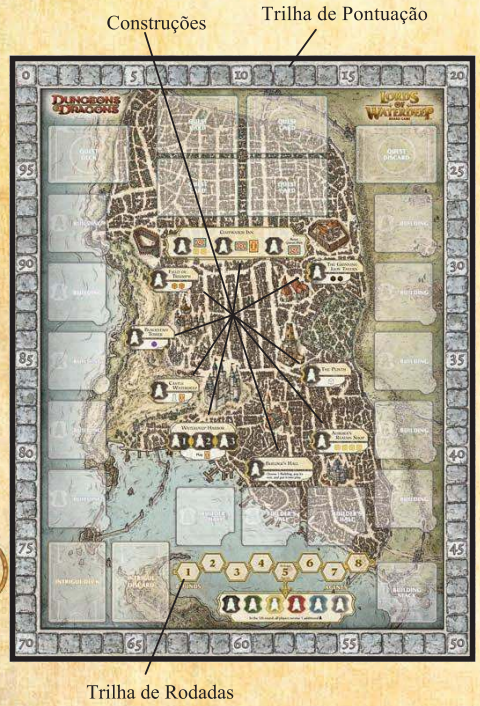
Antes de você começar a jogar, você irá precisar de algum tempo para preparar o jogo.

Tabuleiro

O tabuleiro representa os vários distritos da cidade de Waterdeep

Uma trilha próxima a borda inferior do tabuleiro marca a passagem das rodadas, enquanto outra ao longo da borda externa é usada para marcar a pontuação dos jogadores.

Desdobre e coloque o tabuleiro no centro da área de jogo com fácil acesso aos jogadores.



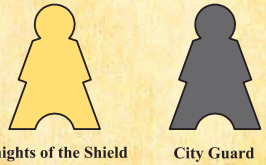
Agentes

Como Senhor de Waterdeep, você designa seus **Agentes** para promover seus interesses na cidade. Há 5 cores diferentes destas peças de madeira, que representam várias sociedades secretas.

Cada jogador escolhe uma cor e pega os Agentes desta cor. Estes formam sua **reserva** de Agentes. Coloque-os na área "Reserva de Agentes" do seu tabuleiro de jogador.

O número de Agentes em sua reserva depende do número de jogadores, como mostrado na tabela abaixo.

Número de Jogadores	Agentes por Jogador
2	4
3	3
4	2
5	2



Knights of the Shield **City Guard**



Silverstars **Harpers** **Red Sashes**

Cada jogador também coloca 1 Agente de sua cor próximo ao espaço da rodada 5 na trilha de rodadas. Este Agente irá ficar disponível para uso nesta rodada. Um sexto espaço (cinza) é incluído para uso em futuras expansões.



Adicionalmente, o jogo contém 2 peças de Agentes neutros: O **Embaixador** e o **Tenente**. Estes Agentes não iniciam o jogo sob o controle de alguém mas podem ser adicionados a reserva do jogador através de efeitos do jogo.



Embaixador **Tenente**

Marcadores de Pontuação

Cada jogador possui uma peça de madeira circular que bate com a cor de seus Agentes. Coloque estes marcadores na trilha de pontuação no espaço com o número "0".



Knights of the Shield **City Guard**



Silverstars **Harpers** **Red Sashes**

Contadores representando 100 Pontos de Vitória (PV) são fornecidos para marcar quando um marcador de pontuação passa o espaço "0" no jogo.



100 Pontos de Vitória



Verso dos PV Knights of the Shield **Verso dos PV City Guard**



Verso dos PV Silverstars **Verso dos PV Harpers** **Verso dos PV Red Sashes**



Tabuleiros dos Jogadores

Cada jogador pega um tabuleiro de Jogador que corresponda a cor dos seus Agentes. Ele auxilia a manter o controle dos vários recursos do jogo.



Reserva de Agentes (Agent Pool): Aqui é onde você coloca os Agentes que ainda não foram designados (Ver "Designar Agente" na página 8). No final da rodada, todos os seus Agentes designados retornam a sua reserva.

Taverna: Esta área contém os aventureiros que você contratou até você usá-los para completar missões. Você também armazena ouro na sua taverna.

Missões Completadas: Toda vez que você completar uma missão, você coloca sua carta na área "Missões Completadas" no seu tabuleiro de jogador. As regras para completar missões estão na página 10.

Aventureiros

Seus Agentes contratam vários **Aventureiros**, sejam nobres heróis ou meros mercenários, para realizar várias tarefas.

Há quatro tipos de Aventureiros, representados pelos cubos de madeira: **Clérigos** (branco), **Guerreiros** (laranja), **Ladinos** (preto) e **Magos** (púrpura). Missões diferentes necessitam de tipos diferentes de aventureiros para serem completadas.

Junto com o Ouro (ver abaixo), estes cubos forma o **suprimento**. Coloque-os ao lado do tabuleiro, com acesso fácil a todos.



Clérigo Guerreiro Ladino Mago

Se não houver o suficiente para um tipo particular de aventureiro no suprimento para contratar, você só pode contratar quantos estiverem disponíveis.

Outras Peças

O jogo **Lords of Waterdeep** inclui vários tipos de peças, descritas abaixo:

Marcadores de Controle das Construções

Cada jogador possui um número de marcadores recortados para indicar a propriedade das Construções que ele adquiriu. Estes marcadores correspondem a cor dos Agentes do jogador.



Knights of the Shield City Guard Silverstars



Harpers Red Sashes

Ouro

Nada vem barato em Waterdeep. Seus Agentes precisam de muito dinheiro para lubrificar as engrenagens. **Ouro** é usado para comprar construções, completar muitas missões, e pagar outros efeitos do jogo.

O Ouro é representado por marcadores recortados, em denominações de 1 e 5 Ouros. Estes também fazem parte do suprimento, que deve ter fácil acesso a todos os jogadores.



Pontos de Vitória

A medida que você completa missões, você ganha **Pontos de Vitória** (PV). Construções não compradas acumulam PV com o tempo, representadas por marcadores recortados. Além disso, algumas construções e outros efeitos do jogo fornecem PV.



Marcador de Ponto de Vitória (PV)

Coloque 3 marcadores de PV em cada espaço da trilha de rodadas.



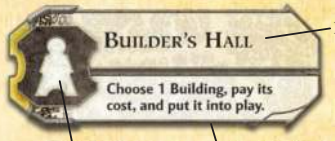
Construções

O tabuleiro contém 9 **Construções** básicas, cada uma delas possui um ou mais **espaços de ação** nos quais os Agentes podem ser designados. Ver "Designar Agente" na página 8 para mais informação.

Há também espaços para **peças de Construções**, que os jogadores podem adquirir e colocar no jogo.

Para iniciar o jogo, puxe 3 peças de Construções e coloque-as com face para cima em cada um dos 3 espaços no Salão do Construtor (*Builder's Hall*).

As peças de Construção remanescentes com face para baixo formam uma pilha, colocada em um espaço nomeado no tabuleiro, próximo ao Salão do Construtor.





Lendo uma Construção

Cada Construção, tanto impressa no tabuleiro ou em uma peça de Construção no Salão do Construtor, contém o mesmo tipo de Informação. Ver "Designar Agente" na página 8 para mais informação.

Nome: Você pode procurar por mais informações detalhadas sobre a Construção encontrando seu nome no Apêndice 1: Iniciando Construções na página 12.

Custo: A quantidade de Ouro necessária para adquirir a Construção. Por exemplo, Armazém de Helmstar (*Helmstar Warehouse*) custa 3 Ouros.

Instruções: Os recursos que a Construção fornece, que pode ser Aventureiros, Ouro, Pontos de Vitória, puxada de cartas ou outras coisas. Por exemplo, o Armazém de Helmstar fornece 2 Ladinos e 2 Ouros.

Dono: O jogador que comprou a Construção ganha o benefício declarado quando qualquer outro jogador designa um Agente para esta Construção (1 Ladino, no caso do Armazém de Helmstar).

Cartas

Cartas representam as tarefas que os Aventureiros executam a seu serviço, suas manipulações sorrateiras e condições de vitória secretas.

Cartas dos Senhores

A cidade de Waterdeep é administrada secretamente por indivíduos poderosos conhecidos como os Senhores de Waterdeep.Onze cartas dos Senhores de Waterdeep ("cartas de Senhor" para encurtar) representam estes personagens escondidos.

Embaralhe as cartas de Senhor e distribua uma carta com face para baixo para cada jogador. Deixe esta carta para baixo - sua identidade é um segredo para seus oponentes.

Retorne as cartas de Senhor remanescentes para a caixa, com face para baixo. Elas não serão usadas durante o resto do jogo.

Toda vez que um jogador precisar puxar uma carta de um deck vazio, embaralhe todas as cartas na respectiva pilha de descarte para formar um novo deck e coloque-o com face para baixo no espaço apropriado do tabuleiro. Não embaralhe Missões completadas de volta para o deck de Missões.



Cada carta de Senhor fornece PV de bônus ao satisfazer certas condições, como descrito no texto de regras dela. Por exemplo, Khelben Arunsun fornece PV extras ao completar Missões Arcanas e Missões de Guerra.

Apêndice 3: Senhores de Waterdeep na página 20 resume as várias habilidades dos Senhores.

Cartas de Missão

Como Senhor de Waterdeep, você avança nos seus interesses completando **Missões**, representadas pelas cartas de Missão. Ver "Completar Missão" na página 10 para mais informação sobre adquirir e completar missões.

Embaralhe as cartas de Missão e distribua 2 cartas com face para cima para cada jogador. Estas cartas formam as Missões **ativas** de cada jogador.

Depois, coloque uma carta de Missão com face para cima em cada um dos 4 espaços de Cliffwatch Inn. O resto das cartas de Missão com face para baixo formam o deck de Missões. Coloque o deck no espaço reservado no tabuleiro próximo a Cliffwatch Inn.



Cartas de Intriga

Cartas de Intriga permitem que você manipule secretamente os outros para avançar seus objetivos. Mas seja cuidadoso - seus colegas Senhores de Waterdeep também são hábeis na arte da intriga!

Embaralhe as cartas de Intriga e distribua 2 cartas com face para baixo para cada jogador. Deixe estas cartas escondidas dos seus oponentes. Veja "Jogar Carta de Intriga" na página 9 para mais informação.

O resto das cartas de Intriga com face para baixo formam o deck de Intrigas. Coloque o deck no espaço reservado no tabuleiro próximo ao Waterdeep Harbor.



Início do Jogo

O jogador que esteva mais recentemente em outra cidade vai primeiro. Dê ao jogador o marcador de Primeiro Jogador.

O jogador inicial pega 4 Ouros. O jogador a sua esquerda pega 5 Ouros, e assim por diante. Cada jogador recebe 1 Ouro a mais do que o jogador a sua direita até todos os jogadores terem recebido seu Ouro inicial.



Marcador de Primeiro Jogador

Sequência de Jogo

O jogo **Lords of Waterdeep** é jogado em **rodadas**. Durante cada rodada, os jogadores jogam em **turnos** nos quais eles designam seus Agentes para várias tarefas.

O jogo termina após as 8 rodadas. O jogador com mais PV no final da oitava rodada é o vencedor.

Início da Rodada

A trilha de rodadas no tabuleiro inicia com 3 marcadores de PV em cada espaço de rodada, como mostrado nas instruçoes de setup. Os marcadores de PV também servem para marcar em qual rodada o jogo está.

No início de cada rodada, remova os 3 marcadores de PV do espaço da rodada e coloque um marcador de PV em cada um das construções com face para cima na Builder's Hall.

Quando Comprado/Início da Rodada: Algumas peças de Construções tem instruções especiais para serem seguidas quando a Construção é comprada e no início de cada rodada. Se qualquer destas Construções estiver no jogo, siga as instruções de início da rodada para cada. (Veja o Apêndice 1: Construções na página 12 para descrições destes efeitos)

Uma vez que todos os efeitos de início da rodada estejam completos, os jogadores realizam os turnos em ordem.

Início da rodada 5: Cada jogador pega a peça de Agente extra de sua cor do espaço próximo a trilha de rodadas e o adiciona a sua reserva. O Agente extra fica disponível para o resto do jogo.

Ações em um Turno

Cada jogador realiza seu turno, um de cada vez, iniciando com o jogador que tem o marcador de Primeiro Jogador e seguindo para o jogador a sua esquerda.

Durante seu turno, se você tiver Agentes disponíveis para designar, você pode fazer uma ou ambas das seguintes ações:

1. **Designar Agente**
2. **Completar uma Missão**



Designar Agente

Se você tiver Agentes na sua reserva, você **designa** 1 deles. Para designar um Agente, coloque-o em um espaço de ação **desocupado** de uma Construção, seja uma Construção básica ou uma que foi colocada em jogo. Você não pode colocar um Agente em um espaço de ação que contém outro Agente (seu ou de outro jogador) ou em Construções que ainda não estão em jogo.

Quando você designa um Agente, siga as instruções para aquele espaço de ação. **Você faz esta assão apenas uma vez**.

Você não pode escolher passar seu turno. Se você possui Agentes disponíveis, você deve designar 1 deles. (no evento improvável de que você não possa realizar uma ação no seu turno, você deve passar).

Se você não possui mais Agentes disponíveis, você não pode realizar mais turnos nesta rodada. Durante o resto da rodada, pule para o próximo jogador na ordem de quem ainda possui Agentes disponíveis.

Várias Construções básicas possuem regras especiais, como descritas aqui. Para descrições detalhadas de todos os efeitos das Construções, veja o Apêndice 1: Construções na página 12.

Construção Básica



Construção Avançada

Builder's Hall *(Salão do Construtor)*

O Builder's Hall permite a você comprar Construções, que adicionam novas ações em potencial para o jogo.

Toda vez que você designa um Agente para o Builder's Hall, escolha uma das Construções com face para cima disponíveis para compra e pague o seu custo em Ouro. Você pontua imediatamente quaisquer PV na Construção e coloca a sua peça em um dos espaços abertos no tabuleiro. Coloque um de seus marcadores de Controle na peça para indicar que você é o dono.

Após você comprar uma Construção, imediatamente puxe a peça do topo da pilha de Construções e coloque-a com face para cima no espaço que vagou.



Benefício do Dono: Uma vez que a Construção está em jogo, ela está disponível para qualquer um designar um Agente para ela, da mesma forma que outras Construções no tabuleiro. Porém, quando alguém **que não seja o dono** designar um Agente para o espaço de ação da Construção, o dono ganha o benefício descrito na linha "Dono" (*Owner*) da peça.

Cliffwatch Inn *(Pousada Cliffwatch)*

A Cliffwatch Inn possui três espaços de ações ao invés de apenas um. Você pode designar mais de 1 de seus Agentes para a Cliffwatch Inn se ainda houver um espaço de ação aberto (mas você ainda não pode designar mais de 1 Agente por turno).

Adquirindo Missões: No início do jogo, esta Construção contém 4 cartas de Missão com face para cima. Designar Agentes para a Cliffwatch Inn é uma forma comum para conseguir novas Missões. Porém, cada espaço de ação possui um efeito diferente.

Você pode escolher qualquer um dos espaços de ação disponíveis quando designar um Agente para a Cliffwatch Inn.

Toda vez que você pega uma carta de Missão com face para cima, imediatamente substitua-a com uma nova carta do Deck de Missões.



Espaço de Ação
Pegue 1 carta de Missão com face para cima das Missões disponíveis, e pegue 2 Ouros do suprimento e coloque-os na sua Taverna.

Espaço de Ação
Pegue 1 carta de Missão e puxe 1 carta de Intriga.

Espaço de Ação
Descarte as cartas de Missão com face para cima das Missões disponíveis e coloque 4 novas cartas de Missão do deck de Missões, e então pegue 1 das novas cartas de Missão com face para cima.

Waterdeep Harbor *(Porto de Waterdeep)*

O Waterdeep Harbor tem três espaços de ação ao invés do usual. Você pode designar mais do que 1 de seus Agentes para o Waterdeep Harbor se ainda houver espaços de ação abertos (mas você ainda não pode designar mais de 1 Agente por turno).

Designar um Agente para estes espaços tem dois efeitos.



1. Jogar carta de Intriga: Designando um Agente para um dos espaços de ação do Waterdeep Harbor permite a você jogar uma única carta de Intriga da sua mão. Se você não possui cartas de Intriga, você não pode designar Agentes para o Waterdeep Harbor.

Quando você joga uma carta de Intriga, você segue as suas instruções imediatamente. **Seus efeitos acontecem apenas uma vez**. Por exemplo, Falta de Fé *(Lack of Faith)* força a cada oponente remover 1 Clérigo ( ) de sua Taverna se possível. Se um oponente tiver mais que 1 Clérigo, você não pode forçar este jogador a remover Clérigos adicionais com esta carta.

Uma carta de Intriga pode ser um **ataque**, uma **utilidade** ou uma **Missão Mandatória**.





Ataque: Cartas de Ataque prejudicam ou penalizam os oponentes, geralmente ajudando a você no processo. Por exemplo, Falta de Fé é um ataque que remove um Clérigo de outro jogador.

Utilidade: Estas cartas fazem algo benéfico. Por exemplo, "Pedir um favor" (Call in a Favor) permite a você pegar recursos de sua escolha do suprimento.

Missões Obrigatórias: Você pode forçar um oponente para realizar uma tarefa menor mas obrigatória antes de terminar outras Missões. Ver "Missões Mandatórias" na página 11 para mais informação.

2. Redesignar Agente: Após todos os Agentes tiverem sido designados na rodada, cada jogador com um Agente em Waterdeep Harbor **redesigna** aquele Agente para outro espaço de ação. Efetivamente, este jogador tem um turno adicional com este Agente.

Os jogadores redesignam Agentes em ordem, iniciando com o espaço de ação numerado com "1". **Você não pode redesignar um Agente para o Waterdeep Harbor.**

Alguns efeitos do jogo também permitem aos jogadores redesignar Agentes durante a partida.

Completar Missão

Após designar um Agente, você pode completar uma Missão. Cada carta de Missão especifica quantos e que tipos de Aventureiros são necessários para completá-la. Geralmente você precisa gastar Ouro também.

Você não precisa completar uma Missão se você não quiser. Você não pode completar mais de uma Missão no seu turno.

Para completar uma Missão, remova os Aventureiros e o Ouro necessários da sua Taverna. Retorne estes marcadores para o suprimento. Então colete a recompensa correspondente.

Independentemente de quantos Agentes você designar ou redesignar em seu turno, você pode completar apenas uma Missão neste turno.

Lendo uma Carta de Missão

Tipo de Missão: Há cinco tipos diferentes de Missões: Arcana, Comercial, Religiosa, Desonesta e Guerra. O tipo da Missão fornece uma idéia de quais tipos de Aventureiros são mais importantes para completá-la.

Tipo de Missão	Aventureiro
Arcana	Mago
Religiosa	Clérigo
Desonesta	Ladino
Guerra	Guerreiro
Comercial	Qualquer um + Ouro



Diferentes Senhores de Waterdeep pontuam PV de bônus por completar tipos específicos de Missões. Por exemplo, Khelben Arunsun pontua 4 PV de bônus para cada Missão Arcana e cada Missão de Guerra que o jogador completar.

Requer: Cada carta de Missão requer certos recursos (Aventureiros e Ouro) para completar, exibidos na linha "Requer" com os símbolos:

	Clérigo
	Guerreiro
	Ladino
	Mago
	Ouro

Por exemplo, Espiar a Casa das Luzes (*Spy on the House of Light*) requer 3 Guerreiros ( ), 2 Ladinos ( ) e 2 Ouro ( ) para completar.



Recompensa: Uma Missão completada fornece uma recompensa para o jogador que completar ela, exibida na linha "Recompensa". Recompensas normalmente incluem PV e podem incluir outras coisas, como Aventureiros, Ouro ou cartas. Se uma recompensa incluir Aventureiros ou Ouro, pegue as peças apropriadas do suprimento e coloque-as na sua Taverna.

Por exemplo, Espiar a Casa das Luzes fornece uma recompensa de 6 PV e 6 Ouros. Você coleta imediatamente o Ouro e avança seu marcador de pontuação 6 espaços assim que você completar a Missão.

Missões fornecem uma recompensa apenas uma vez, quando você as completa. Após você coletar a recompensa, vire a carta de Missão com face para baixo e a coloque na área de "Missões Completadas" de seu tabuleiro de jogador.

Missões Obrigatórias

Algumas cartas de Intriga são Missões Obrigatórias, as quais você joga em seus oponentes para atrapalhar os seus planos.

Quando você joga uma carta de Intriga com uma Missão Obrigatória, escolha um oponente e coloque a carta com face para cima na frente do jogador. Este jogador não pode completar qualquer outra Missão até ele completar a Missão Obrigatória.



Por exemplo, a Missão Acabar com os Cultistas (*Stamp Out Cultists*) requer 1 Clérigo, 1 Guerreiro e 1 Ladino para completar e fornece uma recompensa de 2 PV.

Quando uma Missão Obrigatória é completada, coloque a carta na pilha de descarte das cartas de Intriga.

Missões de Trama

Algumas Missões possuem o texto "Missão de Trama" (*Plot Quest*), que indica que elas são especialmente importantes para administrar com sucesso Waterdeep.



Missões de Trama causam efeitos em curso além de fornecer recompensas. Por exemplo, Recupere a Orbe do Magistrado (*Recover the Magister's Orb*) tem uma recompensa única de 6 PV. Entretanto, ela também fornece um efeito em curso: Uma vez por rodada, você pode designar 1 Agente para um espaço contendo um Agente de um Oponente.

Você pode rapidamente identificar uma Missão de Trama observando o nome da sua carta. O nome de uma Missão de Trama é de uma cor diferente daquelas usadas em cartas de Missão ordinárias.

Quando você completa uma Missão de Trama, coloque sua carta com face para cima próxima a seu tabuleiro de jogador para lembrá-lo de seu efeito.

Final da Rodada

Quando todos os Agentes em Waterdeep Harbor forem redesignados, a rodada termina.

No final da rodada, todos os jogadores retornam todos os seus Agentes para a sua reserva. O jogador com o marcador de Primeiro Jogador inicia a próxima rodada.

Terminando o Jogo

O jogo termina após 8 rodadas. No final da oitava rodada, calcule a pontuação final para cada jogador.

Pontuação Final

Cada jogador conta os PV e avança seu marcador de pontuação de acordo com eles.

Cada Avcentureiro na sua Taverna	**1 PV**
Cada 2 Ouro na sua Taverna (arredondando para baixo)	**1 PV**
Carta do Senhor	**Especificado pela Carta**

O jogador com a maior quantidade de PV após a pontuação final é o vencedor. No evento de um empate, o jogador com mais Ouro vence.

Apêndice 1: Construções

Esta seção lista as várias Construções que os jogadores podem designar os seus Agentes. O tabuleiro tem nove Construções básicas, e dez espaços adicionais são fornecidos para Construções que os jogadores compram durante a partida.

Construções Básicas

Estas Construções estão sempre disponíveis para serem usadas por Agentes (desde que tenham espaços de ação desocupados).

Aurora's Realms Shop



A Aurora's Realm Shop recebe mercadorias de todos os cantos de Faerûn. Este ramo é apenas um dos seis na cidade.

Local: Distrito do Comércio

Ação: receba 4 Ouros ( ) do suprimento e coloque-os na sua Taverna.



Blackstaff Tower



A Blackstaff Tower é o lar do Archimago Khelben Blackstaff e seus aprendizes.

Local: Distrito do Castelo

Ação: Pegue 1 Mago ( ) do suprimento e o coloque na sua Taverna.



Builder's Hall

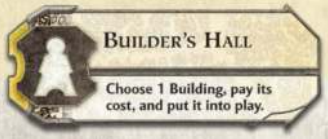


A sede da guilda de pedreiros, oleiros e construtores é a primeira parada para quem pretende adicionar Construções à grande cidade de Waterdeep.

Local: Distrito Sul

Início da Rodada: Coloque 1 marcador de PV da trilha de rodadas em cada peça de Construção disponível para compra.

Ação: Escolha 1 Construção, pague o seu custo em Ouro, e coloque-a em jogo sob o seu controle. (Coloque um de seus marcadores de controle na Construção para identificar o dono.) Pontue os PV da Construção recém construída. Então puxe uma nova peça de Construção e a coloque com face para cima no espaço vago.



Castle Waterdeep



Esta poderosa fortaleza no topo do Monte Waterdeep pode ser visto de quase todos os cantos da cidade.

Local: Distrito do Castelo

Ação: Pegue o marcador de Primeiro Jogador e puxe 1 carta de Intriga.



Cliffwatch Inn

O proprietário desta taverna popular conhece uma riqueza de contos. Há rumores que as adegas da taverna se conectam com os esgotos da cidade e o Subterrâneo.

Local: Distrito Norte

Ação: Pegue 1 carta de Missão com face para cima da Cliffwatch Inn, bem como 2 Ouros ( ) do suprimento e coloque-os em sua Taverna.

Ação: Pegue 1 carta de Missão com face para cima da Cliffwatch Inn, e puxe 1 carta de Intriga.

Ação: Descarte todas as cartas de Missão com face para cima da Cliffwatch Inn. Puxe novas Missões do deck de Missões, e coloque-as com face para cima nos espaços abertos. Então pegue 1 carta de Missão com face para cima de Cliffwatch Inn.





Field of Triumph



Espetáculos excitantes de arte marcial são encenados neste enorme estádio ao ar livre.

Local: Distrito do Mar

Ação: Pegue 2 Guerreiros ( ) do suprimento e os coloque na sua Taverna.



The Grinning Lion Tavern



Esta taverna é adornada com troféus de batalha de todos os cantos de Faerûn, mas cada um deles é falso.

Local: Distrito Norte

Ação: Pegue 2 Ladinos ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.



The Plinth



Esta torre em formato de agulha é o lar das religiões sem a congregação para suportar um templo independente.

Local: Distrito do Comércio

Ação: Pegue 1 Clérigo ( ) do suprimento e coloque-o em sua Taverna.



Waterdeep Harbor



Waterdeep recebe seu nome e sua riqueza desta bacia de águas profundas.

Local: Distrito das Docas

Ação: Jogue 1 carta de Intriga de sua mão.

Redesignar Agente: Após todos os Agentes terem sido designados na rodada, cada jogador com um Agente em Waterdeep Harbor redesigna este Agente para outro espaço de ação. Inicie com o Agente no espaçõ de ação numerado com "1", e prossiga em ordem numérica.-



Construções Avançadas

As 24 peças de Construção representam Construções avançadas que os jogadores podem comprar. Até 3 peças de Construção ficam com a face para cima e disponíveis para comprar no Builder's Hall a qualquer momento.

Cada descrição da Construção inclui informações históricas, incluindo o Distrito da cidade em que ela é tradicionalmente localizada. Este local não restringe onde você pode colocar a peça de Construção no tabuleiro.

Dono: Quando um jogador diferente do dono designa um Agente para esta Construção, o dono imediatamente ganha o benefício informado na linha "Dono". Coloque qualquer Aventureiro ou Ouro recebido desta forma na Taverna do dono.



Caravan Court

Caravanas chegam frequentemente a esta praça ao ar livre e com elas hábeis Guerreiros procurando por trabalho.

Local: Distrito Sul

Custo: 4 Ouro

Quando comprada e no início da Rodada: Coloque 2 Guerreiros ( ) no seu espaço.

Ação: Pegue todos os Guerreiros ( ) deste espaço e coloque-os em sua Taverna.

Dono: Pegue 1 Guerreiro ( ) do suprimento e o coloque em sua Taverna.

Dragon Tower

O mago secreto Maaril vive nesta sinistra torre.

Local: Distrito do Mar

Custo: 3 Ouros

Ação: Pegue 1 Mago ( ) do suprimento e o coloque na sua Taverna, e puxe 1 carta de Intriga.

Dono: Puxe 1 carta de Intriga.



Fetlock Court

Logo ao norte do Castelo de Waterdeep, este pátio é uma área de preparação para as patrulhas montadas da Guarda da Cidade bem como uma sala de concertos improvisada para as práticas dos bartos.

Local: Distrito do Castelo

Custo: 8 Ouros

Ação: Pegue 2 Guerreiros ( ) e 1 Mago ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.

Dono: Pegue 1 Guerreiro ( ) **ou** 1 Mago ( ) do suprimento e o coloque em sua Taverna.



The Golden Horn

Neste salão de apostas, o grande prêmio é um chifre dourado cheio de riquezas misteriosas.

Local: Distrito do Comércio

Custo: 4 Ouros

Quando Comprado e no Início da Rodada: Pegue 4 Ouros ( ) do suprimento e os coloque neste espaço.

Ação: Pegue todo o Ouro ( ) deste espaço e o coloque em sua Taverna.

Dono: Pegue 2 Ouros ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.



Helmstar Warehouse

Este negócio aparentemente legítimo é o lar de um dos negociantes de maior sucesso de Waterdeep, Chuldan Helmstar.

Local: Distrito das Docas

Custo: 3 Ouros

Ação: Pegue 2 Ladinos ( ) e 2 Ouros ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.

Dono: Pegue 1 Ladino ( ) do suprimento e o coloque em sua Taverna.



Heroes' Garden

Você sempre pode encontrar aventureiros neste parque público, recontando as histórias de suas façanhas.

Local: Distrito do Mar

Custo: 4 Ouros

Ação: Pegue 1 carta de Missão com face para cima de Cliffwatch Inn. Você pode imediatamente completar a missão. Se você fizer isto, você pontua 4 PV de bônus em adição a recompensa da missão. (Você não pontua os PV de bônus se você completar a Missão posteriormente).

Dono: Pontua 2 PV.



House of Good Spirits

Os rumores de um tesouro de um dragão escondido levam os aventureiros a esta pousada, mas no fim ficam para as bebidas.

Local: Distrito Sul

Custo: 3 Ouros

Ação: Pegue 1 Guerreiro ( ) e um aventureiro de qualquer tipo ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.

Dono: Pegue 1 Guerreiro ( ) do suprimento e o coloque em sua Taverna.



House of Heroes

O maior santuário em Waterdeep é dedicado a Tempus, o Senhor da Batalha.

Local: Distrito do Mar

Custo: 8 Ouros

Ação: Pegue 1 Clérigo ( ) e 2 Guerreiros ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.

Dono: Pegue 1 Clérigo ( ) ou 1 Guerreiro ( ) do suprimento e o coloque em sua Taverna.



House of the Moon

Este templo dourado atrai peregrinos em busca da graça e poder de Selûne.

Local: Distrito do Mar

Custo: 3 Ouros

Ação: Pegue 1 Clérigo ( ) do suprimento e o coloque em sua Taverna, e pegue 1 carta de Missão com face para cima de Cliffwatch Inn.

Dono: Pegue 2 Ouros ( ) do suprimento e os coloque na sua Taverna.



House of Wonder

Esta torre ornamentada é dedicada a Mystra, a deusa da Magia.

Local: Distrito do Mar

Custo: 4 Ouros

Ação: Gaste 2 Ouros ( ) e então pegue 2 aventureiros do suprimento os coloque em sua taverna. Estes aventureiros podem ser apenas Clérigos ( ) ou Magos ( ).

Dono: Pegue 2 Ouros ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.



Jesters' Court

Um lugar onde já passaram malabaristas e comediantes, este beco entre a Rua das Sedas e a Rua da Prata tomou um rumo perigoso.

Local: Distrito do Castelo

Custo: 4 Ouros

Quando Comprado e no Início da Rodada: Coloque 2 Ladinos ( ) neste espaço.

Ação: Pegue todos os Ladinos ( ) deste espaço e os coloque em sua Taverna.

Dono: Pegue 1 Ladino ( ) do suprimento e o coloque em sua Taverna.



New Olamn

Esta escola é um dos melhores para aprender as artes de bardo e é famoso em toda a Costa da Espada.

Local: Distrito do Castelo

Custo: 8 Ouros

Ação: Pegue 2 Ladinos ( ) e 1 Mago ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.

Dono: Pegue 1 Ladino ( ) **ou** 1 Mago ( ) do suprimento e o coloque em sua Taverna.



Northgate

Todo o comércio entre Waterdeep e a cidade mineira de Mirabar inevitavelmente flui através do Northgate.

Local: Distrito Norte

Custo: 4 Ouros

Ação: Pegue 1 Aventureiro de qualquer tipo ( ) e 2 Ouros ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.

Dono: pontua 2 PV.





The Palace of Waterdeep

Este palácio de mármore branco se destaca como um brilhante símbolo da Lei do Senhor e é lar de muitas embaixadas.

Local: Distrito do Castelo

Custo: 4 Ouros

Ação: Pegue a peça do embaixador e a coloque junto com seus Agentes não usados. No início da próxima rodada, antes de qualquer jogador realizar seu turno, designe o Embaixador. Ver "Construções Avançadas" na página 22 para maiores esclarecimentos.

Dono: Pontue 2 PV.



The Skulkway

Contrabandistas usam este beco curto para transportar mercadorias sob os narizes da guarda municipal.

Local: Distrito do Mar

Custo: 4 Ouros

Ação: Pegue 1 Guerreiro ( ), 1 Ladino ( ) e 2 Ouros ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.

Dono: Pegue 1 Guerreiro ( ) **ou** 1 Ladino ( ) do suprimento e o coloque em sua Taverna.



Smuggler's Dock

Este é o cais privado do suspeito Senhor de Waterdeep, Mirt o agiota.

Local: Distrito do Castelo

Custo: 4 Ouros

Ação: Gaste 2 Ouros ( ), e então pegue 4 Aventureiros do suprimento e os coloque em sua Taverna. Estes aventureiros podem ser apenas Guerreiros ( ) ou Ladinos ( ).

Dono: Pegue 2 Ouros ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.



Spires of the Morning

Oito torres douradas decoram o jardim murado do templo dedicado ao deus do amanhecer.

Local: Distrito do Castelo

Custo: 4 Ouros

Quando Comprado e no Início do Jogo: Coloque 1 Clérigo ( ) neste espaço.

Ação: Pegue todos os Clérigos ( ) deste espaço e os coloque em sua Taverna.

Dono: Pontua 2 PV.



The Stone House

O lar da guilda dos carpinteiros, construtores de telhado e escultores que tem ficado extremamente rica através dos esforços dos nobres em melhorar a sua vizinhança.

Local: Distrito Sul

Custo: 4 Ouros

Ação: Pegue 1 Ouro ( ) do suprimento para cada peça de Construção em jogo.

Dono: Pegue 2 Ouros ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.



The Three Pearls

Este caro clube noturno é chamado pelo seu preço de compra original: três pérolas negras rasgadas de uma roupa de dançarina.

Local: Distrito das Docas

Custo: 4 Ouros

Ação: Retorne 2 de seus Aventureiros de qualquer tipo (? ?) para o suprimento. Então pegue 3 Aventureiros de qualquer tipo (? ? ?) do suprimento e os coloque em sua Taverna.

Dono: Pegue 2 Ouros ( ) do suprimento e os coloque em sua Taverna.



The Tower of Luck

Doações para Tymora daqueles que sobreviram às profundezas do Subterrâneo rapidamente pagaram a construção deste templo.

Local: Distrito do Mar

Custo: 8 Ouros

Ação: Pegue 1 Clérigo ( ) e 2 Ladinos ( ) do suprimento e os coloque na sua Taverna.

Dono: Pegue 1 Clérigo ( ) **ou** 1 Ladino ( ) do suprimento e o coloque em sua Taverna.



Tower of the Order

Este estrutura impressionante é a sede da Ordem Vigilante de Magísters & Protetores.

Local: Distrito do Castelo

Custo: 4 Ouros

Quando Comprado e no Início da Rodada: Coloque 1 Mago ( ) neste espaço.

Ação: Pegue todos os Magos ( ) deste espaço e os coloque em sua Taverna.

Dono: Puxe 1 carta de Intriga.



The Waymoot

Basta falar o seu destino para este sinal e o caminho será mostrado a você.

Local: Distrito Sul

Custo: 4 Ouros

Quando Comprado e no Início da Rodada: Coloque 3 marcadores de PV neste espaço.

Ação: Remova todos os marcadores de PV deste espaço e pontue estes PV, e pegue 1 carta de Missão de Cliffwatch Inn.

Dono: Pontue 2 PV.



The Yawning Portal

Esta famosa estalagem, possuindo a única entrada conhecida para o Subterrâneo, atrai aventureiros de todos os tipos.

Local: Distrito do Castelo

Custo: 4 Ouros

Ação: Pegue 2 Aventureiros de qualquer tipo (? ?) do suprimento e os coloque em sua Taverna.

Dono: Pegue 1 Aventureiro de qualquer tipo (?) do suprimento e o coloque em sua Taverna.



The Zoarstar

O Zoarstar abriga a Guilda dos escrivães, escreventes e balconistas e é um destino para qualquer um que precisa de contratos ou outros documentos.

Local: Distrito do Comércio

Custo: 8 Ouros

Ação: Escolha um espaço contendo um Agente de um oponente. Você usa a ação deste espaço como se você tivesse designado um Agente para ela.

Dono: Pontue 2 PV.

Apêndice 2: Agentes

Os Senhores de Waterdeep empregam Agentes de várias organizações para atingir os seus objetivos. Estes Agentes correspondem as cores dos jogadores no jogo.



City Guard

Waterdeep é defendida pelo seu prórprio exército que patrulha a cidade e arredores. A guarda da cidade também fornece guarda-costas para o Piergeiron Paladinson e dignatários visitantes.



Knights of the Shield

Posando como um consórcio de comerciantes e nobres, os Cavaleiros do Escudo de fato tratam de informações. A influência da organização se estende ao longo da Costa da Espada e continente adentro.



Red Sashes

Vigilantes que protegem as partes mais pobres de Waterdeep, os Faixas Vermelhas são mestres da intriga. Eles escondem aqueles que necessitam escapar e encontram aqueles que desejam ficar escondidos.



Silverstars

Estes campeões devotos da deusa da lua, Selûne, trabalham incansavelmente pela liberdade e paz, mesmo entre inimigos de longas datas. Eles desprezam a escravidão e abominam os mortos-vivos.



Harpers

Os Harpistas foram fundados séculos atrás por líderes élficos, com o conselho lendário do mago Elminster. Essa sociedade secreta luta pela liberdade individual, equilibrando as necessidades da civilização e da natureza.

Apêndice 3: Senhores de Waterdeep

Os Senhores de Waterdeep formam um conselho secreto que tem governado a cidade de Waterdeep por séculos. Em público, eles estão sempre mascarados e camuflados para disfarçar quaisquer detalhes que possam identificá-los. Eles vem de todos os elementos da sociedade: comerciantes, nobres, magos e trabalhadores comuns.

No jogo Lords of Waterdeep, estes mestres secretos são representados por cartas. As identidades dos Senhores são mantidas escondidas até o final da partida, quando a pontuação final ocorre. Cada Senhor de Waterdeep possui uma agenda pessoal, representada pelos PV de bônus recebidos por completar objetivos específicos.





Apêndice 4: Esclarecimentos

Os esclarecimentos seguintes abordam certos casos incomuns que podem surgir em uma partida.

Construções Avançadas

Heroes' Garden: Você não pode completar a Missão puxada nesta Construção se você tiver uma Missão Obrigatória incompleta.

The Palace of Waterdeep: Se você designar o Embaixador para o Waterdeep Harbor, você não pode redesigná-lo no final do Turno. (Esta restrição evita problemas de memória).

Quando você designa um Agente para o Palácio de Waterdeep, o Embaixador já pode ter sido designado para um espaço de ação. Neste caso, você pega o Embaixador de um espaço de ação já designado. Isto torna o espaço de ação originalmente ocupado pelo Embaixador disponível para designar um Agente.

Se outro jogador designar um Agente para o Palácio de Waterdeep após você ter pego o Embaixador mas antes de você ter uma chance para designar ele, este jogador não recebe benefício desta ação.

Você designa o Embaixador antes de qualquer outro jogador, até se você tiver o marcador de Primeiro Jogador. Neste caso, você designa o Embaixador e então imediatamente designa outro Agente.

Se o Palácio de Waterdeep sair do jogo, o Embaixador também sai do jogo. (Isto pode tornar um espaço de ação disponível para designar um Agente).

Uma vez colocado, o Embaixador conta como um Agente de um oponente para todos os jogadores. Você não ganha o benefício do dono por designar o Embaixador para uma construção que você Controle.

O Zoarstar: Quando você designa um Agente para um espaço de ação desocupado no Waterdeep Harbor, você redesigna seu Agente imediatamente após o Agente do oponente no espaço compartilhado for redesignado.

Missões

Recuperar o Orbe do Magister: Quando você designa uma Agente para um espaço ocupado em Waterdeep Harbor, você redesigna seu Agente imediatamente após o Agente do oponente no espaço compartilhado for redesignado.

Recrutar Tenente: O Tenente conta como um dos seus Agentes.

Pesquisar Encantamentos: Se você completar esta Missão opós redesignar um Agente de Waterdeep Harbor, você imediatamente designa o Agente que retornou. Você não pode designar este Agente para o Waterdeep Harbor.

Cartas de Intriga

Mudança de Planos: Você deve descartar uma de suas próprias Missões incompletas. Os outros jogadores que escolherem descartar Missões incompletas por PV devem escolher entre as deles.

Amostra Grátis: Se uma segunda carta de Amostra Grátis é jogada no mesmo turno, o segundo Agente não pode ser designado para uma Construção no Builder's Hall que já tenha um Agente nele.

Se alguém comprar uma Construção que tem um Agente designado para ela por esta carta, o espaço de ação da Construção comprada permanece ocupado até o Agente for removido.

Glossário

Aqui está uma lista curta das palavras e frases que tem significados especiais no jogo **Lords of Waterdeep.**

espaço de ação: Cada construção tem um ou mais espaços de ação os quais os jogadores designam seus Agentes. Quando você designa um Agente para um espaço de ação, você imediatamente faz a ação respectiva.

Aventureiro: Você completa Missões pegando os Aventureiros necessários da sua Taverna. Há quatro tipos de Aventureiros, representados por cubos de madeira: Clérigos, Guerreiros, Ladinos e Magos.

Agente: Você designa seus Agentes para os espaços de ação das Construções para usar os seus efeitos. Ver "Designar Agente" na pag. 8.

Embaixador: Um Agente especial que você pode usar designando um Agente para o Palácio de Waterdeep.

designar: Você designa um Agente colocando-o em um espaço de ação de uma Construção. Ver "Designar Agente" na página 8.

ataque: Um tipo de carta de Intriga que prejudica outros jogadores. Ver "Jogar carta de Intriga" na pág. 9.

Construção/Peça de Construção: O tabuleiro contém nove Construções básicas, e os jogadores podem comprar outras peças de Construção e colocá-las em jogo. Construções contém espaços de ação para os quais os Agentes são designados. Ver "Construções" na pág. 6.

carta: o jogo Lords of Waterdeep inclui três diferentes tipos de cartas: Intriga, Senhor e Missão. Ver "Cartas" na página 7.

Carta de Intriga: Você puxa uma carta de Intriga ao designar um Agente para o Castle Waterdeep. (Outros efeitos do jogo também permitem a você puxar cartas de Intriga). Você joga uma carta de Intriga ao designar um Agente para Waterdeep Harbor.

Carta de Senhor: Cada jogador faz o papel de um Senhor de Waterdeep, representado por uma carta de Senhor. A identidade do Senhor permanece secreta até o término do jogo. Cada Senhor fornece PV de bônus por completar certas tarefas.

Carta de Missão: Estas cartas representam Missões que os jogadores completam para pontuar PV e receber outras recompensas. No início de cada partida, há 4 cartas de Missão com a face para cima na Cliffwatch Inn, que os jogadores podem pegar designando Agentes para esta Construção. Mais Missões entram no jogo posteriormente.

Ouro: Você gasta Ouro para comprar as Construções, completar certas Missões e pagar por outros efeitos do jogo.

Tenente: Um Agente especial que você adiciona a sua reserva ao completar a Missão Recrutar Agente.

ocupado/desocupado: Um espaço que possui um Agente designado para ele está ocupado. Você normalmente não pode designar outro Agente para um espaço ocupado. Você deve escolher um espaço desocupado (um que não possua outro Agente).

reserva: A área onde você mantém seus Agentes não designados. No fim da rodada, todos os seus Agentes retornam a sua reserva.

Missão: Você completa Missões para ganhar Pontos de Vitória e para receber outras recompensas durante o jogo. Ver "Completar Missão" na pág. 10.

Missões ativas: Todas as missões com face para cima na frente do jogador que o jogador ainda não tenha completado são as Missões ativas.

Missão Obrigatória: Um tipo de carta de Intriga que força outro jogador a completar um Missão menor antes de qualquer outra.

Missão de Trama: Um tipo de Missão que fornece um benefício permanente bem como uma recompensa.

redesignar: Após todos os Agentes terem sido designados em uma rodada, quaisquer Agentes que foram designados para o Waterdeep Harbor são removidos e designados para quaisquer espaços de ação não ocupados. Ver "Waterdeep Harbor" na página 9.

recompensa: Após completar uma Missão, você recebe a recompensa especificada na carta. As recompensas das Missões geralmente incluem PV e também podem incluir outros benefícios. Você recebe a recompensa imediatamente e apenas uma vez.

rodada: A partida é jogada em oito rodadas. Durante cada rodada, os jogadores realizam turnos designando seus Agentes para os espaços de ação no tabuleiro e completando Missões.

suprimento: O suprimento contém Aventureiros, Ouro e marcadores de PV disponíveis para os jogadores.

Taverna: Esta área contém os Aventureiros que você contratou até usá-los para completar Missões. Você também guarda Ouro na sua Taverna.

turno: Durante cada rodada, os jogadores realizam turnos. Quem tiver o marcador de Primeiro Jogador vai primeiro, então o jogador a sua esquerda é o próximo e assim por diante. Durante o seu turno, você designa um Agente para um espaço de ação e pode completar uma Missão. Ver "Ações em um Turno" na página 8.

utilidade: Um tipo de carta de Intriga que ajuda você. Ver "Jogar cartas de Intriga" na página 9.

Pontos de Vitória (PV): você ganha Pontos de Vitória principalmente através de Missões. Outros efeitos do jogo também fornecem PV.

Questions?

U.S., Canada, Asia Pacific, & Latin America
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)
1-425-204-8069 (outside the U.S.)

U.K., Eire, & South Africa
wizards@hasbro.co.uk
Wizards of the Coast LLC
c/o Hasbro UK Ltd.
P.O. Box 43, Newport NP19 4YD
UK

Tel: + 44(0)84 57 125 599

All Other European Countries
custserv@hasbro.be
Wizards of the Coast
p/a Hasbro Belgium NV/SA
Industrialaan 1, 1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM

Tel: +32(0)70 233 277

Please retain these addresses for future reference.

Diagrama de Armazenamento



Referência das Regras

Estas instruções resumem o setup do jogo e a seguência da partida.

Setup

Prepare o tabuleiro.

Cada jogador escolhe uma cor e pega um número de Agentes da sua cor que dependem do número de jogadores.

Número de jogadores	Agentes por jogador
2	4
3	3
4	2
5	2

Cada jogador também coloca 1 Agente a mais de sua cor próximo a rodada 5 da trilha de rodadas.

Cada jogador coloca seu marcador de pontuação na trilha na posição com o número "0".

Coloque os cubos dos Aventureiros e o Ouro em local de fácil acesso a todos os jogadores.

Coloque a pilha de Construções, o deck de Missões e o deck de Intrigas nos espaços apropriados do tabuleiro.

Puxe 3 peças de Construção e as coloque com face para cima em cada um dos 3 espaços da Builder's Hall.

Cada jogador pega seu tabuleiro individual.

Distribua uma carta de Senhor secreta para cada jogador.

Distribua 2 cartas de Missão com face para cima para cada jogador. Então ponha 1 carta de Missão com face para cima em cada um dos 4 espaços de Cliffwatch Inn.

Distribua 2 cartas de Intriga com face para baixo para cada jogador.

Coloque 3 marcadores de PV em cada espaço da trilha de rodadas.

O jogador que esteve mais recentemente em outra cidade inicia. Dê a este jogador o marcador de Primeiro Jogador.

O Jogador inicial pega 4 Ouros. Cada jogador recebe um Ouro a mais do que o jogador a sua direita até todos receberem.

Sequência de Jogo

No início de cada rodada, remova os marcadores de PV do espaço da trilha de rodadas e adicione um marcador de PV em cada uma das Construções com face para cima da Builder's Hall. Então resolva quaisquer efeitos de início da rodada nas Construções em Jogo.

(Se esta é a quinta rodada do jogo, cada jogador ganha um Agente adicional, localizado próximo ao espaço da rodada 5).

Cada jogador realiza um turno, um de cada vez, iniciando com o jogador que tem o marcador de Primeiro Jogador e prosseguindo ao jogador a sua esquerda.

Quando todos os agentes forem designados (e possivelmente redesignados do Waterdeep Harbor; ver abaixo), a rodada termina. Todos os Agentes dos jogadores retornam a suas reservas.

O jogo termina após 8 rodadas. No final da oitava rodada, a pontuação final é calculada para cada jogador.

Ações em um Turno

Durante o seu turno, se você possui Agentes disponíveis para designar, você realiza um ou ambas as ações:

1. Designar um Agente

2. Completar uma Missão

Designar Agente: Coloque 1 Agente da sua reserva em um espaço de ação desocupado de uma Construção. Você não pode pular seu turno se você possuir Agentes disponíveis.

Se você não possui Agentes para designar, você não pode executar seu turno. Passe a vez para o próximo jogador até todos os Agentes terem sido designados.

Redesignar um Agente: Após todos os Agentes terem sido designados na rodada, cada jogador com um Agente em Waterdeep Harbor redesigna este Agente para outro espaço de ação.

Os jogadores redesignam os Agentes em ordem, iniciando com a ação numerada com "1".

Completar Missão: Após designar ou redesignar um Agente, você pode completar uma Missão pagando os números e os tipos de aventureiros e Ouro especificados na carta.

Pontuação Final

No final do jogo, cada jogador conta seus PV e avanços com o seu marcador de pontuação.

Cada Aventureiro na Taverna	**1 VP**
Cada 2 Ouros em sua Taverna (arredondando para baixo)	**1 VP**
Carta do Senhor	**Especificado pela carta.**

O jogador com mais PV após a pontuação final é o vencedor. No evento de um empate, o jogador com mais Ouro vence.

