

DOMINÓ DUNGEON



LIVRO DE REGRAS

TÍTULO ORIGINAL:
DOMINÓ DUNGEON

AUTOR:
JEFFERSON MIRANDA PIMENTEL
PLAYTEST:

ANDRÉ NEGRÃO
EDIÇÃO DE IMAGENS E DIAGRAMAÇÃO:
BRUNO SATHLER

ARTES:
LUCAS FOWL E CAIO MARTINS

REVISÃO:
MC ZANINI @ ZOMBIE DODO STUDIO E ANDRÉ NEGRÃO

COPYRIGHT © 101 GAMES, 2025.
PRIMEIRA EDIÇÃO, SERRA/ES, DEZ. 2025
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

A 101 GAMES É DISTRIBUÍDA OFICIALMENTE PELA
EDITORIA NEW ORDER, RESPONSÁVEL POR SUA
LOGÍSTICA E COMERCIALIZAÇÃO NO BRASIL.

A SEDE DA EDITORA NEW ORDER ESTÁ LOCALIZADA NO SEGUINTE
ENDEREÇO: SALA ITABORAÍ PLAZA
ROD. GOVERNADOR MARIO COVAS, KM 295, TORRE A, SALA 419,
BAIRRO TRÊS PONTES, ITABORAÍ - RJ
CEP: 24809-234

AGRADECIMENTOS

A DEUS, NOSSAS FAMÍLIAS E AMIGOS.
A TODOS OS APOIADORES DA 101 GAMES, NÃO SÓ
OS DESTE PROJETO, MAS DE TODOS OS QUE JÁ
LANÇAMOS. UM AGRADECIMENTO ESPECIAL AOS
MEMBROS DOS GRUPOS DA 101 GAMES NAS REDES
SOCIAIS (FACEBOOK, INSTAGRAM, WHATSAPP E
TELEGRAM) PELAS DICAS QUE NOS
AJUDAM BASTANTE NA PRODUÇÃO
DO NOSSO CONTEÚDO.



INTRODUÇÃO

DOMINÓ DUNGEON É UM JOGO DE EXPLORAÇÃO COMPETITIVO PARA 2 A 4 JOGADORES COM 14+ ANOS DE IDADE. NELE, OS JOGADORES FAZEM AS VEZES DOS MEMBROS DE UM GRUPO DE AVENTUREIROS CONHECIDOS COMO OS MALACABADOS, QUE VIAJAM PELO REINO EM BUSCA DE PERIGOSAS MASMORRAS E, LÁ DENTRO, LUTAM CADA UM POR SI À PROCURA DO MAIOR NÚMERO DE RIQUEZAS E TESOUROS.

OS MALACABADOS NÃO ESTÃO NESSE RAMO PARA AJUDAR A POPULAÇÃO: O OBJETIVO AQUI É ENFRENTAR OS DESAFIOS DAS MASMORRAS EM BUSCA DE MOEDAS, NEM QUE PARA ISSO ELES ACABEM ATRAPALHANDO OS OUTROS MEMBROS DE SEU GRUPO!

INFORMAÇÕES E MECÂNICAS

DOMINÔ DUNGEON É UM JOGO RÁPIDO E DIVERTIDO, NO QUAL CADA JOGADOR CONTROLA UM MALACABADO QUE ENFRENTA OS PERIGOS DE MASMORRAS PARA GANHAR DINHEIRO E PASSAR PARA TRÁS OS OUTROS MEMBROS DE SEU GRUPO.

- TIPO DE JOGO: COMPETITIVO
- PARTICIPANTES: 2-4 JOGADORES
- TEMPO MÉDIO POR PARTIDA: 50 MINUTOS
- FAIXA ETÁRIA: 14+

MECÂNICAS:

- GERENCIAMENTO DE MÃOS
- JOGADORES COM DIFERENTES HABILIDADES
- ROLAGEM DE DADOS
- TABULEIRO MODULAR
- CENÁRIO/MISSÃO
- MOVIMENTO EM GRADE
- PONTOS DE AÇÃO

COMPONENTES



MALACABADOS

OS MALACABADOS SÃO UM GRUPO DE "HERÓIS" TÃO CAÓTICOS QUANTO IMPROVÁVEIS, UNIDOS MAIS PELA CONFUSÃO QUE CAUSAM DO QUE POR QUALQUER OUTRA COISA!

KRONN, o furioso

BÁRBARO QUE RESOLVE TUDO NO GRITO E NA PORRADA, ESPECIALMENTE SE HOUVER UMA PORTA PARA CHUTAR OU UM MONSTRO PARA TRUCIDAR.



MALAQVIAS, o festeiro



CLÉRIGO RESISTENTE TANTO À BEBIDA QUANTO AOS SOPAPOS DOS MONSTROS MAIS VIOLENTOS, SEMPRE COM UMA CANECA NA CINTURA.

MALAQVIAS TEM ACESSO ÀS PRECES QUE VOCÊ RECOLHE PELA MASMORRA.

LINNA, a gananciosa

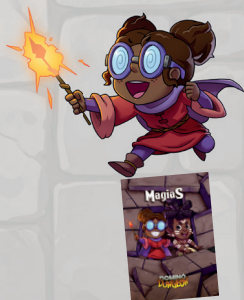
LADINA DE SORRISO AFIADO E DEDOS RÁPIDOS, CAPAZ DE PASSAR A PRÓPRIA MÃE PARA TRÁS SE ISSO RENDER ALGUMAS MOEDAS EXTRAS.



ISA, a explosiva

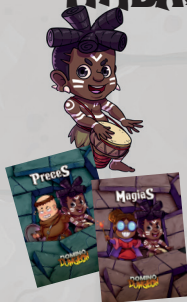
MAGA CUJO LEMA PARECE SER "SE VAI EXPLODIR, ENTÃO VALE A PENA", MESMO QUE OS ALIADOS ESTEJAM NO RAIO DE ALCANCE DE SUAS MAGIAS DESTRUTIVAS.

ISA TEM ACESSO ÀS MAGIAS QUE VOCÊ RECOLHE PELA MASMORRA.



TIMBA, o bagunceiro

BARDO QUE NÃO GOSTA DE FICAR QUIETO, ATORMENTANDO A TODOS COM SUAS BATUCADAS BARULHENTAS



TIMBA TEM ACESSO ÀS MAGIAS E PRECES QUE VOCÊ RECOLHE PELA MASMORRA.

FICHAS

SEGUIE-SE ABAIXO O QUE REPRESENTA CADA UMA DAS INFORMAÇÕES NAS FICHAS DOS MALACABADOS:



1. NOME DO MALACABADO
2. VALOR DE SAÚDE
3. QUANTIDADE DE PASSOS POR MOVIMENTO
4. DEFESA INICIAL
5. DADOS DE FORÇA
6. DADOS DE INTELLECTO
7. DADOS DE DESTREZA
8. HABILIDADE ESPECIAL
9. SACO DE MOEDAS (PARA MARCAR QUANTAS MOEDAS CARREGA)
10. ESPAÇOS DE EQUIPAMENTO: ARMAS, ARMADURAS E ITENS MÁGICOS

CARTAS DE PODER



OS PERSONAGENS COM CONHECIMENTOS MÍSTICOS TÊM ACESSO AOS BARALHOS ESPECIAIS DE PRECES E MAGIAS (COMO INFORMADO NO VERSO DAS CARTAS).

ESTAS CARTAS PODERÃO SER COMPRADAS NO LUGAR DE CARTAS DE TESOURO.

MASMORRAS

EXISTEM DIVERSAS MASMORRAS ESPALHADAS PELO REINO, PRONTAS PARA SEREM EXPLORADAS POR MALACABADOS ÁVIDOS PARA ENFRENTAR SEUS PERIGOS E TOMAR PARA SI SUAS RIQUEZAS:

Toca do Rei Goblin

ABRIGA O TIRÂNICO (E NARIGUDO) REI BOFFUN, QUE COMANDA UMA HORDA BARULHENTA DE GOBLINS, ORCS E OGROS, PRONTOS PARA ESMAGAR CRÂNIOS... OU GRITAR MUITO ALTO ENQUANTO TENTAM FAZÊ-LO.



Cavernas Escuras



ASTUTO E TRAIÇOEIRO, O ELFO SOMBRIO DARKIAN TRAMA NAS TREVAS, AO LADO DE SEUS DUENDES PÉRFIDOS, ELFOS SOMBRIOS VINGATIVOS E ARANHAS GIGANTES.

Catacumbas

TÚMULOS CHEIOS DE HORRORES, EMPOEIRADOS E FEDENDO A MORTE ANTIGA, ONDE O PAVOROSO LICH ESKELETUS COMANDA UMA LEGIÃO DE ZUMBIS, ESQUELETOS E CEIFADORES ESPECTRAIS.



Covil Ardente



ONDE O COLOSSAL E TEMPERAMENTAL THEMBER, O PARRUDO, UM DRAGÃO VERMELHO COM GOSTO POR CHURRASCO DE MALACABADO, DORME SOBRE MONTANHAS DE MOEDAS GUARDADAS POR KOBOLDS, LAGARTOS CUSPIDORES DE FOGO E GOLENS DE MAGMA.

Covil do Mal Elemental

O PERIGOSO FEITICEIRO THATINDUN, ESPECIALISTA EM MAGIAS ELEMENTAIS, COMANDA DAQUI UMA LEGIÃO DE MEPHITS, MAGMINS E ELEMENTAIS DA ÁGUA.



Fortim Maligno



DUQUE, O GUERREIRO, ATERRORIZA A REGIÃO COM SEU BANDO DE ASSECLAS, ORDENANDO A TROPAS DE LADRÕES, BANDIDOS E CHEFES QUE ROUBEM TUDO QUE APARECER POR PERTO.

FICHAS DAS MASMORRAS

CADA MASMORRA POSSUI UMA FICHA QUE APRESENTA SEUS DESAFIOS.



1. NOME
2. DIFICULDADE DA MASMORRA
3. DIFICULDADE DOS ENIGMAS*
4. DIFICULDADE DAS ARMADILHAS*

* SÃO OS VALORES MÍNIMOS QUE VOCÊ PRECISA OBTER NOS DADOS PARA RESOLVER SEUS TESTES DE ENIGMA E ARMADILHA (P.10).

5. O MONSTRO MENOR
6. O MONSTRO MÉDIO
7. O MONSTRO MAIOR
8. O CHEFÃO DA MASMORRA

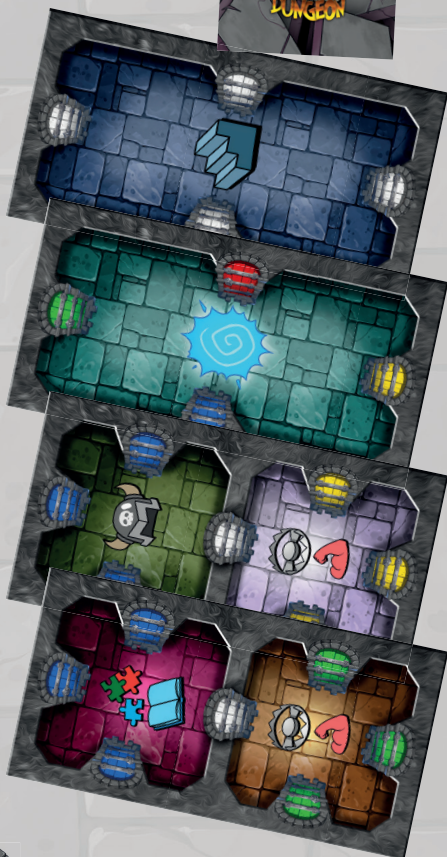
ATRIBUTOS DOS MONSTROS

- DADOS DE ATAQUE
- VALOR DE SAÚDE
- DEFESA
- QUANTIDADE DE PASSOS
- RECOMPENSA AO SER DERROTADO

CARTAS DE MASMORRA

CADA CARTA DE MASMORRA É UMA SALA DIFERENTE. JUNTAS, FORMAM O CAMINHO QUE VOCÊ DEVE PERCORRER E FUNCIONAM COMO PEDRAS DE DOMINÓ, CONECTANDO-SE POR MEIO DE PORTAS DA MESMA COR. AS PORTAS CINZENTAS ACEITAM CONEXÕES COM PORTAS DE QUALQUER COR.

EM TODA SALA, VOCÊ VAI ENCONTRAR UM SÍMBOLO DIFERENTE. CADA UM TEM UM SIGNIFICADO OU REPRESENTA UM DESAFIO A SER RESOLVIDO. NA PRÓXIMA PÁGINA, VAMOS CONHECER CADA UM DELES.





ESCALA: IDENTIFICA A SALA ONDE OS MALACABADOS COMEÇAM A PARTIDA E PARA ONDE PRECISAM RETORNAR PARA SAIR DA MASMORRA.



PORTAL: PERMITE QUE OS MALACABADOS SE MOVAM PARA SALAS COM OUTROS PORTAIS OU PARA A SALA DO CHEFÃO QUANDO ESTA É REVELADA.



ENIGMA: INDICA UM TESTE DE ENIGMA (P. 10) E VEM ACOMPANHADO DO SÍMBOLO DO ATRIBUTO QUE SERÁ TESTADO (FORÇA, INTELLECTO OU DESTREZA). SE PASSAR, VOCÊ VAI GANHAR UMA CARTA DE TESOURO.



ARMADILHA: INDICA UM TESTE DE ARMADILHA (P. 10) E VEM ACOMPANHADO DO SÍMBOLO DO ATRIBUTO QUE SERÁ TESTADO (FORÇA, INTELLECTO OU DESTREZA). SE PASSAR NO TESTE, VOCÊ EVITARÁ A ARMADILHA E NÃO SOFRERÁ FERIMENTOS.



BAÚ ABERTO: CUBRA ESTE SÍMBOLO NA CARTA DE MASMORRA COM UM MARCADOR DE BAÚ FECHADO (P. 8). QUANDO O BAÚ FOR ABERTO, REMOVA O MARCADOR E GANHE UMA CARTA DE TESOURO.



MONSTROS MENOR, MÉDIO E MAIOR: CUBRA O SÍMBOLO NA CARTA DE MASMORRA COM O MARCADOR DE MONSTRO CORRESPONDENTE (P. 8).



CHEFÃO: CUBRA O SÍMBOLO COM O MARCADOR DO CHEFÃO CORRESPONDENTE QUANDO ESTA SALA FOR ENCONTRADA (P. 13).

CARTAS DE TESOURO

VOCÊ PODE RECEBER TESOUROS AO DERROTAR MONSTROS E ABRIR BAÚS ESPALHADOS PELAS MASMORRAS. SEMPRE QUE GANHAR UM TESOURO, SAQUE A PRIMEIRA CARTA DO BARALHO DE TESOUROS E ACRESCENTE-A À FICHA DO SEU MALACABADO, DEPOSITANDO-A NUM DOS ESPAÇOS DE EQUIPAMENTO QUE TENHA O MESMO SÍMBOLO IMPRESSO NA CARTA. CASO NÃO QUEIRA OU NÃO POSSA EQUIPAR O TESOURO QUE ACABA DE GANHAR, GUARDE A CARTA NA "BOLSA" (A ÁREA DA MESA AO LADO DA SUA FICHA DE MALACABADO). VOCÊ NÃO PODE USAR OS TESOUROS QUE ESTÃO NA SUA BOLSA, MAS ELAS AINDA RENDERÃO MOEDAS NO FIM DA PARTIDA.



ISA, MALAQUIAS E TIMBA PODEM OPTAR POR CARTAS DE PODER EM VEZ DE TESOUROS. MAGIAS E PRECES PODEM OCUPAR QUALQUER ESPAÇO DE EQUIPAMENTO DA FICHA.

ISA - MAGIA
MALAQUIAS - PRECE
TIMBA - AMBOS

EXEMPLO DE TESOURO



1. NOME
2. ESPAÇO DE EQUIPAMENTO QUE PODE RECEBER A CARTA NA FICHA DO MALACABADO
3. VALOR EM MOEDAS DO TESOURO AO SER VENDIDO NO FIM DA PARTIDA
4. IMAGEM
5. EFEITO



MARCADORES



MOEDAS: CADA JOGADOR TEM UM DESTES PARA MARCAR EM SUA FICHA QUANTAS MOEDAS COLETOU (P. 4, ITEM 9).

FERIMENTOS: SÃO ACRESCENTADOS À SUA FICHA PARA REGISTRAR A PERDA DE SAÚDE (P. 4, ITEM 2). SE SUA SAÚDE CHEGAR A ZERO, VOCÊ ESTARÁ FORA DA PARTIDA.



BAÚ FECHADO: CUBRA COM ESTE MARCADOR O SÍMBOLO DE BAÚ ABERTO NUMA CARTA DE MASMORRA RECÊM-REVELADA. REMOVA O MARCADOR QUANDO O TESOURO FOR SAQUEADO.

MARCADORES DE MONSTRO

OS MONSTROS QUE APARECEM NAS MASMORRAS SÃO REPRESENTADOS POR MARCADORES COM SEUS RESPECTIVOS ROSTOS. FUNCIONAM COMO MINIATURAS, MOVEM-SE E SEGUEM OS MALACABADOS.



MINIS DOS MALACABADOS

MINIATURAS DE PAPEL REPRESENTAM OS MALACABADOS. ENCAIXE-AS NAS BASES PLÁSTICAS QUE VÊM COM O JOGO ANTES DE COMEÇAR A PARTIDA.



PREPARAÇÃO

PARA PREPARAR UMA PARTIDA DE DOMINÓ DUNGEON, SIGA ESTES PASSOS:

- CADA JOGADOR ESCOLHE UM MALACABADO E PEGA SUAS RESPECTIVAS FICHA E MINIATURA, ALÉM DE UM MARCADOR DE MOEDAS.
- COLOQUE A CARTA DE MASMORRA COM A ESCADA NO CENTRO DA MESA E, EM CIMA DELA, DEPOSITE AS MINIS DOS MALACABADOS QUE ESTÃO NA PARTIDA.
- SEPRE A SALA DO CHEFÃO (P. 14), DEIXANDO-A ACESSÍVEL A TODOS OS JOGADORES.
- EMBARALHE AS OUTRAS 28 CARTAS DE MASMORRA E DISTRIBUA 7 PARA CADA JOGADOR. NAS PARTIDAS COM 2 OU 3 PESSOAS, DEIXE AS CARTAS QUE SOBREM EM LOCAL ACESSÍVEL A TODOS OS JOGADORES.
- EMBARALHE AS CARTAS DE TESOURO, PRECE E MAGIA E FORME TRÊS PILHAS VIRADAS PARA BAIXO EM UM LOCAL ACESSÍVEL A TODOS OS JOGADORES.
- DEIXE DADOS, MARCADORES DE FERIMENTO E BAÚ AO ALCANCE DOS PARTICIPANTES.
- ESCOLHA UMA MASMORRA E SEPRE A FICHA E OS MARCADORES DE MONSTRO E CHEFÃO CORRESPONDENTES.

PREPARAÇÃO DE UMA PARTIDA COM
4 MALACABADOS NA TOCA DO REI GOBLIN.



OBJETIVO

SOBREVIVER E SAIR DA MASMORRA COM MAIS MOEDAS QUE QUALQUER OUTRO MALACABADO.

COMEÇANDO

A PARTIDA COMEÇARÁ COM O JOGADOR QUE OBTIVER O MAIOR RESULTADO AO ROLAR UM DADO, SENDO SEGUIDO PELO JOGADOR À DIREITA DELE, E ASSIM SUCESSIVAMENTE.

A ENTRADA DA MASMORRA TEM QUATRO PORTAS GENÉRICAS, QUE PODEM SER ESCOLHIDAS PELOS MALACABADOS PARA SEGUIR CAMINHO.



RODADAS DOS JOGADORES

EM SUA RODADA, VOCÊ PODE REALIZAR UM MOVIMENTO E GASTAR 2 PONTOS DE AÇÃO.

REALIZAR UM MOVIMENTO

VOCÊ PODE ANDAR UM NÚMERO MÁXIMO DE SALAS IGUAL À SUA QUANTIDADE DE PASSOS (P. 4, ITEM 3). PODE IR E VOLTAR LIVREMENTE E INTERCALAR CADA PASSO COM O GASTO DE PONTOS DE AÇÃO (VER ADIANTE). VOCÊ PODE PARAR EM/PASSAR POR UMA SALA OCUPADA POR OUTRO MALACABADO OU MONSTRO, MAS SERÁ ATACADO PELO MONSTRO ASSIM QUE TENTAR SAIR DA SALA ONDE ELE SE ENCONTRA.

• CHUTAR UMA PORTA



SE ESTIVER NUMA SALA COM PELO MENOS UMA PORTA NÃO CONECTADA E AINDA TIVER PASSOS SUFICIENTES, VOCÊ PODERÁ CHUTAR A PORTA PARA ACRESCENTAR UMA NOVA CARTA À MASMORRA.

ESCOLHA A PORTA NÃO CONECTADA PELA QUAL DESEJA PASSAR E GRITE: "EU CHUTO ESTA PORTA!". O JOGADOR À SUA DIREITA ESCOLHERÁ UMA CARTA DE MASMORRA DA MÃO DELE PARA CONECTAR À PORTA QUE VOCÊ ACABA DE CHUTAR.



UMA PORTA CINZENTA ACEITA CONEXÃO COM PORTA DE QUALQUER COR. UMA PORTA NA COR AZUL, VERMELHA, AMARELA OU VERDE SÓ ACEITARÁ CONEXÃO COM UMA PORTA DA MESMA COR.

SE O JOGADOR À SUA DIREITA NÃO PUDE ACRESCENTAR UMA CARTA, O PRÓXIMO A TENTAR SERÁ O JOGADOR SEGUINTE NO SENTIDO ANTI-HORÁRIO, E ASSIM POR DIANTE, ATÉ ALGUÉM FAZER A CONEXÃO. SE NINGUÉM CONSEGUIR FAZER A CONEXÃO, NENHUMA CARTA SERÁ ACRESCENTADA À MASMORRA E VOCÊ NÃO GASTARÁ SEU PASSO.

(EM PARTIDAS COM 2 OU 3 JOGADORES, ANTES DE PASSAR A TENTATIVA PARA O PRÓXIMO JOGADOR, COMPRE UMA CARTA DE MASMORRA ENTRE AQUELAS QUE FICARAM DE FORA DA DISTRIBUIÇÃO. SE CONSEGUIR CONECTÁ-LA, JOGUE-A. SE NÃO, PASSE A VEZ NORMALMENTE.

ATENÇÃO! SE SAIR DE UMA SALA COM UM MARCADOR DE MONSTRO, VOCÊ SOFRERÁ IMEDIATAMENTE UM ATAQUE DO MONSTRO EM QUESTÃO.)

GASTAR PONTOS DE AÇÃO

NA SUA VEZ, VOCÊ TEM ATÉ 2 PONTOS DE AÇÃO PARA GASTAR. A CADA PONTO UTILIZADO, VOCÊ PODERÁ REALIZAR UMA DAS AÇÕES DA LISTA A SEGUIR. VOCÊ PODE AGIR ANTES OU DEPOIS DE SE MOVER E TAMBÉM PODE INTERCALAR UMA AÇÃO ENTRE SEUS PASSOS.

• FAZER UM TESTE

VOCÊ FARÁ TESTES PARA TENTAR SOLUCIONAR OS ENIGMAS/EVITAR AS ARMADILHAS QUE ENCONTRAR NAS SALAS DA MASMORRA.

VERIFIQUE O ATRIBUTO A SER TESTADO:



FORÇA DESTREZA INTELECTO

ROLE UMA QUANTIDADE DE DADOS IGUAL AO VALOR DESSE ATRIBUTO NA SUA FICHA DE MALACABADO. VERIFIQUE SE O RESULTADO DE PELO MENOS UM DOS DADOS É IGUAL OU SUPERIOR AO VALOR DA DIFICULDADE DO ENIGMA OU DA ARMADILHA (INFORMADA NA FICHA DE MASMORRA). SE FOR, VOCÊ TERÁ PASSADO NO TESTE.

VOCÊ PODERÁ REPETIR IMEDIATAMENTE UM TESTE MALSUCEDIDO DESDE QUE AINDA TENHA UM PONTO DE AÇÃO PARA GASTAR.



TESTE BEM-SUCEDIDO: VOCÊ SOLUCIONOU O ENIGMA; GANHE UMA CARTA DE TESOURO.

TESTE MALSUCEDIDO: NADA ACONTECE.



TESTE BEM-SUCEDIDO: VOCÊ EVITOU A ARMADILHA; NADA ACONTECE.

TESTE MALSUCEDIDO: VOCÊ CAIU NA ARMADILHA E SAIU FERIDO; RECEBA O MARCADOR DE FERIMENTO INFORMADO NA FICHA DA MASMORRA.

• ATACAR UM MONSTRO

ESCOLHA UM ATAQUE BÁSICO OU UM ATAQUE COM ARMA/MAGIA/PRECE QUE VOCÊ TENHA NO SEU EQUIPAMENTO. DEFINA UM ALVO DENTRO DO ALCANCE DO ATAQUE.

ROLE UMA QUANTIDADE DE DADOS IGUAL AO ATRIBUTO DO ATAQUE + BÔNUS DA ARMA/MAGIA/PRECE. CADA RESULTADO QUE IGUALAR OU EXCEDER A DEFESA DO MONSTRO CAUSARÁ 1 DE DANO.

ATAQUE	ATRIBUTO	BÔNUS	ALCANCE
BÁSICO		-	1 ALVO NA MESMA SALA QUE O MALACABADO
ARMA, MAGIA OU PRECE EQUIPADA	VARIÁVEL*	VARIÁVEL*	VARIÁVEL*

* CONSULTE A CARTA EM QUESTÃO.

** DUAS POSSIBILIDADES: 1 ALVO NA MESMA SALA QUE O MALACABADO (↔); OU 1 ALVO NUMA SALA ADJACENTE (↗); CONSULTE A CARTA EM QUESTÃO.



COLOQUE SOBRE O MARCADOR DO MONSTRO UM TOTAL DE FERIMENTOS IGUAL AO DANO CAUSADO NO ATAQUE. O MONSTRO SERÁ DERROTADO QUANDO O TOTAL DE FERIMENTOS SOBRE O MARCADOR FOR IGUAL OU SUPERIOR AO VALOR DE SAÚDE DELE. O JOGADOR QUE O DERROTAR RECEBERÁ A RECOMPENSA CORRESPONDENTE, INFORMADA NA FICHA DA MASMORRA.

• USAR UM PORTAL

SE ESTIVER EM UMA SALA COM UM PORTAL, VOCÊ SERÁ TELEPORTADO PARA OUTRO PORTAL À SUA ESCOLHA OU PARA A SALA DO CHEFÃO, SE ESTA JÁ TIVER SIDO REVELADA.

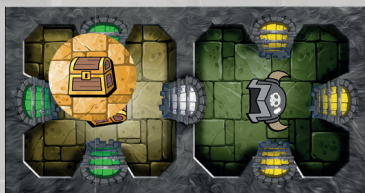


• ABRIR UM BAÚ

SE ESTIVER EM UMA SALA COM UM MARCADOR DE BAÚ, SAQUE A PRIMEIRA CARTA DA PILHA DE TESOUREiros (ISA PODERÁ OPTAR POR SACAR UMA CARTA DE MAGIA; MALAQUIAS, UMA DE PRECE; E TIMBA, QUALQUER UMA DAS DUAS).



ABERTO O BAÚ, REMOVA O MARCADOR DA SALA. EQUIPE SEU MALACABADO IMEDIATAMENTE COM O TESOIRO, SEM CUSTO ALGUM, OU GUARDE A CARTA NA SUA BOLSA. SE, COM ISSO, VOCÊ DESALOJAR UMA CARTA QUE JÁ ESTAVA NO SEU EQUIPAMENTO, PASSE-A PARA A SUA BOLSA.



• EQUIPAR OU SUBSTITUIR UM TESOIRO

CASO DECIDA TROCAR UM DOS ITENS EQUIPADOS POR OUTRO QUE ESTEJA NA SUA BOLSA, SERÁ NECESSÁRIO UTILIZAR UM PONTO DE AÇÃO PARA ISSO.



• USAR PODER/ HABILIDADE

GASTE A QUANTIDADE DE PONTOS DE AÇÃO ESPECIFICADA NA SUA FICHA DE MALACABADO OU NAS CARTAS DE MAGIA E PRECE NOS ESPAÇOS DE EQUIPAMENTO PARA APLICAR O EFEITO DA SUA HABILIDADE ESPECIAL EXCLUSIVA OU DE UM DOS PODERES QUE VOCÊ GANHOU AO EXPLORAR A MASMORRA.



PRÓXIMA RODADA

QUANDO O JOGADOR DA VEZ NÃO PUDEU OU NÃO QUISER MAIS REALIZAR MOVIMENTOS NEM GASTAR PONTOS DE AÇÃO, O PRÓXIMO JOGADOR NO SENTIDO ANTI-HORÁRIO COMEÇARÁ A RODADA DELE.

QUANTO TODOS OS JOGADORES FINALIZAREM SUAS RODADAS, COMEÇARÁ A RODADA DOS MONSTROS.

RODADA DOS MONSTROS

AGORA É A VEZ DOS MONSTROS.

NA ORDEM CRESCENTE DE TAMANHO (MONSTROS MENORES, MÉDIOS E, POR ÚLTIMO, OS MAIORES), CADA MARCADOR DE MONSTRO VAI SE MOVER NA DIREÇÃO DO MALACABADO MAIS PRÓXIMO E, SE POSSÍVEL, ATACÁ-LO. UM MONSTRO PODE SE MOVER UM NÚMERO DE SALAS IGUAL A, NO MÁXIMO, SUA QUANTIDADE DE PASSOS. SE O MONSTRO ESTIVER À MESMA DISTÂNCIA DE DOIS OU MAIS MALACABADOS, CADA JOGADOR ENVOLVIDO VAI ROLAR UM DADO E O ALVO SERÁ AQUELE COM O MENOR RESULTADO.

AO ALCANÇAR UMA POSIÇÃO QUE PERMITA O ATAQUE - MESMA SALA QUE O ALVO NOS ATAQUES CORPO A CORPO OU A UMA SALA DE ALCANCE NOS ATAQUES A DISTÂNCIA -, O MONSTRO VAI ROLAR A QUANTIDADE DE DADOS INFORMADA NA FICHA DE MASMORRA. PARA CADA RESULTADO QUE IGUALAR OU EXCEDER A DEFESA DO ALVO, ESTE SOFRERÁ 1 FERIMENTO.

CORPO A CORPO: O ÍCONE DA ESPADA SIMBOLIZA UM ATAQUE CONTRA UM ALVO NA MESMA SALA QUE O ATACANTE.



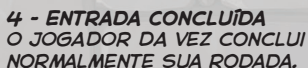
A DISTÂNCIA: O ÍCONE DO ARCO SIMBOLIZA UM ATAQUE CONTRA UM ALVO NA MESMA SALA DO ATACANTE OU EM SALA ADJACENTE.



SE SEU TOTAL DE FERIMENTOS EM ALGUM MOMENTO FOR IGUAL OU SUPERIOR A SEU VALOR DE SAÚDE, VOCÊ SERÁ DERROTADO. SAIA DA PARTIDA E REMOVA SUA MINIATURA DA MASMORRA. (MAS NÃO SE PREOCUPE, POIS CLÉRIGOS ALTAMENTE TREINADOS VÃO RESGATAR E CURAR SEU MALACABADO PARA A PRÓXIMA AVENTURA.)



O PRIMEIRO JOGADOR QUE FICAR SEM CARTAS VAI ACHAR A SALA DO CHEFÃO. ELE RECEBERÁ IMEDIATAMENTE ESSA SALA E PODERÁ CONECTÁ-LA A QUALQUER PORTA DA MASMORRA QUE NÃO TENHA SIDO CONECTADA ATÉ ENTÃO.



FUGA DA MASMORRA

APÓS A ENTRADA DO CHEFÃO, INICIA-SE A FUGA DA MASMORRA. A PARTIR DE AGORA, VOCÊ TAMBÉM PODE ATACAR O CHEFÃO, SAQUEAR OS COLEGUINHOS E SAIR DA MASMORRA PELA ESCADA POR ONDE ENTROU.

ATACAR O CHEFÃO: IDÊNTICA À AÇÃO "ATACAR UM MONSTRO". O MALACABADO QUE DERROTAR O CHEFÃO RECEBERÁ A GRANDE RECOMPENSA E AUMENTARÁ SUAS CHANCES DE VENCER A PARTIDA.

SAQUEAR UM MALACABADO: VOCÊ ATACA OUTRO MALACABADO COMO ATACARIA UM MONSTRO, MAS, EM VEZ DE CAUSAR FERIMENTOS, VOCÊ ROUBARÁ 5 MOEDAS PARA CADA PONTO DE FERIMENTO QUE SERIA CAUSADO. SE O ALVO NÃO TIVER MOEDAS SUFICIENTES, VOCÊ ROUBARÁ O QUE FOR POSSÍVEL. NINGUÉM PODE FICAR COM UM TOTAL NEGATIVO DE MOEDAS.

SAIR DA MASMORRA: VOCÊ SAIRÁ AUTOMATICAMENTE DA MASMORRA ASSIM QUE CHEGAR À SALA COM A ESCADA. SE O FIZER, VOCÊ ESTARÁ SÃO E SALVO.

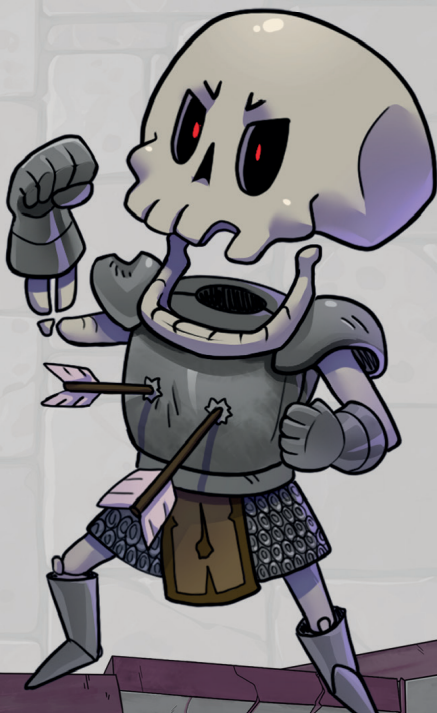
A PARTIDA TERMINARÁ IMEDIATAMENTE:

- SE O JOGADOR QUE DERROTOU O CHEFÃO SAIR DA MASMORRA; OU
- QUANDO TODOS OS JOGADORES ESTIVEREM DERROTADOS E/OU FORA DA MASMORRA.

VITÓRIA

CONVERTA EM MOEDAS TODAS AS CARTAS QUE SEU MALACABADO TEM NOS ESPAÇOS DE EQUIPAMENTO E NA BOLSA. ATUALIZE SEU SACO DE MOEDAS.

O JOGADOR NÃO DERROTADO QUE TIVER O MAIOR TOTAL DE MOEDAS SERÁ O VENCEDOR.



REGRAS OPCIONAIS

COLAPSO DA MASMORRA (FIM DE JOGO ALTERNATIVO)

PARA GRUPOS QUE NÃO GOSTAM DE REGRAS DE JOGADOR X JOGADOR, HÁ UM FIM DE JOGO ALTERNATIVO: O COLAPSO DA MASMORRA.

APÓS A ENTRADA DO CHEFÃO, SEPRE UM DADO E USE-O PARA MARCAR "6". O DADO SERÁ A CONTAGEM REGRESSIVA PARA OS MALACABADOS ESCAPAREM. DIMINUIA EM UMA UNIDADE O VALOR DO DADO NO FIM DE TODA RODADA DE MONSTRO. O JOGADOR QUE NÃO SAIR DA MASMORRA ANTES DE A CONTAGEM CHEGAR A ZERO PERDERÁ TODA A SAÚDE E SERÁ DERROTADO.

REI DAS MASMORRAS (MODO DE CAMPANHA)

NESTE MODO, O JOGO NÃO ACABA QUANDO UMA MASMORRA É SUPERADA. O MODO REI DAS MASMORRAS COLOCA OS MALACABADOS EM UMA VIAGEM POR TODAS AS SEIS MASMORRAS EM ORDEM CRESCENTE DE DIFICULDADE. PERSONAGENS DERROTADOS NUMA DAS MASMORRAS VOLTAM NA MASMORRA SEGUINTE COM SEU VALOR INTEGRAL DE SAÚDE. VENCIDAS TODAS AS MASMORRAS E SOMADAS TODAS AS MOEDAS OBTIDAS NA CAMPANHA INTEIRA, AQUELE QUE TIVER O MAIOR TOTAL DE MOEDAS SERÁ COROADO O REI DAS MASMORRAS!





DOMINÓ DUNGEON

 IOI GAMES

EDITORA
 NEW ORDER

116