



REGRAS

Número de Jogadores: 1 a 6

Idade: 12 ou mais

INTRODUÇÃO

Os Monstros estiveram bastante ocupados. Sons de marteladas ecoam através da floresta por dias e então, silêncio. De repente eles surgem. Escondidos atrás da sua Siege Tower, War Wagon e Battering Ram, acompanhados de novos e poderosos aliados, os atacantes irrompem da floresta. Você responde com novos equipamentos. Com a ajuda do seu engenheiro, você constrói Pits, Traps e Barricades para retardar o avanço dos monstros. Com recursos suficientes, você poderá construir Ballista e Catapult para desencadear ataques poderosos. A batalha começou de novo !

VISÃO GERAL

Engines of War é a terceira expansão de Castle Panic, introduzindo equipamentos para os jogadores e Monstros. Jogadores agora podem usar cartas de Recursos para construir equipamentos e novas armas. Novos Monstros, como o Shaman, Breathtaker e Goblin Saboteur, trazem novas ameaças. Os Encampments mudam como os monstros entram na batalha, e as Siege Engine dão aos Monstros novas maneiras de romper as Paredes do Castelo.

Engines of War pode ser jogado apenas com Castle Panic ou com Castle Panic e/ou The Wizard's Tower e/ou The Dark Titan (expansões). Todos os componentes em Engines of War têm um ícone especial () que os identifica como parte desta expansão. (Consulte Setup para obter mais informações).

OBJETIVO

O objetivo de Engines of War é o mesmo de Castle Panic. Os jogadores devem derrotar todos os Monstros e ter pelo menos 1 das 6 Torres em pé para ganhar o jogo. A Keep **NÃO CONTA** como uma Torre e não tem impacto sobre a condição final do jogo.

COMPONENTES

(Engines of War requer a versão completa de Castle Panic para ser jogado.)

- **Keep Token:** Onde a Catapult e Ballistas são construídas
- **Ficha do Engenheiro:** usado para construir Equipamentos
- **Ficha de Tarefas:** dupla face, determina o que o Engenheiro está construindo
- **2 Spring Trap Tokens:** faz os monstros recuarem
- **2 Pit Tokens:** causa dano nos Monstros
- **2 Barricade Tokens:** deixa os Monstros mais lentos
- **1 Catapult Token:** causa 3 danos em 1 espaço
- **1 Ballista Token:** causa dano em Monstros em múltiplos espaços
- **16 Cartas de Recurso:** 4 cartas de Brick, Mortar, Wood e Rope
- **11 Monster Tokens:** novas ameaças ao castelo
 - 1 Siege Tower
 - 1 War Wagon
 - 1 Battering Ram
 - 1 Shaman
 - 1 Breathmaker
 - 2 Goblin Saboteurs
 - 1 Equalizer
 - 1 Roll and Move
 - 1 Forward Camp
 - 1 Barracks
- **3 Cartas de Referência:** guias de mão para consulta durante o jogo
- **1 Manual**



GAME SETUP

- Coloque Muralhas e Torres no tabuleiro como você faria para *Castle Panic*, *The Wizard's Tower*, ou *The Dark Titan*, dependendo qual jogo você escolheu.
- Coloque o Keep exatamente no centro do castelo.
- Coloque a ficha de Engenheiro e de Tarefas do lado de fora do tabuleiro, mas separadas.
- Reserve os tokens de Trap, Pit, Barricade, Ballista e Catapult para usar depois.
- Modifique o baralho do Castelo:
 - Remova as cartas de Brick e Mortar e coloque-as na caixa. Existem novas cartas de Brick e Mortar no baralho de Recursos.
 - Criando o baralho de Recursos: Embaralhe os novos Brick, Mortar, Rope, e Wood juntos e coloque-os ao lado com a face para baixo.
 - Remova 6 Orcs da pilha de Monstros e reserve-os. (*Eles se tornarão a equipe da Siege Engines*!).

Resource Deck



Task Tile



Other Tokens



Jogando com Castle Panic apenas

1. **Remova** os seguintes **Monstros** do jogo. Eles não serão usados com essa expansão:
3 Globins, 2 Trolls, 2 Giant Boulders, 1 Red Monsters Move, 1 Green Monsters Move, 1 Blue Monsters Move.
2. Adicione todos os **tokens de Monstros** da expansão Engines of War na pilha de Monstros.
3. Coloque os mesmos **Monstros iniciais** como de costume (3 Goblins, 2 Orcs, 1 Troll), com 1 em cada arco do anel do Archer (Arqueiro). (Os Jogadores escolhem qual Monstro vão colocar em cada arco).
4. Dar uma **mão inicial** para cada jogador:

Jogadores	Cartas do Castelo na mão inicial	Cartas de Recursos na mão inicial	Cartas na mão	Cartas que o jogador pode trocar
1 a 5	5	1	6	1 *
3 a 5	4	1	5	1
6	3	1	4	2

Nota do Designer: Enquanto sugerimos que os Monstros do jogo sejam misturados, o mundo de Castle Panic vem crescendo, e nós queremos que você personalize-o para se adequar ao seu grupo. Coloque Monstros diferentes, tire outros, faça o seu jogo. O mais importante é se divertir !
Obrigado, Justin De Witt

Jogando com Castle Panic e The Wizard's Tower

1. **Remova** estes **Monstros** do jogo. Eles não serão usados com essa expansão:
 - do Castle Panic: 1 Red Monsters Move, 1 Green Monsters Move, 1 Blue Monsters Move, 3 Giant Boulders, 6 Goblins, 5 Orcs, 5 Trolls
 - do Wizard's Tower: 1 Climbing Troll, 1 Goblin Cavalry, 1 Ogre, 1 Phoenix
2. **Remova** Arcane Assembly, Azriel's Fist, Eye of the Oracle, e Thalgar's Blessing do **baralho do Feiticeiro** e coloque-as na caixa. Eles não serão usados com essa expansão.
3. Adicione todos os Monstros da expansão Engines of War na **pilha de Monstros**.
4. Pegue **6 Monstros** aleatoriamente (devolvendo qualquer que tenha efeitos, Boss Monsters, Siege Engines, ou Encampments and redrawing) e vire-os com a face para cima, 1 em cada espaço do anel do Archer (Arqueiro). Se um Monstro desta expansão for escolhido, olhe a pág: 12-16 para regras detalhadas.
5. Pegue **3 Harbinger** do Mega Boss Monsters e adicione na pilha de Monstros.
6. Distribua a **mão inicial** para cada jogador:

Jogadores	Cartas do Castelo na mão inicial	Cartas de Recursos na mão inicial	Cartas na mão	Cartas que o jogador pode trocar
1 a 2	6	1	7	1 *
3 a 4	5	1	6	1
5 a 6	4	1	5	1 (2 p/ 6 jogadores)

Jogando com Castle Panic e The Dark Titan

1. **Remova** os seguintes **Monstros** do jogo. Eles não serão usados com esta expansão:

- De Castle Panic: 6 Goblins, 3 Orcs, 5 Trolls, 2 Red Monsters Move, 2 Green Monsters Move, 2 Blue Monsters Move, 2 Giant Boulders

- De Dark Titan: 1 Elite Goblin, 1 Elite Orc, 1 Elite Troll

2. Adicione todos os **Monstros** da expansão Engines of War na pilha de Monstros.

3. Coloque como **Monstros iniciais** 2 Trolls, 1 Elite Orc, 1 Elite Goblin, 1 Goblin Saboteur e 1 Orc, 1 em cada espaço do anel do Archer (Arqueiro).

4. Distribua a **mão inicial** para cada jogador:

Jogadores	Cartas do Castelo na mão inicial	Cartas de Recursos na mão inicial	Cartas na mão	Cartas que o jogador pode trocar
1 a 2	5	1	6	1 *
3 a 5	4	1	5	1
6	3	1	4	2

Jogando com Castle Panic, The Wizard's Tower e The Dark Titan

1. **Remova** os seguintes **Monstros** do jogo. Eles não serão usados com esta expansão:

- De Castle Panic: Todos os Goblins, Todos os Orcs, 7 Trolls, 2 Red Monsters Move, 2 Green Monsters Move, 2 Blue Monsters Move, 3 Giant Boulders

- De The Wizard's Tower: 1 Climbing Troll, 1 Gargoyle, 1 Goblin Calvary, 1 Ogre, 2 Phoenix

- De The Dark Titan: 2 Elite Goblin, 2 Elite Orc, 1 Red Plague, 1 Green Plague, 1 Blue Plague, 1 Herald

2. **Remova** Arcane Assembly, Azriel's Fist, Eye of the Oracle e Talgar's Blessing do **baralho do Feiticeiro** e retorne a caixa. Eles não serão usados com esta expansão.

3. Adicione todos os Monstros da expansão Engines of War na **pilha de Monstros**.

4. Coloque como **Monstros iniciais** 1 Ogre, 1 Gargoyle, 1 Goblin Saboteur, 1 Troll, 1 Goblin Calvary, 1 Centaur

5. **Pegue 3 Harbinger** do Mega Boss Monsters e coloque na pilha de Monstros

6. Distribua a **mão inicial** para cada jogador:

Jogadores	Cartas do Castelo na mão inicial	Cartas de Recursos na mão inicial	Cartas na mão	Cartas que o jogador pode trocar
1 a 2	6	1	7	1 *
3 a 4	5	1	6	1
5	4	1	5	1
6	4	1	5	2

* Com 1 jogador, você pode Descartar e Pegar 2 cartas.

Algumas regras específicas em relação ao The Dark Titan e The Wizard's Tower podem ser encontradas na parte de trás do livro de regras.

Como um Setup alternativo, ao invés de 6 Orcs, tente escolher diferentes Monstros para fazerem parte da equipe do Siege Engines. Misture Goblins e Trolls, ou até mesmo escolha 6 Monstros aleatoriamente.

ACRÉSCIMOS NA ORDEM DO JOGO

As fases na ordem do jogo são as mesmas de Castle Panic, com os seguintes acréscimos.

1.Comprar: Os jogadores podem agora comprar, 1 carta de cada vez, do baralho do Castelo OU do baralho de Recursos.

2.Descartar e Comprar: Os jogadores podem descartar cartas do Castelo, Recursos ou Feiticeiro e comprar de qualquer outro baralho.

3.Troca de Cartas: Os jogadores podem trocar cartas do Castelo, Recursos ou Feiticeiro.

4.Jogar Cartas: Os jogadores podem jogar cartas do Castelo, Recursos ou Feiticeiro nesta fase.

5.Mover Monstros: Muitos dos novos Monstros possuem regras para movimentos especiais. Consulte as páginas 12-15 para obter detalhes.

6.Comprar 2 Novos Monstros: Veja as páginas 12-15 para detalhes sobre resolvendo novos Monstros.

TERMOS ESPECIAIS E MECÂNICAS

Cartas de Recurso: As cartas Brick, Mortar, Rope e Wood compõem o baralho de Recursos.

Cartas de Acerto: Contém a palavra “hit” e nas cartas Acher, Knight, Swordsman e Hero.

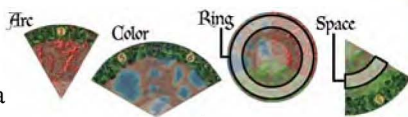


Cartas Especiais: Distinguem-se das outras cartas pela jóia roxa e possuem regras exclusivas. (ex. The Barbarian e Nice Shot).

Cartas Coloridas: Qualquer carta (Castelo ou Feiticeiro) que usa a cor em seu título, incluindo cartas “Any Color”. Blue Archer, Any Color Knight, Red Fireball e Green Boiling Oil são todos exemplos de cartas coloridas.

Arcos, Cor, Anéis e Espaços:

Um **Arco** é numerado e equivale a metade de uma cor. A **Cor** é composta por 2 Arcos da mesma cor. Um **Anel** é um círculo concêntrico numerado de 1 a 5. Um **Espaço** é a menor unidade de área no tabuleiro e é definido por um Arco e um anel.



Banir: Sempre que uma carta é Banida, ela é removida do jogo e retorna a caixa, não para a pilha de descarte. Uma carta Banida não é usada novamente até o próximo jogo.

O Baralho de Recursos

As cartas Rope, Wood, o novo Brick e Mortar compõem o baralho de Recursos. Estes Recursos são usados com o Engenheiro para construir Equipamentos.



Comprando Cartas de Recursos: Elas são compradas 1 por vez na Fase 1 (Compra), Fase 2 (Descarte e Compra) e possivelmente na Fase 4 (Jogar as Cartas) no turno de um jogador. Os jogadores podem comprar quantas cartas de Recursos desejarem, seguindo a regra de limite de cartas na mão. A menos que uma carta o restrinja especificamente, **comprar** e **descartar** inclui o baralho de recursos. Por exemplo, “Draw 2 Cards” aplica-se ao baralho de recursos, mas “Reinforce” (The Wizard’s Tower) ainda se aplica **apenas** ao baralho do Castelo ou do Feiticeiro. **Scavenge** não se aplica ao baralho de recursos.

Jogando cartas de recursos: Conte respeitando a quantidade de cartas na mão de um jogador e pode descartar, trocar ou jogar como as cartas do Castelo. Descarte em suas respectivas pilhas de descarte.

Embaralhando as cartas de recursos: A medida que a batalha aumenta, seus recursos começam a diminuir. Se o baralho de recursos se esgotar e um jogador quiser comprar cartas, embaralhe a pilha de descartes e **bana 2 recursos aleatoriamente do baralho**.

O Engenheiro

Este trabalhador pode receber uma tarefa e transformar matéria-prima em armas poderosas. Para trazer Equipamento de campo (P.8) ou equipamento do Castelo (P. 9) para o jogo, os jogadores devem primeiramente construí-los, entregando cartas de recursos para o Engenheiro, do tipo e quantidade indicada.

Utilizando o Engenheiro: Os jogadores podem utilizá-lo durante a fase de Jogar Cartas no seu turno.



Definindo uma Tarefa:

- Coloque a ficha de tarefa de modo que se encaixe com a ficha do engenheiro indicando o equipamento a ser construído.
- Até que uma carta de recurso seja atribuída ao engenheiro, a tarefa atribuída pode ser alterada.

(A ilustração mostra que o Engenheiro está construindo uma Catapulta).



Atribuindo Cartas de Recursos

- Cartas de recursos não podem ser atribuídas até que a tarefa tenha sido definida.
- Uma vez definida a tarefa, **qualquer jogador** (não apenas o jogador que iniciou a tarefa) **pode atribuir as cartas de recursos necessárias para completar essa tarefa no seu turno.**
- Não há limite para o número de cartas de recursos que o jogador pode atribuir ao Engenheiro.
- Cartas de recursos atribuídas a ficha do Engenheiro permanecem lá até que a tarefa tenha sido Completada OU Cancelada.
- Uma vez que o Engenheiro tenha iniciado uma tarefa, ela não pode ser alterada. Deve ser completada OU cancelada.



Completando a tarefa

Quando todas as cartas de recursos necessárias para o equipamento forem atribuídas ao Engenheiro, **esta tarefa está completa e o equipamento é construído.**

1. Descarte todas as cartas de recursos que estão com o Engenheiro
 2. Mova a ficha de tarefa para longe do Engenheiro. Ele não tem mais nenhuma tarefa definida.
 3. Imediatamente coloque a ficha do equipamento no jogo.
- Os jogadores podem concluir tarefas e definir novas no mesmo
 - A quantidade de Equipamentos em jogo é **limitada ao número de fichas** de equipamento no jogo.
 - Os jogadores não podem “duplicar” as cartas de Recursos para construir várias peças de equipamento ao mesmo tempo. Cada peça de equipamento é concluída individualmente e uma nova tarefa começa.
 - Um único jogador pode concluir uma tarefa por conta própria, mas algumas tarefas podem levar vários turnos para serem concluídas.
 - Equipamentos de campo e Muralhas são de uso único e podem ser reconstruídos depois que Monstros os destroem.
 - A Catapult e Ballista são permanentes e permanecem no jogo. Elas podem ser usadas repetidamente. Elas serão reconstruídas apenas se forem destruídas.

Cancelando a tarefa

- Os jogadores podem cancelar tarefas e definir novas no mesmo turno.
- Os jogadores podem cancelar a tarefa atual para definir uma nova tarefa ao Engenheiro, mas eles perdem todos os recursos atribuídos para a tarefa atual.
- **Descarte todas as cartas de Recursos** atualmente atribuídas ao Engenheiro
- **Ajuste a ficha de tarefa** para que o equipamento desejado seja definido como a tarefa atual.

Equipamento

O Engenheiro pode construir 7 diferentes equipamentos. Cada peça tem diferentes usos e um custo único em recursos. **Equipamento de campo** inclui Barricade, Pit) e Spring Trap . **Equipamento do Castelo** inclui Ballista, Catapult, Keep e Muralha.

Equipamento de Campo

- Pode ser colocado em qualquer espaço (exceto floresta) **que não contenha atualmente um Monstro**. PODE ser colocado no **mesmo espaço com uma torre**. Um Monstro entrando em um espaço de equipamento de campo E uma torre, **aciona os efeitos do equipamento de campo ANTES** de atacar a torre.
- Somente 1 token de equipamento de campo pode estar em um espaço por vez.
- **Destruido se atingido por um Boulder ou Fogo** e não interrompe o movimento de Boulder / Fireball.
- **Pits e Barricade são considerados estruturas do castelo** que provocam efeitos nos Monstros (Necromancer, Boom Troll, Goblin Saboteur, etc.).
- Todos os equipamentos de campo **são de uso único**, depois que são disparados por um Monstro, o token é descartado e deve ser construído novamente para ser utilizado.

Barricade custo:   Esta pilha de tijolos amarrados juntos **funciona como uma muralha que pode ser construída em um espaço**.

- **TODOS** os Monstros movendo-se para o mesmo espaço com um Barricade, param no espaço anterior, *mesmo que o Monstro se mova no sentido horário, no sentido anti-horário ou para trás da Barricade*.
- 1 Monstro atingindo a Barricade leva 1 pondo de dano (o jogador escolhe se mais de 1 Monstro atinge a Barricade) e o token de Barricade é descartado.
- **Monstros Voadores** são barrados por Barricades.

Pit custo:   Estes espetos afiados escondidos em um poço cheio de argamassa causa **dano em um Monstro**.

- 1 Monstro movendo-se para um espaço com um Pit leva 1 ponto de dano e o token de Pit é descartado.
- Monstros voadores não são afetados por Pits.

Spring Trap custo:   Essa armadilha de laço **funciona como Drive Him Back**.

- 1 Monstro movendo-se para o mesmo espaço com uma Spring Trap é imediatamente movido para o Anel da Floresta, ficando no mesmo número de Arco e o token de Spring Trap é descartado.
- A Spring Trap não causa dano.
- Monstros voadores não são afetados por Spring Trap.
- Spring Trap **não são consideradas estruturas do Castelo** para provocar efeitos em Mostro (do Necromancer, Boom Troll, Goblin Saboteur, etc.)

Equipamento do Castelo

Muralha:   As muralhas funcionam como em Castle Panic, mas agora elas são construídas usando o Engenheiro e o baralho de recursos.

Keep custo:     Esta estrutura alta fornece uma plataforma no centro do castelo para a poderosa Catapult e Ballista atirar de lá. Se o Keep for destruído, o Engenheiro pode reconstruí-lo ao custo de 1 de cada recurso.

- O Keep NÃO conta como uma torre normal e não tem impacto sobre a condição final do jogo.
- O Keep é destruído por Boulders, e o detém como uma torre faria. Se o Keep for destruído, qualquer Catapult ou Ballista nele é destruído também.
- O Keep é destruído por 3 tokens de fogo.
 - Fogo que atinge o Keep que contém Catapult ou Ballista, remove 1 arma, a escolha do jogador, ao invés de adicionar uma chama ao Keep.
 - Se a Catapult ou Ballista não estiverem presentes, então a chama é adicionada ao Keep.

Catapult e Ballista

Ballista Custo:    Esta besta gigante dispara uma grande flecha que causa dano em Mostros em vários espaços (pág. 11).

Catapult custo:    Esta arma lança uma pedra maciça que causa danos pesados em 1 espaço (pág. 11).

Setup: Essas poderosas peças de equipamento do Castelo são colocadas sobre o Keep quando construídas pelo Engenheiro.

- Quando a primeira Catapult ou Ballista for construída, coloque-a encima do Keep e gire o Keep para que a arma fique de frente para a Cor de sua escolha. (O Keep pode ser girado novamente na página 11).
- O Keep pode ter tanto 1 Ballista e 1 Catapult sobre ele ao mesmo tempo.
- A Catapult e a Ballista podem ser colocados no Keep somente se este não estiver queimando, eles devem estar na mesma direção. *Nesta imagem, eles estão olhando para o verde.*

Utilizando Catapult e Ballista

Para atacar com a Catapult ou Ballista, a arma tem que estar na direção da cor com o Monstro que o jogador deseja atacar.

- A Catapult e a Ballista podem **mirar em Monstros em qualquer arco** da cor que esteja na direção do Keep.
- Catapult e Ballista **não causam danos em monstros voadores.**



Mirando em Monstros

- Catapult e Ballista **NÃO PODEM** mirar em Monstros no anel do Castelo.
- A Catapult e Ballista **podem** ser disparadas **UMA** vez a cada turno do jogador.
- Para disparar a Catapult ou Ballista, o jogador deve **descartar 2 cartas que correspondem ao anel e a cor** onde está o Monstro alvo.
- Isto pode significar descartar **1 carta para a cor e 1 carta para o anel**.



O Troll está na cor azul e no anel do Knight (cavaleiro). Este ataque usa a carta Blue Swordsman para combinar com a cor e a carta Green Knight para combinar com o anel.

- Isto também pode significar descartar **1 carta que corresponda a cor e ao anel do Monstro alvo, juntamente com uma segunda carta de qualquer tipo**. Cada ataque com uma Catapult ou Ballista requer pelo menos 2 cartas, então a segunda carta poderia ser qualquer carta de Castelo, Feiticeiro ou Recurso.



O Troll está na cor azul e no anel do Knight (cavaleiro). Este ataque usa uma carta Blue Knight para combinar com a cor e o anel, e uma carta Rope como a segunda carta.

- As 2 cartas descartadas para disparar a Catapult ou Ballista **NÃO** tem qualquer efeito adicional, independente do seu texto. Elas simplesmente contam como componentes necessários para disparar a arma. **Uma carta pode ser jogada considerando o efeito ou descartada com 1 das 2 cartas necessárias para disparar a arma, não ambos**. As cartas Change Range e Change Color ainda podem ser usadas como 1 das 2 cartas para ajudar a mirar no Monstro, mas se usadas desta forma, **elas também não contam como “segunda carta”**.
- **Boiling Oil** corresponde ao anel do Swordsman (espadachim) e a cor indicada.

Catapult e Ballista – Danos

Ballista dispara uma poderosa flecha que pode passar através dos Monstros, causando dano em vários numa reta.

- O **Monstro alvo** leva 2 pontos de dano, e em seguida, **1 ponto de dano é causado a 1 Monstro em cada espaço** do mesmo arco atrás do Monstro alvo.
- O dano atrás do Monstro alvo **inclui o anel da Floresta**.
- Os Danos **NÃO** mudam de arcos.
- Se mais de 1 Monstro estiver em qualquer espaço afetado, o jogador que atirou com a Ballista escolhe qual Monstro leva o dano.
- A Ballista **NÃO pode mirar um espaço vazio** para aplicar danos aos espaços atrás dele.



Exemplo de ataque de Ballista visando o Troll no espaço Blue Knight do arco 6. Os danos continuam dentro da floresta.

A **Catapult** atira uma pedra maciça que causa dano pesado em um único espaço.

- **Distribuir 3 pontos de dano** no espaço alvo.
- **NÃO** é possível mirar num Monstro no anel da floresta.
- Se houver mais de 1 Monstro no espaço destino, o jogador disparando a Catapult pode distribuir esse dano entre todos os Monstros do espaço, de qualquer forma que ele escolher.
- Se usado contra um Siege Engine, qualquer dano a mais atinge os Monstros sob o Siege Engine (Siege Engine pág 13-14).



Exemplo de ataque da Catapult dirigido a um Orc e Goblin no espaço Blue Archer (arqueiro) arco 6. O jogador divide os 3 pontos de dano entre os dois Monstros.

Girando o Keep – O Keep pode ser girado uma vez no turno do jogador para que ele mire em uma cor diferente. Isso pode ser feito antes ou depois de disparar uma Catapult ou Ballista.

Mantendo Troféus: Os tokens de Monstros mortos por ataques de Catapult ou Ballista, são mantidos como troféus pelo jogador que fez o ataque.

FICHAS DE MONSTROS

Breathtaker – Esta misteriosa criatura rouba a respiração dos seus lábios. Enquanto o Breathtaker estiver em jogo, os jogadores não podem trocar cartas. A borda vermelha lembra os jogadores deste efeito duradouro.



Goblin Saboteur – Esta criatura diabólica sacrifica-se para romper as reservas do Castelo. O Goblin Saboteur pode ser atacado como de costume, mas se ele levar qualquer dano da estrutura do Castelo (incluindo Pits e Barricades), **ele destrói a estrutura e é imediatamente morto**.



- Os jogadores devem imediatamente **banir a carta do topo de cada baralho em jogo** (Castelo, Recursos e Feiticeiro) igual a saúde do Goblin Saboteur quando ele morreu.
- Se não houver cartas no baralho de compra, banir a carta do topo do baralho de descarte.

Shaman – Este poderoso curandeiro ampara os Monstros guerreiros. Enquanto o Shaman estiver em jogo, todos os Monstros na mesma cor do Shaman (incluindo ele mesmo) recuperam 1 ponto de saúde no final da fase 5 (Mover Monstros). A borda vermelha lembra os jogadores deste efeito duradouro.



- **Todos os danos causados aos Monstros pelo movimento** (isto é, atingindo as estruturas do castelo ou fogo) são resolvidos **ANTES** que o Shaman os cure.
- O Shaman não traz de volta Monstros mortos. Ele cura os danificados (atingidos).
- Pode ser útil tratar o Shaman como se ele fosse o **último Monstro a se mover**.
- O Shaman **não pode curar Siege Engines ou Encampments**.
- Se o Shaman for **movido por outro token, ele CURA**.
- Se o Shaman for **movido por jogadores, ele NÃO cura**.
- Se o Shaman **não se mover, ele NÃO se cura**.
- **Dentro do anel do castelo, o Shaman não cura**.

EFEITOS DOS MONSTROS

Equalizer – Conte o número de Monstros no jogo. Se houver 5 ou menos, compre e resolva os Monstros da pilha de monstros (**retornando Monster Effects, Heralds, Encampments, The Goblin King, ou Support Tokens para a pilha**) até que haja pelo menos 6 no tabuleiro.



- Se Siege Engines estiver presente, **conte os 2 Orcs embaixo dele, mas não o token Siege Engines**.
- Não conte Encampments.
- O Equalizer **pode trazer Siege Engines para o jogo**.
- Monstros mortos durante a resolução do Equalizer **ainda contam para os 6**.

Roll and Move – Role o dado e mova **TODOS OS Monstros** do tabuleiro 1 espaço de acordo com os resultados: 1-2 sentido horário, 3-4 avançar, 5-6 sentido anti-horário.

SIEGE ENGINES

Essas poderosas engenhocas dão aos Monstros novas maneiras de quebrar as muralhas do Castelo, enquanto protege os Monstros que os operam.

- Há 3 Siege Engines inclusos na Engine of War: **Siege Tower**, **War Wagon** e **Battering Ram**. Cada uma tem uma habilidade única, mas todos eles compartilham os elementos comuns listados abaixo:
- Siege Engines não são criaturas vivas, **portanto não podem recuperar danos** pelo Healer ou Shaman.

Comprando token de Siege Engine:

1. Role o dado para determinar em qual arco da floresta ele irá ser colocado.
2. Pegue 2 Orcs dos 6 que foram colocados de lado no início do jogo. Estes Orcs são agora a “tripulação” que opera o Siege Engine.
3. Coloque o Siege Engine sobre os 2 Orcs para criar uma pilha de 3 tokens de Monstro. Certifique-se de manter os 3 tokens alinhados para que todos eles tenham seu número mais elevado apontando para o Castelo.



Movendo o Siege Engine O Siege Engine e a equipe Orc embaixo são movidos juntos como se fossem um único token. Siege Engine se move na fase 5 (Movimentação dos Monstros) como de costume. O War Wagon tem movimento especial (veja p. 14).

- Siege Engines **são afetados por cartas de movimento do jogador**, como Tar, Rain of Ice, Drive Him Back!, etc.
- Siege Engines **são movidos por outros tokens e Monstro**.

Atacando um Siege Engine – Siege Engines podem ser danificados como Monstros normais; No entanto, **TODOS os danos são primeiramente aplicados ao Siege Engine e não aos Monstros abaixo**, que estão protegidos.

- Ao danificar um Siege Engine, certifique-se de **girar para baixo SOMENTE o token do Siege Engine e NÃO dos Monstros abaixo**.
- **Cartas que “matam”** como Barbarian, Nice Shot, Hammer of Light ou Wizard Quake, **destrói apenas o Siege Engine, NÃO os Monstros abaixo**.
- **Qualquer forma de Boulder** que atinge um Siege Engine **destrói apenas o Siege Engine, NÃO os Monstros abaixo**.
- Quando a saúde de um Siege Engine é reduzida para 0, descarte o Siege Engine e separe os 2 Orcs, mantendo-os no espaço onde o Siege Engine estava.
- Se um Siege Engine for destruído pelo fogo, os Monstros abaixo **não pegam fogo**.
- Se a quantidade de dano causado a um Siege Engine exceder o restante de saúde do Siege Engine, os danos excedentes são transferidos para os Monstros abaixo. Os jogadores podem distribuir o dano como eles bem entenderem. *(Por exemplo, se um ataque de Catapult de 3 é usado contra um Ram Battering que tem apenas 1 ponto de saúde, o Battering Ram é destruído e os 2 pontos restantes de dano podem ser aplicados aos Orcs abaixo.)*



Siege Tower – Esta construção em forma de escada é usada para quebrar muralhas e impedir que novas sejam construídas.



- NÃO causa danos ao destruir as estruturas do castelo.
- É movido pelo Spring Traps
- PÁRA de se mover após destruir uma muralha, Barricade, ou Fortify.
- Nunca se move do anel do Swordsman (espada-chim) para o anel do Castelo. Em vez disso, se nenhum MURO estiver presente, a tripulação de Orcs viola o anel do castelo e o Siege Tower permanece nesse arco.
- Mova ambos os Orcs para o espaço do Castelo normalmente, resolvendo qualquer Field Equipment presente antes de destruir qualquer torre presente.
- Mova a Siege Tower para que ela **encoste na linha entre o castelo e o anel Swordsman (espada-chim)** (da mesma forma que as Muralhas são colocadas). Monstros podem mover-se através desses espaços, mas os jogadores **não podem construir uma Muralha** até que a Siege Tower seja destruída.
- A Siege Tower ainda pode ser atacada e é considerada **no espaço do Castelo e Swordsman (espada-chim)** para efeito de mira.
- Uma vez que a Siege Tower tenha quebrado as Muralhas, ela **não pode ser movida** pelos jogadores ou pelos Monstros porque não tem tripulação viva para opera-lo. Uma Siege Tower neste estado NÃO tem que ser destruída para alcançar a condição de vitória.



War Wagon – Este transporte blindado fornece proteção para sua tripulação enquanto eles atacam erráticamente o castelo.



- **Leva dano** ao destruir estruturas do Castelo.
- É afetado por Pits, Spring Traps e Barricades. Se o War Wagon retorna à floresta pelo seu movimento em um Spring Traps, ela termina seu movimento e NÃO rola dados para movimento adicional.
- PARA de se mover depois de destruir uma Muralha, Barricade ou token Fortify.
- Fora do Castelo, o War Wagon sempre move 1 espaço para a frente e então 1 espaço no sentido horário ou anti-horário conforme determinado pela rolagem de dado.
 - **1, 2, or 3:** 1 arco no sentido anti-horário
 - **4, 5, or 6:** 1 arco no sentido horário
- Se um token mover ou girar o War Wagon, ele se move para frente e rola dado para movimento adicional. Isto não se aplica se o War Wagon for movido pelo jogadores.
- **Dentro do anel do Castelo**, o War Wagon move 1 espaço no sentido horário e não rola nenhum dado para movimento adicional.

Battering Ram – Esta terrível máquina destrói Muralhas e Torres com facilidade.



- Não recebe danos ao destruir estruturas do castelo.
- É movido por String Traps
- PARA de se mover após destruir uma Muralha, Barricade ou token Fortify.
- **Dentro do castelo**, o Battering Ram se move 1 espaço no sentido horário.

ENCAMPMENTS

Os Monstros constroem essas estruturas para aproximar seus exércitos do Castelo, alterando como os Monstros entram no jogo.

- **Quando comprados**, Encampments são colocados na floresta pela rolagem de dado, como normalmente é feito.
- Os efeitos ficam no jogo desde que o token esteja no tabuleiro.
- **NÃO pode ser movido** (pelos jogadores ou por tokens de Monstro).
- **NÃO são afetados por qualquer tipo de Boulder**.
- Pode ser danificado ou destruído, mas o ataque deve acontecer na floresta.
- **Se estiver em chamas**, Encampments leva 1 de dano para cada token de fogo colocado nele no final da fase 5 (Movimentação de Monstros).
- Não são criaturas vivas, **de modo que não podem recuperar pontos** pelo Healer ou Shaman.
- **NÃO tem que ser destruído para ganhar o jogo**. Eles não são Monstros, podendo estar presente no jogo quando todos os outros Monstros estiverem mortos e os jogadores conseguirem a condição de vitória.

Barracks – A partir do momento que Barracks aparece, o próximo Monstro a ser comprado, e o primeiro comprado em cada turno posterior, é colocado no mesmo espaço da Floresta que o Barracks.

- Qualquer Monstro comprado Subsequente (incluindo Siege Engines) são posicionados pela rolagem de dados como de costume.
- A colocação do Boulder ainda é determinada pela rolagem do dado.



Foward Camp – Este símbolo é colocado no cruzamento de 2 arcos para a cor que corresponde ao número que foi rolado.



- **A partir de agora, TODOS os Monstros colocados em qualquer arco da mesma COR com Foward Camp são colocados no anel Archer (arqueiro) ao invés da Floresta**. Isto inclui Imps colocados por Conjurador, Hydra ou 1 Imp por token de Torre.
- O **Orc Warlord e Troll Mage** imediatamente se movem para o anel Knight (Cavaleiro)
- Monstros movidos para a floresta por jogadores ainda se movem para a floresta.
- O Foward Camp é considerado em ambos os arcos da cor que ele ocupa para fins de mira.

Barracks e Foward Camp **não afetam a colocação inicial uns dos outros**. Cada um ainda é colocado na floresta pelo dado.

Se Barracks e Foward Camp estiverem na mesma cor, **seus efeitos combinam-se** de modo que o primeiro Monstro comprado é colocado no anel Archer (arqueiro) do mesmo arco que Barracks.

Pontos de Vitória

Shaman: 5 pontos
Breathmaker: 5 pontos
Siege Engines: 3 pontos
Encampments: 2 pontos

Notas para Wizard's Tower Jogadores

- Rope e Wood NÃO podem ser usados para **remover tokens de fogo**.
- Cartas descartadas para atacar Catapult e Ballista **não contam em relação a Bersek**.
- Hammer of Light **DESTRÓI Encampments**
- Mystical Manufacturing PODE ser usado para **reconstruir o Keep**.
- Teleport PODE ser usado para **mover um pedaço do Field Equipment**.
- Wizard Quake NÃO pode ser usado para **destruir o Keep**.

Monstros

- Necromancer e Doppelganger NÃO pode trazer de volta Encampments ou Siege Engines.
- O Climbing Troll NÃO é parado por Barricades.
- O Goblin Cavalry **para de se mover** quando ele encontra Field Equipment.
- O Cyclops e outras “**variações**” de Monstro SÃO afetados pelo Field Equipment, mesmo em seu anel invulnerável.

Notas para The Dark Titan Jogadores

- Não role **quando atacar Elite Monsters com Catapult ou Ballista**. Estes ataques são sempre sucesso contra Elites.
- Danificado em **2 pontos por ataque de Catapult**. (o terceiro ponto pode ser distribuído a outro Monstro no mesmo espaço)
- Danificado em **1 ponto por ataque de Ballista**, seja ele o alvo ou atrás dela.
- Afetado por Field Equipment.

Monstros

- Boom Troll NÃO destrói o Keep.

Support Tokens

- Barracks e Foward Camp não controlam o posicionamento de Support Tokens.
- NÃO são afetados pelo ataque de Field Equipment ou Catapult ou Ballista.
- LUTA contra Siege Engines e Encampments.
- O Supply Wagon permite comprar do baralho de Recursos ou Castelo.

CREDITS

Game Design: Justin De Witt

Editing: Anne-Marie De Witt

Graphic Design and Layout: Justin De Witt and Sam Simons

Illustration: Justin De Witt

Special Thanks for Game Suggestions: Steve Avery, Jason Brecht, Neal Carter, Cedric Chin, Fergus Conolly, Sam Stone

Playtesters: Peter Batterton, Scott Boland, Emily Boudreaux, Jason Brecht, Jeff Brecht, Joe Brecht, John Burns, Neal Carter, Erasmo Castro, Anne-Marie De Witt, Edgar Fisher, Hector Flores, Johnny Garza, Justin Gerhardt, Michael Grinnan, Julie Gruszynske, Andrew Hackard, Stephanie Hagadorn, Kelly Halloway, Humphrey Huang, Matthew Kelling, Peter Lowrie, Mikayla McMurtray, Miriam McMurtray, Miriam McMurtray, George Monnat Jr., Zach Most, Dillon Pittman, Jarred Prejean, Nicole Prejean, Gabby Ruenes, Heidi Ruenes, Jesse Samford, Sam Simons, Steve Stair, Philip Standiford, Charles Tabony, Jan Ward, Avonelle Wing, Shanna Witt, Molly Wright, Tom Wright, James Zuniga

© 2016 Fireside Games, LLC. Castle Panic, The Wizard's Tower, The Dark Titan, Engines of War, and all game and company logos and slogans are trademarks or registered trademarks of Fireside Games, LLC. P.O. Box 151164, Austin, TX, 78715. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without permission from the publisher. Please retain this information for future reference.

For more information, visit www.firesidegames.com.