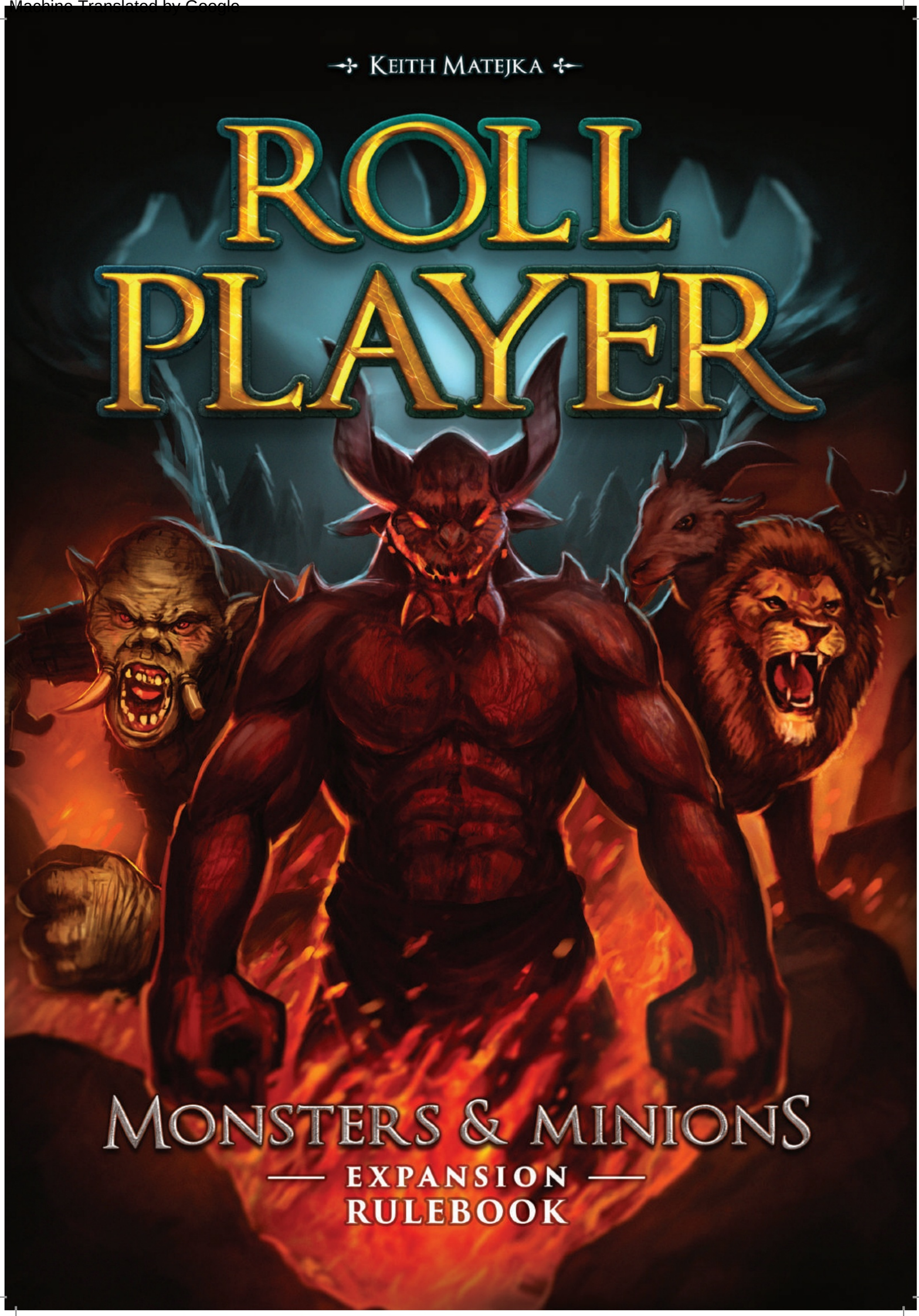
Machine Translated by Google



Machine Translated by Google

Visão geral em

Um chamado às armas! Uma abominação está aterrorizando aldeias por todo o reino, deixando para trás um rastro de morte e destruição. O rei convocou todos os aventureiros aptos a retornar à capital e organizar um plano para livrar o reino dessa ameaça.

Em Roll Player: Monsters & Minions, os jogadores competem não apenas para criar os melhores personagens de fantasia, mas também para reunir informações sobre a ameaça iminente e se preparar para o confronto final contra a fera. Quanto mais preparados os aventureiros estiverem para a batalha, melhor se sairão, mas essas informações não são gratuitas. Reúna detalhes dos Lacaios do Monstro para a luta que se avizinha. Onde fica o covil do Monstro? Quais obstáculos haverá ao longo do caminho? Como ele atacará em seguida? Os jogadores ganham Estrelas de Reputação adicionais ao repelir o Monstro maligno e seus Lacaios. O jogador com a reputação mais jogo impressionante vence e se torna herdeiro do reino!

Objetivo v

Roll Player: Monsters & Minions é um jogo competitivo de construção de personagens para até cinco jogadores. Em cada partida, os jogadores constroem personagens de fantasia escolhendo dados, comprando cartas de Mercado e caçando Minions durante a fase de Criação de Personagem. Os jogadores então enfrentam o Monstro em uma rodada de combate usando informações coletadas durante o jogo. Ganhe o maior número de Estrelas de Reputação construindo o melhor herói e causando o máximo de dano ao Monstro para ser declarado o vencedor!

Componentes v

5 Fichas de Personagem

25 Dados de Combate

11 Dados de Reforço

7 Dados de Atributos

- *1 Verde*
- *1 Azul*
- *1 Vermelho*
- *1 Roxo*
- *1 Preto*
- *1 Branco*
- *1 Ouro*

170 cartas

- *35 Cartas de Mercado*
- *12 cartas de monstro*
  - *6 para multijogador*
  - *6 para as regras do jogo de paciência*
- *26 cartas de Minion*
- *54 Cartas de Aventura*
- *5 Cartas de Ajuda ao Jogador*
- *5 Cartões de Resumo de Custos*
- *6 Cartões de Classe*
- *3 Cartas de Iniciativa*
- *12 Cartas de Alinhamento*
- *12 cartas de história de fundo*

15 fichas de aventura *(5 de cada)*

20 fichas de lesão

20 Fichas de Honra

6 Fichas de Carisma

50 Ouro

40 Cubos de Pontos de Experiência

1 Tomo do Herói *(50 páginas)*

1 Ficha de Jogador Inicial

1 Livro de Regras



Machine Translated by Google

Boost Dice v



Os Dados de Reforço são colocados na sua Ficha de Personagem para construir os Atributos do seu personagem, juntamente com os Dados de Atributo. Eles representam o potencial físico, mental ou mágico oculto em um personagem, que o leva além de seus limites naturais. A numeração dos Dados de Reforço varia de três a oito, em vez do padrão de um a seis. Eles são transparentes e não são usados para combinar cores na carta de História de um personagem ou para as Estrelas de Reputação da cor da Classe.



Dados de Combate v

Dados de Combate são dados menores usados para combater Lacaios durante uma Caçada e o Monstro durante a batalha final. Eles ajudam a determinar a quantidade de dano que o personagem de um jogador é capaz de infligir.

Carta de Mercado: Pergaminhos em



Cartas de Pergaminho são um novo tipo de carta de Mercado que representam encantamentos poderosos e antigos. Quando um jogador compra uma carta de Pergaminho na Fase de Mercado, ele imediatamente realiza a ação descrita na carta e a coloca perto de sua Ficha de Personagem, já que Pergaminhos às vezes são referenciados posteriormente no jogo.



Cartas de Monstro: No início em do jogo, uma das seis cartas de Monstro é selecionada como alvo da batalha final dos personagens. Cada carta de Monstro tem um valor de Força mostrado dentro de um ícone de coração e uma habilidade especial que entra em jogo durante o Combate com Monstros.

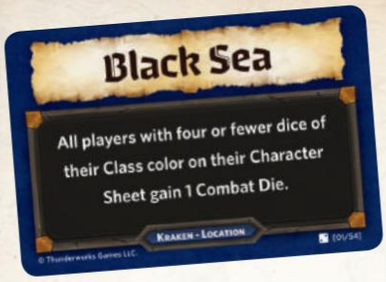
Há dois conjuntos de cartas de monstro na caixa do jogo — um para o jogo multijogador e um para o jogo solitário.

Cartas de Minions v



Os Lacaios do Monstro rondam a terra, dando aos personagens em desenvolvimento a oportunidade de provar seu valor ao rei. Um jogador pode enviar seu personagem em uma Caçada para matar Lacaios e ganhar Pontos de Experiência, Ouro, Honra e informações sobre a aventura que o aguarda. Cada carta de Lacaio tem uma fraqueza especial que permite ao jogador rolar Dados de Combate adicionais, aumentando as chances de matar o Lacaio para ganhar Honra para seu personagem e aprender mais sobre a próxima batalha contra o Monstro.

Machine Translated by Google



Cartas de Aventura em

Entre os personagens e seu objetivo final de derrotar o Monstro, existem três informações vitais que são desconhecidas no início do jogo: a localização do Monstro, o obstáculo que provavelmente encontrarão ao longo da jornada e o tipo de ataque que o Monstro usará contra eles. Essas informações podem ser descobertas revelando as cartas de Aventura após derrotar os Minions.

Fichas de Aventura em



À medida que os jogadores derrotam os Minions e aprendem os segredos nas cartas de Aventura, eles usam fichas de Aventura para acompanhar quem aprendeu a Localização, o Obstáculo e o Ataque do Monstro.



Fichas de Honra/Lesão em

Quando um personagem se sai muito bem ou muito mal em combate com um Minion, ele geralmente recebe fichas de Honra ou fichas de Ferimento, que aumentam ou diminuem a rolagem de combate do jogador durante o Combate com Monstros no final do jogo.

Cubos de Pontos de Experiência em



Personagens ganham Cubos de Pontos de Experiência (XP) ao derrotar Lacaios ou por meio de outros efeitos no jogo. XP é inestimável para ganhar Dados de Combate adicionais, remover marcadores de Ferimento, rolar novamente Dados de Combate ou fazer ajustes adicionais na Ficha de Personagem.



Token de Jogador Inicial / Tomo de Herói em



À medida que o jogador inicial muda ao longo do jogo, use a ficha de Jogador Inicial para acompanhar de quem é a vez. Ao final do jogo, cada jogador pode registrar os detalhes do seu personagem no Tomo do Herói.

Configuração básica em

Para jogar com esta expansão, use a mesma configuração do jogo base, exceto pelas seguintes alterações:

1. Dados e Saco de

Dados: Ao colocar os dados no saco no início do jogo, inclua os 11 Dados de Reforço e 7 Dados de Atributo adicionais desta expansão. Coloque os Dados de Combate menores na lateral da área de jogo.

2. Começando Ouro

Ao jogar com cinco jogadores, todos começam com 5 de Ouro cada. O terceiro e o quarto jogadores não recebem Ouro inicial adicional, conforme listado no livro de regras do jogo base, em partidas com cinco jogadores.

3. Fichas de Personagem e Cartões de Classe

Ao selecionar uma Ficha de Personagem, escolha entre todas as Fichas de Personagem disponíveis. Ao sortear dados para selecionar aleatoriamente uma cor de Classe, se um jogador tirar um dado dourado ou um Dado de Reforço, reserve-o e compre novamente, lembrando-se de devolver todos os dados reservados ao saco depois.

Esta expansão adiciona duas opções de classe adicionais para cada cor de classe, para que os jogadores possam escolher entre as *quatro* Classes disponíveis da cor selecionada. Só pode haver um jogador de cada cor de Classe.

Machine Translated by Google

4. Cartas de Resumo de Custo e Cartas de Auxílio ao Jogador

Dê a cada jogador uma carta de Resumo de Custos e uma carta de Auxílio ao Jogador atualizada. A carta de Auxílio ao Jogador incluída no jogo base não é usada ao jogar com a expansão.

5. Plataforma de Mercado

Adicione as cartas de Mercado com um e dois pontos desta expansão às suas respectivas pilhas do jogo base antes de embaralhá-las separadamente. Em seguida, remova aleatoriamente as cartas de Mercado de cada pilha, com base no número de jogadores, e coloque-as na pilha de descarte:

- **Para dois jogadores,** descarte 18 cartas de Mercado de cada pilha (um total de 36 cartas).
- **Para três jogadores,** descarte 14 cartas de Mercado de cada pilha (um total de 28 cartas).
- **Para quatro jogadores,** descarte 12 cartas de Mercado de cada pilha (um total de 24 cartas).
- **Para cinco jogadores,** descarte 7 cartas de Mercado de cada pilha (um total de 14 cartas).

Coloque a pilha de ponto único em cima da pilha de ponto duplo para formar o baralho de Mercado.

6. Criando o Mercado

Ao criar o Mercado, distribua um número de cartas igual ao número de jogadores mais **dois** (4/5/6/7 cartas para 2/3/4/5 jogadores, respectivamente). Há uma carta adicional no Mercado em comparação com o Mercado do jogo base.

7. Cartas de Iniciativa

Substitua as cartas "4" e "5" do jogo base pelas novas incluídas nesta expansão. Ao jogar com cinco jogadores, use as cartas "4", "5" e "6" da expansão e coloque 1 Ouro nas cartas "2", "3", "4" e "5".

8. Fichas de Aventura, Ferimento e Honra

Coloque as fichas de Aventura, fichas de Lesão e fichas de Honra em uma pilha para que todos os jogadores possam acessá-las.

9. Dados iniciais

Ao jogar com cinco jogadores, cada jogador rola 8 dados iniciais.

Configuração do Monstro v

Após concluir a configuração básica, siga estas etapas para preparar o Monster:

1. Escolha um monstro

Encontre as seis cartas de Monstro com o indicador “2P+” nelas.
Cada carta de monstro é associada a uma cor; remova todas as cartas de monstro que correspondem à cor de classe de qualquer jogador.
Escolha aleatoriamente um Monstro entre as cartas restantes e coloque-o virado para cima na mesa. Retorne todas as outras cartas de Monstro para a caixa do jogo.

Por exemplo, se o Ladrão (preto), o Bárbaro (vermelho), o Cruzado (branco) e o Xamã (verde) estiverem em jogo, escolha aleatoriamente entre a Quimera (roxa)
e o Kraken (azul).



Machine Translated by Google



2. Selecione Cartas de Aventura

Reúna as três cartas de Localização, as três cartas de Obstáculo e as três cartas de Ataque para o Monstro escolhido. Selecione aleatoriamente uma carta de cada tipo e coloque-as viradas para baixo perto da carta de Monstro. Certifique-se de que nenhum jogador veja as cartas de Local, Obstáculo e Ataque escolhidas antes de iniciar o jogo. Retorne todas as cartas de Aventura não selecionadas. cartas para a caixa de jogo.

3. Baralho de Minions

Separe as cartas de Minions com um ponto e as de dois pontos. Embaralhe cada uma separadamente e coloque a pilha de um ponto sobre a pilha de dois pontos para formar o baralho de Minions. Retorne as sete cartas do topo do baralho de Minions para a caixa. Coloque o baralho virado para baixo perto da carta de Monstro e das cartas de Aventura. Revele a carta do topo, colocando-a virada para cima.

Sequência de jogo v

Esta expansão inclui algumas mudanças na estrutura de rodadas e turnos em comparação ao jogo base, incluindo uma nova opção na Fase de Mercado.

FASE DE ROLAGEM

A Fase de Rolagem é a mesma do jogo base.

FASE DE DADOS

A Fase de Dados é a mesma do jogo base.

FASE DE MERCADO

Durante a Fase de Mercado, os jogadores podem fazer o seguinte:

1. Compre uma carta no Mercado, como no jogo base.
2. Descarte uma carta do Mercado e ganhe 2 de Ouro do estoque, como no jogo base.
3. Vá caçar. (Veja " **Vá caçar"** abaixo.)



FASE DE LIMPEZA

A Fase de Limpeza é a mesma do jogo base, com uma exceção. Durante a Fase de Limpeza, o Jogador Inicial revela novas Cartas de Mercado iguais ao número de jogadores mais dois, em vez de mais um (4/5/6/7 Cartas de Mercado para 2/3/4/5 jogadores, respectivamente).

Machine Translated by Google

Indo caçar em

Durante a Fase de Mercado, um jogador pode optar por participar de uma Caçada em vez de comprar ou descartar uma carta de Mercado. Para participar de uma Caçada, siga estes passos:

1. Examine a carta superior virada para cima do baralho dos Minions.
2. O jogador pode colocar a carta de Minion do topo no fundo do baralho de Minion e revelar uma nova carta de Minion pagando 3 de Ouro. Isso pode ser repetido várias vezes, pagando 3 de Ouro cada vez.
3. Pegue 1 Dado de Combate do estoque mais quaisquer Dados de Combate adicionais permitidos pelo card de Lacaio virado para cima.
4. O jogador pode contratar mercenários (ou seja, Dados de Combate adicionais) para ajudar na Caçada por 3 XP ou 5 de Ouro cada.
   - Não há limite para quantos mercenários podem ser contratados.
   - Fichas de carisma podem ser usadas para reduzir o custo de ouro na contratação de mercenários — uma ficha por mercenário.
5. Faça um teste de combate rolando os Dados de Combate e somando-os.
   - Os jogadores podem rolar novamente qualquer um dos seus Dados de Combate (incluindo mercenários) gastando 1 XP por dado. • Os jogadores podem rolar novamente um dado um número ilimitado de vezes, mas cada rolagem custa 1 XP.
6. Ganhe XP, Ouro, fichas de Ferimento e/ou fichas de Honra conforme mostrado no nível de recompensa da carta de Lacaio com base no resultado do teste de combate.
7. Se o nível de recompensa não tiver o símbolo de troféu, coloque a carta Minion no fundo do baralho de Minions, porque o Minion sobreviveu e fugiu.
8. Se o nível de recompensa incluir um símbolo de troféu, coloque a carta de Minion perto da Ficha de Personagem do jogador como um Troféu: o personagem do jogador matou o Minion! Em seguida, colete informações:
   - Para o primeiro Troféu de um jogador, o jogador pega um marcador **de Localização** e dá uma olhada privada na carta **de Localização .**
   - Para o segundo Troféu de um jogador, o jogador pega um marcador **de Obstáculo** e tem uma visão privada do Carta **de obstáculo .**
   - Para o terceiro Troféu de um jogador, o jogador pega uma ficha **de Ataque** e dá uma olhada privada na carta **de Ataque .**
   - Se o jogador já tiver três fichas de Aventura, ele ganhará 1 XP.
9. Revele a carta do topo do baralho dos Minions e coloque-a virada para cima no topo do baralho.
10. Retorne todos os Dados de Combate para o estoque.

Exemplo: Durante a Fase de Mercado, Isaac decide ir em uma Caçada ao Kobold Minion, que é a carta virada para cima no topo do baralho de Minions. Isaac pega 4 Dados de Combate do estoque (1 para iniciar a Caçada, mais 2 para os 2 dados na Linha de Atributos de Destreza em sua Ficha de Personagem, mais 1 mercenário que ele contratou por 5 de Ouro) e os rola. Ele rola ! @ # $ para um total de 10. Isaac ganha 3 XP e 1 ficha de Honra. Ele então coloca a carta Kobold Minion perto de sua Ficha de Personagem como um Troféu, pois as recompensas para rolagens de 7 ou mais incluem o símbolo de troféu.

Em um turno anterior, Isaac olhou para a carta de Aventura de Localização, então ele pega uma ficha de Obstáculo e olha para a carta de Obstáculo.



Gastando Pontos de Experiência (XP) em

Pontos de Experiência são obtidos principalmente em Caçadas ou por meio de habilidades em cartas de Mercado. Eles podem ser gastos das seguintes maneiras:

- 1 XP — Relance um Dado de Combate durante uma Caçada ou em Combate com Monstros.
- 2 XP — Descarte uma ficha de Lesão durante a fase de criação do personagem.
- 3 XP — Contrate um mercenário (ou seja, Dado de Combate adicional) antes de fazer uma jogada de combate contra um Minion ou Monstro.
- 5 XP — Realize qualquer Ação de Atributo durante a fase de criação do personagem.

Machine Translated by Google

Fim do Jogo v

FIM DA CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

Assim que todos os jogadores tiverem 18 dados em suas Fichas de Personagem e a rodada terminar, a fase de criação de personagem do jogo estará concluída, e os personagens partirão para confrontar o Monstro. Esta é a última oportunidade que os jogadores têm de gastar XP para realizar Ações de Atributo ou descartar marcadores de Ferimento.

CRIE PARQUES DE DADOS

Cada jogador cria um conjunto de dados individual para o combate do seu personagem com o Monstro, ganhando 1 Dado de Combate do estoque.

RESOLVER AS CARTAS DE AVENTURA Os

jogadores então resolvem as cartas de Aventura. Revele as cartas de Aventura, uma de cada vez e em ordem: a carta de Local, a carta de Obstáculo e, finalmente, a carta de Ataque. À medida que cada carta é revelada, os jogadores que possuem a ficha de Aventura correspondente seguem as instruções na carta. Se um jogador não tiver reunido as informações sobre uma carta de Aventura específica, ele não será elegível para o benefício daquela carta. Os resultados das cartas de Aventura farão com que os jogadores ganhem XP ou Dados de Combate para adicionar aos seus conjuntos de dados. Se vários jogadores empatarem no benefício de uma carta de Aventura, todos os jogadores empatados receberão o benefício.

Cada jogador pode contratar mercenários para auxiliar no Combate de Monstros por 3 XP ou 5 de Ouro cada. Os mercenários contratados dessa forma são adicionados ao conjunto de dados do jogador. Não há limite para o número de mercenários que podem ser contratados.

COMBATE A MONSTROS

Agora é hora do grupo de aventureiros tentar matar o Monstro! Cada jogador rola os Dados de Combate em sua

dados individuais como sua jogada de combate e soma o resultado para calcular o poder de ataque de seu personagem.

- Observe a habilidade especial do Monstro, pois ela pode afetar a rolagem de combate de um jogador. • Os

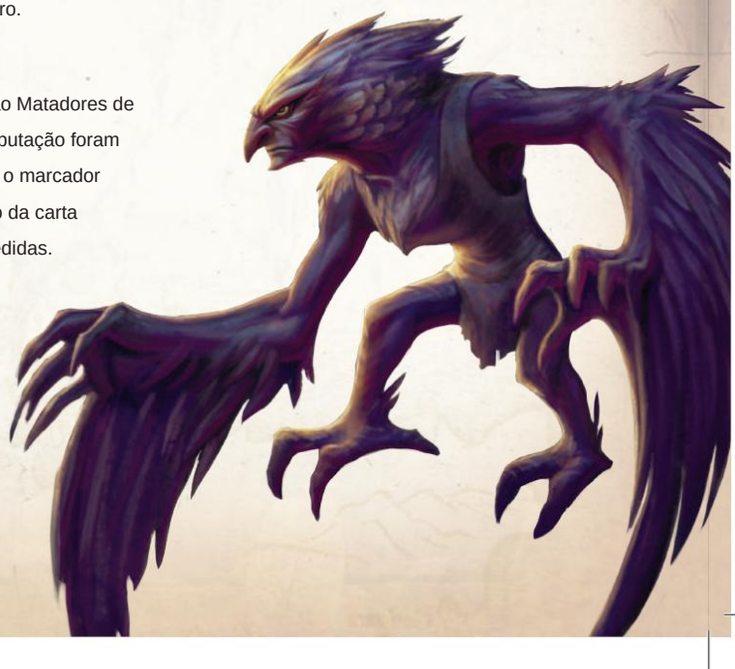
jogadores podem rolar novamente qualquer um de seus Dados de Combate (incluindo mercenários) gastando 1 XP por dado. Os jogadores podem rolar novamente um número ilimitado de vezes, mas cada rolagem de dado custa 1 XP. *Exceção: quando a Quimera está em jogo, as rolagens novamente custam 2 XP.*

- Assim que os jogadores terminam qualquer nova jogada, a jogada de combate é considerada **Dado Final.** Algumas habilidades especiais dos Monstros entram em vigor quando estão nesse estado.
- Adicione 1 à jogada de combate do jogador para cada ficha de Honra que ele tiver.
- Subtraia 1 do teste de combate do jogador para cada marcador de Ferimento que ele tiver. *Exceção: quando o Dragão estiver em jogar, subtraia 2 para cada marcador de Lesão.*

Cada jogador anuncia o total do seu teste de combate e o compara com a Força do Monstro.

- Se um teste de combate não atingir ou exceder a Força do Monstro, o jogador não ganha nenhuma Estrela de Reputação e não contribui para a derrota do Monstro.

- Todos os jogadores que atingirem ou excederem a Força do Monstro são Matadores de Monstros! Examine a carta de Monstro para ver quantas Estrelas de Reputação foram concedidas a cada jogador com base em sua rolagem de combate. Use o marcador de rastreamento da carta de Classe de cada jogador e a tabela no verso da carta de Ajuda ao Jogador para acompanhar as Estrelas de Reputação concedidas.



Machine Translated by Google

Exemplo: Em uma partida de cinco jogadores contra o Troll Gigante, que tem Força 7, todos os jogadores fazem uma jogada de combate durante o Combate com Monstros. Os jogadores gastam XP para rolar novamente os dados e são forçados a rolar novamente quaisquer 6s devido à habilidade especial do Monstro. Chris tira um 5. Claire tira um 9, mas tem duas fichas de Honra, elevando seu total para 11. Isaac tira um 11. Eric tira um 19 e Ryan tira um 10. Chris não recebe pontos durante o combate contra o Monstro, pois não atingiu ou excedeu a Força do Troll Gigante. Eric ganha 6 Estrelas de Reputação. Claire e Isaac ganham 2 Estrelas de Reputação cada, e Ryan ganha 1 Estrela de Reputação.



Pontuação final em

Assim como no jogo base, cada jogador ganha Estrelas de Reputação de acordo com sua Objetivos de Atributos, dados da cor da Classe, carta de Alinhamento, carta de História, cartas de Armadura e cartas de Característica. Empates são desfeitos como no jogo base — primeiro o Ouro, depois o menor número de dados da cor da Classe nas Fichas de Personagem dos jogadores empatados.

Notas v

Geral: Se houver alguma discrepância entre uma carta e o livro de regras, siga as regras da carta.

Cartas de Aventura: Depois que um jogador obtém um marcador de Aventura para uma carta de Aventura, ele pode olhar para aquela carta novamente quantas vezes quiser.

Mochila: Um jogador pode armazenar até quatro dados na carta Mochila e mover qualquer número de dados da carta Mochila para sua Ficha de Personagem em um único turno. Um jogador não pode armazenar mais dados na carta Mochila do que o número de Espaços abertos em sua Ficha de Personagem. Se um jogador armazenar um dado na carta Mochila, ele não realiza uma Ação de Atributo nem ganha Ouro por dados dourados até que o dado seja colocado na Ficha de Personagem do jogador. A Mochila não conta para o limite de cartas de Arma do jogador.

Maça Abençoada: A habilidade desta carta de Arma não é ativada quando um jogador sai em Caçada na Fase de Mercado.

Compassivo/ Honesto/ Obnóxio: Essas cartas ignoram Dados de Reforço, pois são incolores.

Disfarce: O Alinhamento do jogador não é afetado pelo Ícone de Seta em nenhuma das cartas de Característica na troca. No entanto, o jogador deve mover o marcador de rastreamento em sua carta de Alinhamento em direção ao Mal, conforme indicado na carta "Disfarce".

Encouraçado (Habilidade de Cavaleiro): Depois de comprar uma carta de Armadura do topo do baralho do Mercado usando Abrir Cadeado, o jogador pode usar a habilidade Encouraçado.

Levitar: Ao escolher uma cor de dado para aumentar, o jogador pode escolher Dado de Reforço.

Pesquisar: A pesquisa não pode ser usada para substituir um dado diferente. *Por exemplo, um Dado de Reforço na Ficha de Personagem de um jogador com valor 7 ou 8 não pode ser substituído por um dado padrão, pois um dado padrão é numerado de 1 a 6.*

Clube Espinhoso: O XP ganho com esta carta é adicional aos dois de Ouro ganhos ao descartar uma carta do Mercado.

Pele de Pedra / Tremor: Se o marcador de rastreamento do jogador estiver em um espaço de Estrela de Reputação negativo de seu Alinhamento carta e eles têm menos Ouro/XP do que a carta exige que eles percam, eles perdem o máximo possível e ganham a carta.

Tumble: O uso da palavra “selecionado” nesta carta indica que o jogador pode olhar no saco de dados e escolher qualquer dado de sua escolha.

Machine Translated by Google

Variantes v

Método alternativo para reivindicar cartas de iniciativa: Durante a Fase de Dados, em vez de mover a carta de iniciativa para a frente do jogador que a selecionou, os jogadores podem mover seu marcador de rastreamento da carta de classe para a carta de iniciativa selecionada. Na Fase de Mercado, o jogador devolve o marcador de rastreamento da carta de iniciativa para a sua carta de classe. Dessa forma, os jogadores sempre podem ver de quem é a vez na Fase de Mercado, sem precisar mover tantas cartas na mesa.

Cartas de Aventura com Informações Abertas: Durante a Preparação, remova as cartas de Mercado "Spellbook" e "Gather Power" e devolva-as à caixa do jogo antes de criar o Mercado. Em vez de colocar as três cartas de Aventura viradas para baixo ao lado da carta de Monstro, coloque-as viradas para cima para que todos os jogadores vejam. Devolva as fichas de Aventura à caixa do jogo, pois elas não são usadas nesta variante.

Monstros Difíceis: Durante a Configuração, em vez de escolher entre os Monstros com o indicador “2P+”, escolha entre os Monstros com o indicador “1P”.

Regras do jogo de paciência v

CONFIGURAR

Use a mesma configuração do jogo base, com as seguintes exceções:

- Configure as cartas de Aventura e o baralho de Minions como no jogo multijogador.
- Configure a carta Monstro usando as cartas Monstro com o indicador “1P” nelas.
- Retorne as cartas de Mercado "Diplomacia", "Livro de Feitiços" e "Campo de Energia" para a caixa do jogo antes de preparar o baralho de Mercado. Remova 16 cartas adicionais de cada uma das pilhas de ponto único e ponto duplo para criar uma pilha de descarte de 32 cartas.
- Vire a carta do topo do baralho do Mercado e coloque-a ao lado da pilha de descarte para criar a “pilha de lixo”.
- Ao criar o Mercado, revele **quatro** cartas a cada rodada, em vez de três.
- Retire 2 dados dourados do saco de dados e coloque-os de lado como “dados inimigos”.

Visão geral de uma rodada

FASE DE ROLAGEM

A Fase de Rolagem é a mesma do jogo base.

FASE DE DADOS

O jogador escolhe uma carta de Iniciativa, coloca o dado em sua Ficha de Personagem e pode pegar a carta Ação de Atributo, como no jogo base:

- Se o jogador selecionar a carta de Iniciativa “1”, os dados inimigos não serão rolados.
- Se o jogador selecionar a carta de Iniciativa “2”, o jogador ganha o Ouro na carta de Iniciativa e rola um O inimigo morre.
- Se o jogador selecionar a carta de Iniciativa “3”, o jogador rola os dois dados inimigos. Se forem rolados dois dados, role novamente um dos dados até que os resultados em cada dado sejam únicos.

Resolva cada resultado de dado usando a seguinte referência:

Machine Translated by Google

- Se for 1, mova a carta mais à esquerda no Mercado para a pilha de lixo.
- Se for 2, mova a segunda carta do Mercado para a pilha de lixo.
- Se for 3, mova a terceira carta do Mercado para a pilha de lixo.
- Se for 4, mova a carta mais à direita no Mercado para a pilha de lixo.
- Se for 5 ou 6, mova a carta do topo do baralho de Minions para o fundo do baralho, revele a próxima carta de Minions e coloque-a no topo do baralho.

FASE DE MERCADO

Compre uma carta dentre as restantes no Mercado, descarte uma carta do Mercado para ganhar 2 de Ouro ou faça uma Caçada, como no jogo multijogador. Em seguida, mova a carta mais à esquerda do Mercado para a pilha de descarte. Mova as cartas restantes no Mercado para a pilha de lixo.

FASE DE LIMPEZA

A Fase de Limpeza é a mesma do jogo base, com uma exceção: mantenha **dois** dados inimigos reservados para turnos futuros em vez de um.

Fim do jogo

As etapas de Fim da Criação de Personagem, Criação de Conjuntos de Dados e Combate de Monstros são todas as mesmas do jogo multijogador.

Durante a etapa de Resolução de Cartas de Aventura, observe os indicadores "1P" no canto inferior direito das cartas de Aventura. Essa designação adiciona um requisito adicional que o jogador de paciência precisa cumprir para obter o benefício da carta. Assim como no jogo multijogador, se o jogador não tiver o marcador de Aventura associado a uma carta de Aventura, ele não será elegível para o benefício da carta.

Exemplo: A carta de obstáculo azul "Maelstrom" tem o indicador "1P [Máx. 2]", *o que significa que o jogador solitário não ganha os 2 Dados de Combate a menos que tenha duas ou menos cartas de Armadura.*



Durante o Combate com Monstros, se o teste de combate for menor que a Força do Monstro, o Monstro matou o personagem do jogador, e o jogador perde o jogo imediatamente.

Se o teste de combate atingir ou exceder a Força do Monstro, o Monstro é derrotado. Conceda Estrelas de Reputação com base na quantidade em que o teste de combate do jogador exceder a Força do Monstro, conforme indicado na carta de Monstro.

Depois que Estrelas de Reputação forem concedidas por derrotar o Monstro, passe para a pontuação final.

Pontuação final

A pontuação final ocorre da mesma forma que no jogo multijogador, exceto que para cada 8 de Ouro que o jogador tiver no final do jogo, o jogador ganha 1 Estrela de Reputação adicional.

Confira a tabela de pontuação para ver seu desempenho.

Matador de Monstros	**44+**
Herói de verdade	**40 – 43**
Líder do Clã	**36 – 39**
Luminar	**32 – 35**
Aventureiro	**28 – 31**
Mercenário	**24 – 27**
NPC	**ÿ 23**



Machine Translated by Google

Referência rápida em

Sequência de reprodução

1. *Início*

da jogada O jogador compra e rola os dados e os coloca nas cartas de Iniciativa em ordem.

2. Dados

Na ordem de jogo, cada jogador escolhe uma carta de Iniciativa.

- Coloque o dado no espaço mais à esquerda de uma Linha de Atributos.
- Ganhe Ouro na carta de Iniciativa, por colocar um dado de ouro *e/ou* por completar uma Linha de Atributos.
- Execute a Ação de Atributo associada (opcional).

3. Mercado

Na ordem de Iniciativa, cada jogador visita o Mercado e faz uma das seguintes ações:

- Compre uma carta de Mercado.
  - Se o jogador comprar uma carta de Característica, mova o marcador de rastreamento na carta de Alinhamento dele, se possível.
  - Se o jogador comprar uma carta de Habilidade, ele poderá usá-la imediatamente.
  - Se o jogador comprar uma carta de Pergaminho, imediatamente complete a ação na descrição do card.
- Ganhe 2 de Ouro descartando uma carta do Mercado.
- Participe de uma Caçada e lute contra um Lacaio. Se o Lacaio for derrotado, pegue a carta de Lacaio como Troféu, pegue a próxima ficha de Aventura e olhe para a próxima carta de Aventura.

4. Limpeza

- Cada jogador descarta todos os marcadores de Carisma e atualiza uma carta de Habilidade.
- Retorne os dados restantes nas cartas de Iniciativa para o saco de dados e descarte as cartas restantes do Mercado.
- Compre novas cartas de Mercado para reabastecê-lo.
- Adicione Ouro à(s) carta(s) de Iniciativa do meio que não não tem ouro.
- Passe o token de Jogador Inicial para o jogador à esquerda.

Fim do jogo

1. Fim da Criação do Personagem

Última oportunidade para modificar personagens.

2. Crie conjuntos de dados

Ganhe 1 Dado de Combate.

3. Resolva as Cartas de Aventura

Revele as cartas de Aventura uma de cada vez, resolvendo os efeitos (Local / Obstáculo / Ataque). Contrate mercenários.

4. Combate de Monstros

Faça uma jogada de combate contra o Monstro. Gaste 1 XP para rolar novamente qualquer Dado de Combate. Compare a jogada de combate de cada jogador com a Força do Monstro. Se forem bem-sucedidos, os jogadores ganham Estrelas de Reputação com base na jogada de combate.

5. Pontuação final

Cada jogador avalia as seis áreas que concedem Estrelas de Reputação, conforme listado em suas Fichas de Personagem. O jogador com mais Estrelas de Reputação vence!



Créditos v

Designer: Keith Matejka

Design Gráfico: Luis Francisco

Ilustrações: John Ariosa, Lucas Ribeiro

Editores: Dustin Schwartz, Brian Coppedge, Shelagh Redding

Agradecimentos especiais: a todas as pessoas que ajudaram nos testes e forneceram feedback durante o desenvolvimento: Claire Matejka, Eric Schlautman, Bryan Winter, Kane Klenko, Carrie Klenko, Ed Marriott, James Ryan, Mitch Zuleger, Marissa McConnell, Dan Harwood, Dan Menard, Andre Dusette, August Hopp, Kirk Dennison, Emily Dennison, Caitlin Jung, Jacob Mueller, Brendan Lapsley, Dan Cunningham, Luke Nelson, Scott Birrenkott, Tim McCloud, Chris Mogensen, Todd Verge, Chris Browne, Greg Krywusha, Becky Tilly, Max Sandeson, Todd Wall, Ian Thomas, Becca Steudel, Matt Steudel, Corey Mayo, Zak Koehler, Lindsey Koehler, Brett Atkinson, Luke Muench, Matt Holden, Liz Howald, Eric Jack, Jeremy Haack, Scot Schafer, Steve Esser e Chris Buxton.

Para obter informações adicionais ou suporte, visite-nos em **www.thunderworksgames.com**