



# DUNGEON LORDS

*Eles se reúnem em uma taverna. Eles sorver algumas cervejas. Antes que a noite acabe, o guerreiro forte, o assistente astuto, o padre committed eo ladrão sorrateiro formar um partido inseparáveis dos aventureiros, pronto para livrar o mundo do mal. E você não sabe disso? Não só acontece de ser algum mal a uma curta distância.*

*Um senhor escuro encheu uma colina próxima, com túneis, armadilhas, tesouro, e trolls.*

*E assim a manhã seguinte (ou o próximo tarde se muitas cervejas foram quaffed) os heróis estabelecidos para lutar pelo direito, conquistar o calabouço, e punir o senhor ímpios (tomando todo o seu tesouro, é claro). É um cenário clássico e qualquer masmorra veterano rastreador irá dizer-lhe que é assim que as coisas deveriam ser.*

*Mas o que sobre aquele senhor do escuro? Alguém já pensou sobre seus sentimentos? Esses aventureiros, que nunca fizeram um dia de trabalho honesto em suas vidas, não posso começar a imaginar quanto esforço vai para a construção de um calabouço respeitável. Eles não têm idéia de como é difícil túnel através do granito, como boas armadilhas caros são nos dias de hoje, o quão difícil é encontrar diabinhos qualificados, ou a quantidade de comida que é preciso para alimentar um troll. E a burocracia! Dungeons devem atender às especificações de segurança rígidas, mineração de ouro está sujeita a normas rígidas, e os impostos são devidos quando o Ministério da Dungeons sente como ele. E assim que o bando de benfeitores vem e corta tudo. A vida não é fácil para um senhor calabouço.*

Suporte para este jogo vem do Ministério da Dungeons edu- Fundo Fiduciário cional. Esperamos para refutar preconceitos comuns contra geons dun- e seus construtores enquanto RAIS ing consciência da destruição empreendedores ad- causar ao ecossistema subterrâneo. Para aspirantes senhores masmorra, este texto é uma introdução ao tema da construção calabouço, com ênfase em obrigações morais tais como cuidados monstro apropriado e imediato pagamento de impostos. Finalmente, este jogo oferece aventureiros a oportunidade de examinar a questão de saber se é mais divertido para construir uma masmorra ou para destruir um.



Oh, você está aqui já? Um ... não entrar. Meu nome é [redigido em conformidade com regulamentações de publicidade]. Por mais de 300 anos, tenho estado ao serviço do grande [redigido em conformidade com regulamentações de publicidade]. O Ministério da Dungeons me pediu para completar este texto com notas e comentários dos meus séculos de períencia ex. É uma honra para cumprir. Embora se eles não param de me censurar, eles podem tomar o seu lápis e [redigidas para cumprir com os regulamentos de obscenidade].



Ei, como está indo? Meu nome é The Nameless Perônio dos Planos infinitas de Eterna Damnation, mas meus amigos me chamam esse demônio Maldição. Estou aqui para ajudar você a descobrir este livro de regras. Eu costumava ser um structor in- a de Razamoth Famoso Masmorra Edifício Survival Camp.



Pelo que me lembro, único sobrevivente do acampamento Razamoth era um estudante que pegou sarampo e foi considerado "muito contagiosa para comer



Hey, era um acampamento difícil. Vamos apenas explicar que eu sei o que faz aspirantes senhores masmorra carrapato. Por exemplo, eu aposto que você está lendo estas regras para que você possa explicar o jogo para seus amigos, certo? Bem, eu vou lhe dar dicas sobre como fazer isso.



Talvez este seja um bom lugar para um aviso. A vida um senhor calabouço não é fácil, e não todos é cortado para ele. Problemas podem sair da mão, mesmo durante a construção, e, em seguida, uma vez que os aventureiros apare



Sim, calabouço lording não é um passeio no parque. Se você está à procura de diversão simples, light-hearted, talvez você deve ir filhotes pontapé ou algo assim. Mas se você não está com medo de surfar as ondas de escuridão e do caos, se você tem calabouço dominando em seu sangue, você vai pegar muito rápido. Basta manter a leitura



Vamos explicar as regras em detalhe, com exemplos e notas para iluminar.



Mas não é tão complicado quanto parece. Você pode encontrar um resumo completo das regras na parte de trás do livro.



# resumo

Masmorra Lords é um jogo para 2 a 4 jogadores. Você assume o papel de um jovem senhor calabouço aspirante (apenas 15 a 20 décadas de idade) que está tentando obter uma licença calabouço senhor. O Ministério da Dungeons dá-lhe um período experimental durante o qual você tenta construir um calabouço de alta qualidade e protegê-lo de aventureiros. Ao fim de dois anos, sua masmorra é visitada por funcionários do Ministério que lhe dão pontos para sua engenharia e realizações táticas.

## Overview of Play

O jogo alterna entre o edifício e combate. Cada fase do jogo é ilustrada no Conselho Progress, que tem um lado para construção e outra para o combate.

### Construção



O jogo começa com Building, que dura 4 rodadas (inverno, primavera, verão e outono). Cada rodada tem várias fases, que são indicados pelos espaços no Conselho Progress. O Progress marcador avança ao longo destes espaços, indicando a fase atualizadas e redondo.

Durante Building, jogadores expandir e melhorar suas masmorras, contratar diabinhos, recrutar monstros, comprar armadilhas, e pagar impostos. Os senhores de masmorra com a reputação piores atrair os heróis mais poderosos, enquanto os heróis mais fracos alvo masmorras ing menos threaten-. Um senhor calabouço que é particularmente mal pode at- trato um paladino, o mais poderoso aventureiro de todos. Depois de quatro rodadas de construção, você deve defender sua masmorra.

### Combate



Combate também dura 4 rodadas. Em cada rodada, os aventureiros tentar conquistar um espaço de calabouço do jogador. O jogador usa as armadilhas e monstros adquirida durante a construção de eliminar os aventureiros mais rápido possível, antes que conquistar muito de sua masmorra.

### Segundo ano

Depois de Combate do primeiro ano, o jogo entra no segundo ano, que também tem Construção e Combate.



Os aventureiros no segundo ano são erful mais pow- provavelmente graças a um ritual misterioso chamado nível-upping.

### Pontuação

Depois de Combate do segundo ano, os jogadores marcar pontos. Aquele com os maior pontuação ganha.



Você chama isso de um resumo? Este é um resumo: construção, luta, construir, lutar, pontuação. Isso é tudo que existe para ela.

## Treino de combate

Depois de construir, três aventureiros chegam ao seu calabouço para enfrentar seus monstros em combate. Embora seja fora de ordem, vamos passar por cima de combate em primeiro lugar, para que você saiba o que coisas para procurar durante a construção.



Quando você está explicando este jogo para seus amigos, não saltar sobre o treinamento de combate. Você precisa dar-lhes muitos exemplos de combate para que eles compreendam o que está vindo para eles. Se seus amigos não consigo descobrir esta parte para fora, ou se eles acham que não é nada divertido, então este não é provavelmente o jogo para eles. Você pode muito bem comê-los (ou seja o que for os seres humanos fazem com pessoas assim).

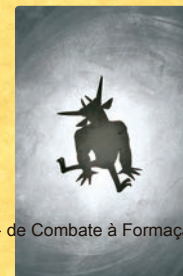
Apesar equívoco popular, fantasmas não são, tecnicamente, monstros. A fim de evitar a discriminação e perda de auto-estima que podem surgir de usar a palavra "monstros" para se referir também a fantasmas, esta publicação, de acordo com o Ministério dos regulamentos Masmorras, referir coletivamente para monstros (e fantasmas) com a frase recomendado, "monstros (e fantasmas)".

### Monster (ou Santo) Tile



#### ← Custo

(ou fantasma) salários do monstro, que devem ser pagos quando a contratação e novamente no dia de pagamento. (Isto não é Evant rel- de Combate à Formação.)



#### ← Habilidades

O que o monstro (ou fantasma) pode fazer no combate. Ghosts).

A parte traseira do Azulejo Monster (ou Santo) indica se ele pode ser contratado no primeiro ano (prata) ou do segundo ano (ouro). No treinamento de combate, vamos apenas olhar para os Monstros primeiro ano (e

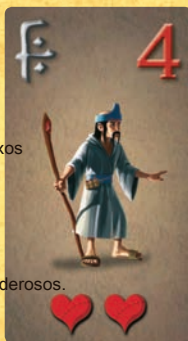


## Tile Aventureiro

### o glifo

Dois aventureiros com o mesmo glifo são igualmente poderosos. Aventura- com mais glifos complexos são mais poderosos.

O nível de potência também é indicado pela sombra fundo - aventureiros mais leves são mais poderosos.



### pontos de vida

A quantidade de dano a aventureiro pode tomar, antes de ser eliminado.

### Habilidades especiais

Estes indicam profissão do aventureiro:



Guerreiros ir em



frente. Ladrões desarmar



armadilhas. Sacerdotes



curar. Assistentes lançar feitiços.



A parte traseira do Azulejo Aventureiro indica se ele aparece no primeiro ano (prata) ou o Segundo ano (ouro). em combate Formação, vamos apenas olhar para os aventureiros primeiro ano.

## trap Card

### Nome do armadilha

### Descrição

Efeito da armadilha, incluindo quaisquer custos especiais. Algumas armadilhas têm uma força ou custo diferente no segundo ano. Vamos simplesmente ignorar esses valores segundo a



### Ilustração



nto de combate. Todas as Trap Cards têm o mesmo de volta. Há apenas uma plataforma para ambos os an

## formação Dungeons

Usaremos masmorras de formação aprovado pelo Ministério para treinamento de combate. Eles parecem quase como calabouços reais e você pode encontrar um na parte traseira do Conselho

Masmorra de cada jogador. Mesmo se você tiver menos de 4 jogadores, você deve usar todos os 4 masmorras de treinamento - cada um dá um cenário de treinamento diferente. Em cada calabouço formação, configuração de combate, monstro (ou fantasmas), armadilhas, e aventureiros representado.



Deixe seus amigos configurar as próprias placas. Eles vão mais rápido e eles vão ficar a conhecer os cartões e telhas. Certifique-se de que eles entendem que estes são apenas exemplos. No jogo, eles vão tomar as decisões sobre quais monstros (ou fantasmas) para contratar e quantas armadilhas para comprar.

### Entrada com aventureiros pré-desenhado

A festa é composta de três aventureiros que marcham em uma ordem específica. Eles trabalham together para durar tanto quanto possível em sua masmorra. Guerreiros ir primeiro e proteger o resto. Ladrões manter aqueles na frente de ficar prejudicado por armadilhas. Se o partido for atacado, os sacerdotes curá-los até depois da batalha. A prioridade é dada para proteger o primeiro aventureiro. Se o primeiro aventureiro é eliminada, o próximo em linha torna-se o primeiro aventureiro.

Nos quatro cenários de treinamento, você vai usar todos os apoiada prata Tile Aventureiro exceto para os assistentes.

### número cenário

Percorrer os cenários de treinamento em ordem. Quanto mais cenários que foram contados são mais simples.

### Prisão

Isso começa vazio, mas você esperar para preenchê-lo com eliminados aventureiros.

### calabouço pequeno com três túneis

Coloque 3 Tunnel Tiles na quadrados indicados, escuro para cima. Os aventureiros vão tentar conquistar estas telhas (e flip-os de modo a que o lado da luz é para cima). Seu sucesso pode ser medido pela forma como alguns que conquistar.

### contadores de dano

Contadores danos são usados para manter o controle de danos causados aos aventureiros. Mantenha algum dentro do alcance. Quando um aventureiro leva dano, coloque aquela quantidade de marcadores de dano na telha Aventureiro. Se o número de contadores de dano corresponde ou excede os pontos de vida do aventureiro (número vermelho), o aventureiro é eliminado e a telha deve ser transferido para a Prisão.



### Campo de batalha

Isto descreve os passos de batalha, que serão explicadas abaixo. Isso também tem lugares para você colocar os monstros (e fantasmas) e armadilhas que você usar durante a batalha.

### Tesouro / Pantry

Há geralmente não é muito em um calabouço treinamento, mas alguns dos cenários de formação exigem um token Food Token de ouro.

### Suas opções de combate

Encontre os cartões de armadilha e Seg-ster (ou Santo) Azulejos com as ilustrações correspondentes e colocá-los aqui, virados para cima.

### Figuras minion

Minions são essenciais para o bom funcionamento de qualquer masmorra.





# Combate

Combate ocorre ao longo de várias rodadas. A cada rodada, os aventureiros tentam conquistar uma telha de sua masmorra.

Você tenta usar seus monstros (e fantasmas) e armadilhas para causar dano suficiente para eliminá-los.

## Rodada de combate

O Battleground ilustra as etapas de batalha. Tome um Minion figura e colocá-lo no primeiro espaço: Planejamento. Depois de concluir cada passo, avançar o número para a próxima.

### Planejamento



Primeiro você decidir onde a batalha será travada. No começo, isso é simples: os aventureiros sempre atacar o azulejo mais próximo da entrada. Coloque o Adventuring Partido marcador em que Tile Tunnel para marcar onde a batalha está sendo travada.



Em seguida, você decidir qual armadilhas e monstros (ou fantasmas) para usar. Em um túnel, você só pode usar uma armadilha e um monstro.

Coloque a carta armadilha ea Tile Monster (ou Santo) nos espaços indicados do terreno de batalha.

Você também pode optar por usar uma armadilha com nenhum monstro (ou fantasma), um monstro (ou fantasma), sem armadilha, ou nada.

### armadilhas



Nesta etapa, sua armadilha dispara. O cartão explica que a armadilha faz. Normalmente, trata-se alguns danos. Descartar a carta armadilha depois de usar.

#### Exemplo 1:



Coloque 1 Danos Contador em cada guerreiro e 2 no sacerdote na parte traseira.



#### Exemplo 2:



Coloque 3 contadores de dano no primeiro guerreiro. Isso elimina-o. Movê-lo para a prisão e colocar os contadores de dano de volta no banco.

Ladrões têm a capacidade de reduzir o dano dos seus armadilhas. Assim, eles reduzem o dano por 1. danos aos aventureiros na frente é reduzido em primeiro lugar.



A capacidade de redução de danos do ladrão pode ser utilizado novamente cada rodada, até que ela seja eliminada. Se houver vários ladrões no partido, suas habilidades são cumulativos. A habilidade só funciona em danos, no entanto. Se a armadilha tem outros efeitos, o ladrão não pode impedi-los.

#### Exemplo 5:



Todos os 3 pontos de danos são impedidos pelos ladrões. Ninguém recebe quaisquer contadores de dano.



#### Exemplo 6:



Ambos os pontos de danos são impedidos, mas o efeito especial (pule Conquistando) ainda se aplica.



## Monstro (e) Fantasmas



Monsters (e fantasmas) no aderência após armadilhas sair. Se você tiver mais de um, você pode decidir a ordem em que eles atacam. Alguns monstros têm duas maneiras de atacar dividida por uma linha horizontal. Você começa a decidir entre eles.



Os exemplos a seguir cada um use uma das partes de treinamento. Você deve usar esses aventureiros para explicar combate para seus amigos, pedindo armadilhas e monstros de outros masmorras de treinamento se você precisa.

#### Exemplo 3:



A Rolling Stone faz 3 pontos de dano, mas o ladrão reduz em 2. Coloque 1 marcador de dano no guerreiro.



#### Exemplo 4:



A Muralha de Fogo faz 1 danos ao guerreiro e 1 para o sacerdote, mas o ladrão pode impedir ambos. Que é o limite da sua capacidade, então ela recebe 2 contadores de dano.



Estes exemplos usam o ataque do monstro acima da linha horizontal.



Existem três tipos de ataque:

### Ataque padrão

Os ataques de monstros o primeiro aventureiro e lida a quantidade cado indi- de dano. Todo o dano é aplicado ao primeiro aventureiro mesmo danos excede os pontos de vida.

Exemplo:



Se você usar o ataque padrão da bruxa para 4, ela faz 4 danos ao primeiro da fila. O guerreiro já tem 2 pontos de dano ters Con-, de modo 4 é mais do que suficiente para eliminá-lo. O excesso de danos não ir para o próximo na linha.

### Qualquer um ataque

Isto é como um ataque padrão, exceto que você começa a escolher o get tar-.

Exemplo:



Se você usar o vampiro para atacar ninguém por 3, você pode optar por eliminar o primeiro aventureiro ou o último ou para dar a um no meio 3 contadores de dano.

### ataque Todos

O monstro faz a quantidade indicada de danos para cada aventureiro.

Exemplo:



Se você usar o lodo para atacar a todos por 1, cada aventureiro receberá 1 Danos Contador. Isso é suficiente para eliminar o guerreiro.

Depois de atacar, o monstro (ou fantasma) é automaticamente eliminados. Devolver o Tile Monster (ou Santo) de volta ao seu rosto toca baixo. Não será utilizável em rodadas posteriores. No entanto, você não perdê-lo para sempre. Acontece enfrentar novamente após a última rodada de combate.

Monsters (e fantasmas) nunca pode ganhar. Esta é a razão para o calabouço. Deles não raciocinar por que, deles, mas para fazer e morrer ... ou pelo menos ser nocauteado. Como um serviço final ao seu senhor calabouço, nocauteado sters Seg cair de braços para que eles possam ser facilmente distinguidos daqueles que estão simplesmente relaxando e se preparando.

### Cura

Agora os sacerdotes intervir. Se qualquer aventureiro foi atacado, os sacerdotes vão curar a festa. Mas se nenhum monstro (ou fantasma) danificado o partido nesta rodada, os sacerdotes não se curam, mesmo que os turers adven- têm danos causados por armadilhas ou a partir de rodadas anteriores.

Padres odeiam seus papéis em grupos de aventureiros e não se dão bem com os outros. Com advogados, no entanto, eles são bastante íntimo. Eles tomam Código do empreendedor Ad literalmente quando ele diz: "Os padres são necessários para curar a festa após a batalha com o melhor de suas habilidades." Vêem?

Cada sacerdote remove 1 Danos Contador do partido para cada símbolo em seu Tile Aventureiro. Neste momento, não importa se o dano foi de monstros (ou fantasmas) ou armadilhas. Eles simplesmente curar tudo o que puderem, começando com o cante adven- na frente. Um padre vai curar a si mesmo, se todos aqueles na frente dele ter nenhum dano.

Aventureiros que foram eliminadas permanecem eliminado. Os sacerdotes não pode reparar o dano que eles eliminado.

Exemplo 1:



Os ataques troll e faz 3 pontos de dano ao guerreiro. O padre cura um dano durante a cicatrização, por isso, o guerreiro fica com 2 contadores de dano.

Exemplo 2:



O vampiro ataca o ladrão e elimina-la. Durante a cicatrização, nada acontece porque nenhum dos aventureiros restantes têm danos.

Exemplo 3:



A festa já é ferido quando os ataques dos goblins. Ele faz 2 danos ao primeiro sacerdote. Durante a cicatrização, os sacerdotes curar 4 pontos de dano. Isso remove ambos os contadores de dano do primeiro sacerdote, o marcador de dano do ladrão, e um dos contadores de dano do último padre. Neste caso, teria sido melhor não ter enviado o goblin.

### Fadiga e Conquistando

Agora, os aventureiros tentar conquistar o azulejo cado indi-.

Mas não é tão simples. Eles têm de lidar com a "Depois de batalha." Não batalha, não a cura. Ladrão, ratos, esboços úmidos e pé desigual. Às vezes, eles discutem sobre qual caminho a percorrer, que deve levar a lanterna, ou se o termo adequado é "passagem lateral" ou "interseção em forma de T". Basta caminhar por um calabouço pode ser bastante desgastante.

Antes da festa pode conquistar o azulejo, eles acumulam fadiga. Isto é indicado pelos dois marcadores de dano ilustrados para este passo.

Os contadores de dano tanto ir para o aventureiro em frente (ser- porque ele é sob o mais stress). Ao contrário de todos os outros danos no jogo, danos por fadiga é tratado 1 ponto de cada vez. Então, se o primeiro aventureiro é eliminada por fadiga, o próximo aventureiro em linha vai conseguir o que é esquerda. Se todos os aventureiros foram eliminados após acumular Tigue fa- (ou anterior), então combate é longo e os aventureiros não conquistar aquela telha.

No entanto, se mesmo um aventureiro é deixado após a atribuição de fadiga, o azulejo é conquistada. Vire-o de modo que é luz para cima. A próxima batalha será travada ao longo da próxima rodada.

### rodadas

Depois de conquistar, a rodada termina. A próxima rodada começa e tem as mesmas regras. Não se esqueça que as armadilhas utilizadas são monstros cardada e usados dis- está virado para baixo, para que eles não serão capazes de ajudá-lo nas rodadas posteriores. Combate continua até que todos os aventureiros são eliminados ou até que todas as telhas de masmorra



# cenários de treinamento

Neste momento, podemos olhar para os cenários nas masmorras de treinamento preparados.



Descrever as capacidades dos monstros e deixe seus amigos ler as Trap Cards. Em seguida, pedir-lhes para demonstrar como eles iriam lidar com cada um dos cenários apresentados.

Certifique-se que mover o Adventuring partido Marcador e accurately descrever a ação em cada etapa. Se alguém não sabe o que fazer, deixar os outros ajudam, mas certifique-se de que ele ou ela faz seus próprios cálculos de batalha.

## monstros Usado

Estes são os monstros (e fantasma) utilizados nos cenários de treinamento sce-:



### Troll

O troll tem um ataque padrão de 3. Se você pagar 1 Alimentos, ele pode atacar para 4 em vez.



### gnomo

O duende tem um ataque padrão de 2. Se ele elimina a primeira aventureiro chega a atacar o próximo para 1.



### Bruxa

A bruxa tem tanto um ataque padrão de 4 ou dois ataques de 1 de ninguém. Estes dois ataques podem estar na mesma aventureiro ou em dois aventureiros diferentes.



### Fantasma

O fantasma pode atacar qualquer pessoa por 2 exceto para o primeiro aventureiro. O fantasma não é um monstro, então limites para o número de monstros não apply a ele. Em um túnel você pode enviar um monstro e como muitos fantasmas como você quiser.



### Vampiro

O vampiro pode atacar qualquer um que não é um padre. Ele pode atacar por 3, ou fazer um ataque come-and-run para 2. No segundo caso, ele não é nocauteado. Ele volta para o monstro Lair face para cima, pronto para ser usado em uma



### Iodo

O Iodo pode atacar a todos por 1 ou pode ingerir em torno de seus tornozelos e mantê-los no lugar. Este último efeito não é um ataque, por isso

não aciona Cura. Ele tem o efeito especial que os turers adven não conquistar o azulejo (e não se acumulam fadiga) a rodada. Se você usa o ataque do Iodo ou o seu efeito, ele é nocauteado depois.

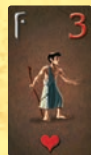
## soluções



Você deve tentar encontrar as soluções para os mesmos cenários de treinamento. Então leia esta parte para ver se você acertou.

Cada cenário tem uma solução em que os aventureiros única conquistar uma telha. Se seus amigos não encontrar o ção solu- ideal, isso realmente não importa. O objetivo é apenas para levá-los a compreender a mecânica de combate.

### primeiro cenário



A solução mais simples é usar a Rolling Stone e o troll no round 1, pagar o troll 1 Alimentos para usar seu ataque maior. Isso elimina tanto

Warriors. O padre não tem ninguém para curar, e ele leva 2 pontos de dano durante a conquista. A armadilha é descartado, e o troll é virado para baixo, o que nos deixa com o duende. Ele pode facilmente eliminar o sacerdote próxima rodada. Ou podemos deixar o padre sozinho. Sem um ataque, ele não vai curar e, em seguida, ele será eliminado por fadiga antes que ele possa conquistar a próxima telha. Uma solução ainda mais eficiente é usar tack no- livre do troll, após a armadilha elimina o primeiro guerreiro. Esta não será suficiente para eliminar o segundo guerreiro, e o padre vai curar um ponto de dano, mas o guerreiro irá então ser eliminado por fadiga. Para eliminar o sacerdote na próxima rodada, atacar com o duende para 2. Mesmo que o padre cura um, ele ainda é eliminada por fadiga antes que ele possa conquistar a segunda telha.

### segundo Cenário



Parece que a armadilha pode tirar o primeiro aventureiro, mas os ladrões vão reduzir os danos para baixo a 1. ("Hey, abaixe isso! Poderia ser venenosas

Soned ... Você já tinha uma mordida, não é?") Em vez disso, vamos salvar a armadilha para a próxima rodada e apenas enviar a bruxa e fantasma. A bruxa pode eliminar o guerreiro, mas vamos enviar o fantasma para a batalha primeiro. Queremos que o fantasma para at- alinhar o ladrão no meio e não será capaz de fazer isso se o ladrão é o primeiro da fila. Então o guerreiro é eliminado pela bruxa, eo ladrão ferido cai de fadiga. Ficamos com apenas o último ladrão por

rodada 2. Agora vamos preparar o Envenenado refeições.

Mesmo que ela sabe que não deveria, o ladrão leva um pouco de mordida (1 ponto de dano). Ela é eliminado por fadiga antes que ela po

### terceiro Cenário



Estes aventureiros está mais resistente. Tem nosso vampiro mordeu mais do que ele pode mastigar? Ele não pode atacar o padre, por isso vamos sa

ele. Mas para que isso seja eficaz, é preciso livrar-se do ladrão. Na ronda 1 enviamos o vampiro eo Anel Amaldiçoado. O anel só prejudica o ladrão. (Ela explica aos outros que o anel é uma armadilha e não devem lutar por isso, mas na briga ela é atingido no olho.) O vampiro poderia eliminar o ladrão agora, mas então seria nocauteado. Em vez disso temos o ataque de vampiros para 2 e voltar a face para cima. O padre cura 1, então o ladrão termina a rodada com 2 contadores de dano. O anel impede vencendo e os aventureiros tomar nenhum dano de fadiga. A segunda rodada é travada no mesmo lugar. Nós apenas enviar o vampiro para acabar com o ladrão. O vampiro retornos face para cima. O padre não tem ninguém para curar. Durante conquista, o guerreiro leva 2 pontos de dano de fadiga. No round 3, finalmente enviar o pêndulo com o vampiro. O pêndulo faz 3 pontos de dano ao sacerdote. Usaremos maior ataque do pire vam- no guerreiro. Isso elimina o guerreiro. Ele também bate para fora o vampiro, mas isso não importa, como veremos. O padre cura 1 ponto de dano. Mesmo que seu dano foi da armadilha, ele começa a curar, porque o vampiro DANO envelhecido do guerreiro. O sacerdote é eliminado por fadiga antes que ele possa conquistar a segunda telha.

### quarto cenário



Vamos ser paciente. Vamos segurar o Iodo e apenas enviar a Muralha de Fogo. O ladrão fraco só pode reduzir os danos ao primeiro sacerdote.

O ladrão leva 1 ponto de dano, eo sacerdote na parte traseira leva 2. Os sacerdotes curar ninguém, porque nada atacado. O con- partido Quers a primeira telha após o primeiro sacerdote acumula 2 pontos de dano de fadiga.

Na segunda rodada, enviamos o Anti-Magic Dart eo Slime. Por causa do ladrão, o dardo não ferir o padre que temos como alvo, mas seu efeito especial (pule Cura) ainda funciona. Os ataques de Iodo e faz 1 ponto de dano a todos. Isso elimina o primeiro sacerdote. O ladrão eo sacerdote são cada 1 ponto de distância. O padre não pode curar por causa do dardo. Durante quering Con-, o primeiro ponto de fadiga elimina o ladrão e o segundo ponto elimina o sacerdote antes que eles possam conquistar a segunda telha.



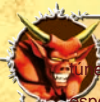
## Combate em Rooms

Até agora, temos apenas coberto combate em túneis. Mas algumas telhas Geon dun- pode ser quartos. Existem 2 diferenças:

- Você pode enviar até 2 monstros para a batalha (juntamente com qualquer número de fantasmas). Quando é hora para eles para atacar, você escolhe a ordem em que eles o fazem.
- Você pode usar uma armadilha, assim como você pode em um túnel, mas em uma sala você deve pagar 1 Ouro.



Definir uma armadilha em um túnel é simples. Os aventureiros têm mais para onde ir. Em uma sala, no entanto, que você precisa para induzi-los a pé em apenas o lugar certo. Isso pode ser feito colocando um pouco de ouro lá.



Aqui está uma imagem mental para você: Em um túnel você tem um alçapão e um monstro com um clube à espera do outro lado. Em uma sala, você tem um pouco de certeza peito Tratados que debaixo de um peso de 5 toneladas suspenso. Ainda há espaço para 2 monstros.

E você sempre pode ter tantos fantasmas como você quer, porque eles podem apenas ficar dentro das paredes.

Tudo o resto funciona da mesma forma que faz em túneis. Se uma telha quarto é conquistada, lançá-lo para o lado de trás é para cima.

## Cenário formação



Configurar o cenário primeiro treinamento novamente. O que se estivesse sendo travada em um quarto? Dê uma telha quarto e colocá-lo virado para cima na praça junto à entrada. Provavelmente, você pode descobrir que, se você começa a usar uma armadilha e dois monstros, você pode ganhar no primeiro turno, mas vai custar-lhe 1 Alimentos (para o ataque ger grande- do troll) e 1 Gold

## Regras

As regras vai se concentrar em um jogo de quatro jogadores. O jogo com três jogadores é semelhante, com estratégias semelhantes. O jogo de dois jogadores tem algumas diferenças adicionais ea estratégia é um pouco mais difícil. Nós recomendamos jogar o seu primeiro jogo com três ou quatro jogadores.



Regras para dois ou três jogadores será denotado como esta. numeral romano indica se a regra se aplica a dois ou a três. Para um jogo de quatro jogadores, apenas ignore texto como este.

## primeiro jogo

As regras para o seu primeiro jogo está um pouco simplificado. Mais tarde no livro são regras para a versão completa do jogo.



Sim, eu sei que você está pensando: "Ei, eu sou um jogador da pesada. Eu posso lidar com as regras completas." Bem, adivinhem? Este jogo é projetado para os jogadores do núcleo duro. E ainda quero que você comece com as regras mais simples. Você tem que aprender a irritar antes de poder amentar.



Meu colega é, sem dúvida correta. Mesmo em um jogo simplificado, há muitos fatores para acompanhar, e com vista para até mesmo um destes pode levar a sérias consequências a partir do qual você pode não ser capaz de escapar. O jogo simplificado é bastante difícil.

O Ministério da Dungeons adverte que o jogo completo com iniciantes leva a imoralidade na forma de impostos não pagos devido à falta de fundos.

## Setup

Configurar o jogo placas, símbolos, figuras, telhas e cartões como ilustrado.



### ← Terras distantes Board

As terras distantes Board pode ser desligado ao alguns-lado onde. Ele mantém cartões que não estão atualmente em jogo.

### masmorra Boards →

Cada jogador tem a sua própria Masmorra Borda.



### Progress Board → (Edifício voltado para cima)

O Conselho de progresso precisa ser onde todos podem vê-lo, mas apenas um jogador precisa ser capaz de alcançá-lo.



### ← Não-jogador Porão Boards

Em um jogo de dois ou três jogadores, tomar as restantes Boards Porão, dobrá-los e colocá-los este lado para cima.

### ← Conselho Central

Todo mundo precisa para ser capaz de alcançar os componentes na placa central. Ele deve estar no meio da tabela.



### Titular de Token ↑

Antes do primeiro jogo, colocar o adesivo cara feliz no grande disco de madeira para criar o Titular Sinal. O jogador mais agradável recebe o Titular Sinal. (Ou você pode escolher o jogador que começa de forma aleatória.)



Conselho Central

Cartões de combate para o primeiro ano

Embaralhar as 9 Cartões de combate com a espada de prata. Escolha 4 aleatoriamente e colocá-los face para baixo no espaço de cidade da Junta Central. Devolver as outras 5 cartas para a caixa sem olhar para eles.

A cidade é mais conhecida por Academia dos Aventureiros, onde rechonchudas seres humanos de cabelos grisalhos dar palestras sobre como explorar um calabouço. Porque a maioria de suas palestras consistem em histórias sobre o quanto me- tro coisas estavam de volta quando eles eram aventureiros, é pos- sível para resumir o currículo todo o ano em quatro pequenos cartões



Food token Banco

Banco Tile Tunnel

Moeda de Ouro Banco



Imp Figura Banco

A Figura Imp Banco também possui três Figuras Troll. Trolls são os únicos monstros que gostam de sair com diabinhos.

Trap Cards plataforma

Embaralhar todas as cartas armadilhas e colocar o deck virado para baixo na Conselho Central.

The Underground Taberna

Espaços para Monster disponíveis (Ou fantasma) telhas.

Bargain Basement quarto loja

Espaços para disponíveis Telhas quarto.

Nota: Os símbolos, Túnel telhas, e Figuras Imp não têm a intenção de ser limitada. Se qualquer banco se esgota, representam o componente com um substituto adequado.

paladinos

Ambos os paladinos ir no espaço paladino, viradas para cima. O mais escuro com o glifo prata está no topo. O mais leve com o glifo ouro não será utilizado até o segundo ano.

Enquanto outros aventureiros estão reunidos, plagem, e beber nas tavernas, o paladino configura sua tenda fora da cidade e varre a paisagem com sua popa, olhar vigilante. (Em outras palavras, ele bebe sozinha.) Se alguma vez ele deve sentir grande mal, ele vai vestir seu santo armadura e stride corajosamente para a batalha. (Se ele só sente um pouco mal, ele só fica sentado corajosamente polir s

Evilometer

Contadores mal de todos os jogadores começam no espaço indicado.

Em um jogo de dois jogadores, um contador de Mal em uma das cores não-jogadores deve ser colocado aqui, também. (Não importa qual a cor.) Se um cartão ou uma regra diz-lhe para "ganhar 1 Evil", você mover o Contador mal um espaço a Evilometer, em direção ao rosto do mal

Se você é dito para "perder 1 Evil", você mover o Mal Contra um espaço para baixo, na direção da cara feliz

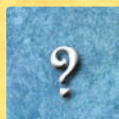
As medidas Evilometer como os moradores ver os aspirantes senhores dun- Geon. Fazendo más ações permite-lhe subir a Evilometer. gestos pacíficos e propaganda pode ser usado para mover auto seu- para baixo. Os aventureiros mais poderosos atacar os jogadores mais alto da Evilometer. Preste atenção especial para o espaço com o ícone de paladino. Se a sua reputação fica este mal, é melhor estar preparado para lidar com o paladino

Agora, eu entendo que muitos de vocês desejam senhores masmorra vêm apenas para diversão de estar mal. E esta é uma causa digna. No entanto, devo adverti-lo que uma má reputação é apenas diversão, se você tem os monstros e as armadilhas para apoiá-la.





Isso pode sentar-se ao lado do Conselho Progress du- ing Setup. Quando o jogo começa, coloque-o no primeiro espaço.



Os três telhas de eventos são embaralhadas e cara colocada para baixo sobre os espaços indicados da primavera, verão, outono e rodadas.

Aventureiros chegar na primavera, verão e outono. Aventureiro As telhas são colocadas aqui na uma fase, e, em seguida, algumas fases mais tarde, eles são atribuídos a masmorras dos jogadores. No início do jogo, estes espaços estão vazios.

Edifício tem 4 rodadas: inverno, primavera, verão e outono. Cada rodada tem várias fases, representados pelos espaços no tabuleiro. (Algumas das fases são ignorados na primeira fase, de modo que o inverno é mais curto). O progresso marcador é movido após cada fase para manter o controle da fase de corrente e

Componentes que ainda não foram utilizados, bem como componentes que deixaram o jogo, são colocados no Conselho terras distantes.

Cartões e telhas que deixam o jogo não voltar. Coloque-os sobre as pilhas de descarte indicados. Os ladrilhos devem ser descartados de face para cima, mas Trap Cards são mantidos a face para baixo.



Alguns de nós gostam de chamar isso de "Banco de Sangue". Os pequenos cubos representam a força vital que flui através das veias dos aventureiros. Nós colocá-los aqui, no entanto, porque não vai caber dentro das telas

Embaralhar as cartas de combate para o segundo ano e escolher quatro deles aleatoriamente para lugar, de bruços, sobre as terras distantes do Conselho. Devolver o resto para a caixa, sem olhar para eles.

Separa-se o monstro (ou fantasma) telhas em dois grupos de acordo com as suas costas e misturar-se cada grupo. Empilhar as telhas lastreados em ouro no espaço indicado. Então empilhar as telhas deles.

Separe as telhas do quarto em dois grupos ACORDO COM para as costas e misture cada grupo para treinar. Empilhe as telhas lastreadas em ouro no espaço indicado. Então empilhe as telhas lastreadas

Separaram-se as telhas  
Aventureiro em dois grupos de  
acordo com as suas costas e  
misturar-se cada grupo.  
Coloque as pilhas nos espaços indicados.



# Conselho jogador

Cada jogador escolhe uma cor. Em sua cor que você deve ter um Conselho de Dungeon, 3 Figuras Minion, um marcador Adventuring Party, um mal Counter (o cubo), 8 ordens cartões, e dois

Cartões que ilustram pontuação. Coloque o Mal Contador no espaço a partir do Evilometer. (Veja Conselho Central, página 101) Os outros componentes são colocados de acordo com esta ilustração.



Veja - você tem três asseclas, três túneis, três alimentos, três de ouro e três diabinhos. Fácil de lembrar, não é?

## Áreas de sua Masmorra aberto ao público:

### Entrada ↓



Este é o lugar onde os aventureiros irão se reunir ao longo do ano. Ninguém se atreve a se aventurar sozinho, mas assim que existem três deles, você deve chamar seus monstros para os braços. Sim, há um quarto espaço, um pouco maior. Por enquanto, vamos apenas esperar que este permaneça vazio.

## Áreas de sua Masmorra fechado ao público:

### ↓ Campo de batalha



Você já viu isso em treinamento de combate. Há alguns novos símbolos aqui, mas vamos explicar isso mais

### ↓ Visão geral Cartões



### ← Lair monstro



Isto é onde você manter monstros (e fantasmas) para que sua masmorra será bem protegidas. (Também mantê-lo de ficar só.)

### ↗ ordens inacessíveis

Embaralhar seu deck de Pedidos Cartões e escolha 2 aleatoriamente para colocar aqui, viradas para cima.

### ↓ pedidos Cartões

Tome as seis cartas restantes em sua mão.?



### ← Espaços para Três Ordens



Seu local de trabalho: arrumado, limpo e adequadamente lit. A partir daqui você emitir as ordens que levam o seu geon dun- para o crescimento ea pros

### Canteiro de obras com três telhas túnel

Telhas de túnel são colocados sobre a três quadrados indicados, escuro lado para cima.



Ah, o canteiro de obras. Alguns milhares de tes móbicos de montanha em que a cavar, túnel, e construir. O que podemos dizer? Dentro de cada senhor masmorra, há um garotinho apenas esperando para sair

### ↑ Armazenamento armadilha



Se você construí-los ou comprá-los, certifique-se as armadilhas estão bem conservados. Nada é mais embaraçoso do que ter um lançamento de dardo com mola-se com um guincho enferrujado.

Em alguns casos, literalmente.

### Escritório com três Figuras Minion ➡



Seus asseclas leais, ao seu serviço. Sem nós, nada seria feito.



### ← Morto Escritório Letter



Isto é onde nós mantemos avisos de impostos atrasados. Esperemos que não precisamos usá-lo.



### Despensa com três Tokens Food ➡



Quer se trate de pão, queijo, cogumelos, ou carne, os moradores de masmorra sempre comer verde.

### Imp Den com três Figuras Imp ➡



Aqui é onde seus diabinhos vai dormir quando eles não estão funcionando. Demonologists classificar diabinhos como demônios menores, mas realmente seu único poder sobrenatural é que eles realmente *gostar* trabalhar.



### ← Tesouro com três símbolos de ouro



Este é onde você guarda o seu ouro. A maneira usual de adquirir ouro é a mina em seus túneis, mas há outras maneiras. Alguns deles são até mesmo legais.

### ← Prisão



Este é onde você guarda aventureiros derrotados. Quando eles vão lentamente definhar, atormentado pelo destino que os espera: No final do jogo, como um exemplo para todos os que se atreveria a culpa em suas masmorras, você marca-los.



## Não-jogador Porão Boards



Segundo os regulamentos do Ministério da Defesa, testes de licença calabouço Senhor deve sempre ser feito em grupos de quatro. Se há menos candidatos, o Ministério emite licenças de construção temporárias para senhores de masmorra em regiões vizinhas. Eles enviam seus lacaios em nossa cidade, o que eleva os preços. Agora, quando você considerar que estes intrusos não são jogadores de Masmorra Board.

[Editado por questões de brevidade. -mod]

Você vai precisar os Conselhos calabouço, Cartas de Ação e Figuras Minion de todas as quatro cores, mesmo em um jogo de dois ou três jogadores.



Em um jogo com três jogadores, escolher um jogador para lidar com o não-jogador de Masmorra Board. Em



um jogo de dois jogadores, cada jogador lida com um não-jogador de Masmorra Board.



### ← Figuras minion



### ↑ Ordens de cartões Plataforma

Plataforma que contém os restantes 5 ordens Cards.

### ← ordens inacessíveis

Embaralhar as ordens não-jogadores Cartões e lidar fora três ao dom RAN, viradas para cima.

### ← Espaços para ordens

## leftovers

Após a configuração, tudo deve estar sobre a mesa, exceto o seguinte:



A 5 primeiro ano e 5 Cartões de combate Segunda-ano que você retornou para a caixa.



A Visão geral Cartões para todas as cores sem jogadores.



Maligno Contador, se é um jogo de dois ou três jogadores. (Em um jogo com dois jogadores, um dos contadores de maus não-jogador é colocado sobre o Evilor)



Nove do Evento Especial, que você não vai usar em seu primeiro jogo. (Basta colocá-los de volta na caixa.)



Vinte Tokens item. (Estes devem ser colocados de volta na caixa. Uma vez que você é experiente senhores masmorra, você pode ir para [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com) para encontrar regras p



# Primeiro ano



Coloque o marcador de progresso no primeiro espaço do Conselho Progress, como mostrado.

Após cada fase, você irá avançar o marcador de progresso para o próximo espaço. O ano é dividido em 4 rodadas: inverno, primavera, verão e outono. Cada um tem as mesmas fases, exceto que o inverno não tem eventos ou Aventureiros Fase.



Peça a alguém inteligente para assumir a responsabilidade por MOV ing o marcador de progresso e manter todos até a velocidade.

## Nova Fase Rodada



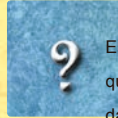
São os pequenos esforços que distinguem cavalheiro de um cavalheiro. Meu mestre acorda para encontrar um par recém-pressionado de cascos-aquecedores em sua cabeceira e uma chávena de lava quente esperando por ele na mesa do café. O correio da manhã é classificada em quatro pilhas: catálogos quarto calabouço, currículos de monstros que procuram emprego, avisos do Ministério da Dungeons e edição do dia de *Os aventureiros Times*, um tablóide benfeitor que frequentemente publica entrevistas com os aventureiros que estão planejando para saquear nossa área.

Tomar 3 azulejos do topo da pilha monstro nas terras distantes Conselho e colocá-los face para cima no em Metro Tav- no Conselho Central. Da mesma forma, chamar a 2 peças do Stack quarto e colocá-los no Bargain Basement Quarto Store. Nenhum monstro ou quartos que foram deixados no Conselho Central a partir de uma rodada anterior deve ser colocado nas pilhas de cartões de dis- apropriadas. A cada rodada haverá uma nova seleção.



Nos três primeiros rounds, você também terá uma previsão de problemas - um olhar para o evento do próximo turno e aventureiros. (Em queda, não há previsão, porque é a última estação do ano.)

## Evento próxima rodada



Aumente o Tile eventos para a próxima rodada.

Este evento não ocorre imediatamente. Descreve o que vai acontecer no final da próxima ronda. Isto dá-lhe duas rodadas para se preparar. Eventos serão descritos abaixo na Fase de Eventos.

## Aventureiros próxima da Rodada



Desenhe quatro telhas Aventureiro e colocá-los em ordem, nos 4 espaços para turers adven- da próxima rodada. Em seguida, reorganiza-

aventureiros ER (mais escuras, com glifos mais simples) são à esquerda e os aventureiros mais poderosos (mais leve, com glifos mais complexas) estão à direita. Azulejos com o mesmo glifo e sombra deve ficar em ordem.



Em um jogo de dois ou três jogadores, você só desenhar 3 aventureiros.

Se todos os aventureiros têm o mesmo glifo, coloque o último desenhado na parte inferior da pilha e desenhar um novo. Continue fazendo isso até obter um glifo diferente. Em seguida, re-order os aventureiros.

## ordens Fase



Agora olhe para o Conselho Central. No meio estão 8 lugares que você pode enviar seus asseclas. Cada lugar tem 3 espaços, que represen- tam ligeiramente diferentes maneiras de realizar a tarefa de cada um.



O senhor calabouço adequado não aventurar-se, e assim ele mantém a imagem de uma ameaça sem nome, uma figura enorme, com olhos como brasas incandescentes a partir de dentro da escuridão de um capuz preto. Ele nunca faria para deixar o pensamento moradores início dele como a porta ao lado menino. E assim, seus caprichos escuras e torcidas são realizados por seus asseclas. Às vezes, somos enviados para visitar assentamentos humanos em noites escuras e tempestuosas. Há uma arte de escolher o momento certo para bater. A abertura da porta deve coincidir com um raio de luz para iluminar a forma de um, e, em seguida,

um tem apenas um momento a assobiar, "comida Meu masster seekss", ser- tona as palavras são pontuadas com um rolo de trovão. Em pé na fila do Ministério do Dungeons requer outras habilidades. Como meu mestre diz, "Aqueles burocratas úteis são uma alegria no pescoço." [ *Citar ligeiramente revisito por razões es*

E depois há o Metro, a cidade sob a cidade. Se nos túneis charmosos da periferia ou na modernizado complexo comercial da cidade, pode-se encontrar muitas oportunidades para desfrutar dos confortos da civilização. Quero dizer "oportunidades de servir um mestre", é claro.

## Seleção de ordens

Você começa a rodada com 6 ordens Cards na sua mão. (Duas ordens inacessíveis está organizada para que a debi- enfrentar em seu Conselho

Dungeon.) Todos os jogadores decidem simultaneamente. Escolha 3 ordens e colocá-los face para baixo sobre os espaços apropriados do seu Conselho de Dungeon. A ordem desejada realizada primeiro deve ser à esquerda.



Quando você explica esta parte de seus amigos, tê-los fazê-lo. É apenas um exemplo, então não importa quais as cartas que escolher.

## ordens reveladoras

Quando todos tiverem colocado as três ordens, todo mundo se vira seu primeiro cartão (o da esquerda) virado para cima. Começando com o jogador inicial, cada jogador encontra o lugar no Conselho Central correspondente à ordem revelada e coloca uma das suas figuras Minion no primeiro espaço vazio (aquele com o número mais baixo). Você joga por sua vez, no sentido horário ao redor da mesa. Se alguém tocando antes de você revelar o seu cartão, seu assecla terá que ir no segundo espaço.



Então, todo mundo revela seu segundo fim. Mais uma vez, jogar no sentido horário em torno da mesa, colocando a sua segunda assecla no primeiro espaço cupied unoc- correspondente à sua ação escolhida. (Alguns dos espaços podem ser ocupados, por causa de primeiros pedidos de outros jogadores ou por causa de segunda ordem desempenhados por aqueles que vão diante de você.)

Finalmente, todos revela sua terceira carta e coloca seu terceiro servo, de acordo com as mesmas regras.



Deixe seus amigos fazê-lo como você explicar isso. Você também pode re-organizar seus cartões para fazer exem-



É possível que quando é a sua vez de colocar um assecla todos os três espaços serão ocupados. Neste caso, você coloca o servo sob as ordens do cartão em seu lugar. Isso indica que ele é incapaz de cumprir a ordem.



Não é divertido ser fechado para fora, mas se você não venha chorar para mim. Você pode ver ordens que são inacessíveis dos outros jogadores. Se você escolher um cartão que todo mundo tem disponível, é melhor jogá-lo mais cedo.

### Exemplo:

A imagem ilustra a situação após todos os cartões são revelados. Todos os 4 jogadores escolheram mina de ouro, e assecla de Green é deixado sentado no cartão de ordens, porque todos os espaços foram ocupados pelo tempo que ele chegou lá.

Não se preocupe com o togram Pic- engraçado neste cartão. Ele só AP lonas para o jogo completo.

## execução de ordens

As ações são sempre realizadas na mesma ordem. Você começa com a ação obter comida no canto superior esquerdo e mover-se da esquerda para a direita ao longo da linha superior. Então você faz as ações na segunda linha, mais uma vez da esquerda para a direita.

Em cada lugar, os asseclas executar as suas ordens começando com o que está no espaço mais curto. (Normalmente eles agem na ordem em que eles chegam - mas ao comprar quartos ou monstros contratação, eles vão na ordem inversa, como explicado abaixo.) Quando é a vez do seu assecla, você executar a ação cada indi- e devolver o Minion Figura para o seu Conselho de Dungeon. Alternativamente, você pode decidir não executar essa ação e mover o Minion Figura para o seu cartão de ordens para indicar que a ordem não foi realizado.

Cada espaço ilustra o que você ganhar com essa ação. Se não houver seta, você obtê-lo gratuitamente. Normalmente, a ação terá um custo que é indicado pelo símbolo à esquerda da seta. Se você pagar esse custo, você começa a coisa a seta apontar para. Se o custo é ouro

ou alimentos, você paga-lo, tomando o indicado número de Alimentos ou Tokens de ouro do seu Conselho de Masmorras e devolvê-los ao banco. Se você não quer pagar ou não pode pagar, então você não pode usar a ação. Neste caso, mova o Minion Figura ao Cartão ordens para indicar que a ordem não foi realizado.

Você deve pagar o custo total ou nada. Você não pode pagar parte do custo para obter parte da recompensa. Você não pode pagar duas vezes o custo para usar a ação duas vezes.

Se um jogador não usar uma ação, o espaço permanece inutilizada. As outras Figuras Minion não se movem para cima. Eles ficam onde estão.

Às vezes o custo de uma ação é pago com por seu cção reputa- . Isso significa que você mover o Mal Contra um espaço a Evilometer para a cara do mal (a não ser que tu já estão no topo). Duas faces do mal significa que você mover-se dois espaços.

## Descrição das ações

### Conseguir comida



O primeiro servo para chegar à aldeia pode comprar comida com ouro.

Depois disso, os aldeões não vai vender mais. Eles afirmam que eles precisam para se. Absurdo. O assecla simplesmente explica o quanto seus desejos mestre deste alimento eo que vai acontecer para a aldeia se ele não obtê-lo. Os moradores vão entregar sua comida mais prontamente. Ameaças obter o terceiro servo em lugar nenhum. No entanto, se ele segue completamente em essas ameaças, ele pode encontrar entre as ruínas da aldeia não só alimentos, mas também o ouro pago pelo primeiro servo.

A aldeia é a principal fonte de alimento no jogo. Você paga por ele ou com ouro ou com a reputação, dependendo do espaço de seu assecla está ligado.

### melhorar a reputação

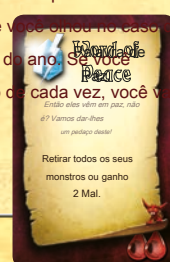


Os primeiros cabeças seque para Acade- os Adventurers' meu. Além de renovar conhecidos entre os alunos e professores, ele ganha informações valiosas sobre o que magias são atualmente em voga entre os assistentes. O segundo servo vagueia pelas favelas, discutir a responsabilidade social com os pobres. Por exemplo: "Por que as pessoas town'ss em raggs? Isso me makes SSAD. bons cuidados Nossa masster takesse de uss ". Para obter o melhor dos dois mundos, o terceiro servo vai simplesmente pagar os mendigos locais para espalhar o bom nome de seu mestre enquanto ele está renovando conhecidos na Academia.

Para cada rosto sorridente, você mover o Mal Contador para o Evilometer um espaço (a menos que você já está na parte inferior). Se você também tem a chance de olhar para as quatro cartas de combate. (Normalmente, é melhor olhar para o card do topo, a menos que você avistou-lo no início da rodada.) Certifique-se de não alterar a ordem das cartas.

Em combate, você precisa de todas as vantagens que você pode obter. Use seus espíões bem. Combate pode ir 4 rodadas, por isso há 4 Cartões de combate. A maior parte da placa explica o feitiço. Você vai ter que worry sobre isso, se qualquer assistentes vir atrás de você. É uma boa idéia para manter em mente o que o feitiço faz e se produz efeitos antes de seu ataque aos monstros.

Mesmo se há assistentes estão chegando, você vai querer saber quantos pontos fadiga os aventureiros estará recebendo para aquela rodada. Essa informação está na parte inferior do cartão. Oh, e tentar lembrar a placa que você criou no caso de você ter outra chance de espiar no final do ano. Se você continuar olhando para o mesmo cartão de cada vez, você se sentir meio burra.





## cavar túneis



## Gold Mine



## Comprar Traps



Ao mesmo tempo, senhores masmorra apenas cavou os túneis que quiseram até que o campo tinha mais buracos do que um queijo suíço. Agora eles têm que enviar seus asseclas para o Ministério das Masmorras para obter licenças de tunelamento. O primeiro servo pode obter uma licença para dois diabolos para cavar dois túneis.

O segundo servo pode obter uma licença para três túneis. O terceiro servo recebe uma licença para quatro túneis, mas os regulamentos do Ministério exigir que o trabalho seja supervisionado por um foreimp.

Esta acção permite-lhe cavar até o número indicado de túneis.

Cada túnel vai exigir uma imp. Você não tem que cavar todos eles. Você pode cavar túneis menos e usar menos diabolos. Se o seu servo está no terceiro espaço, você deve usar um imp como um foreimp, mesmo se você só cavar um túnel. Coloque uma figura Imp na entrada do calabouço para indicar que ele está supervisionando. (Se você escolher a cavar há túneis, você não

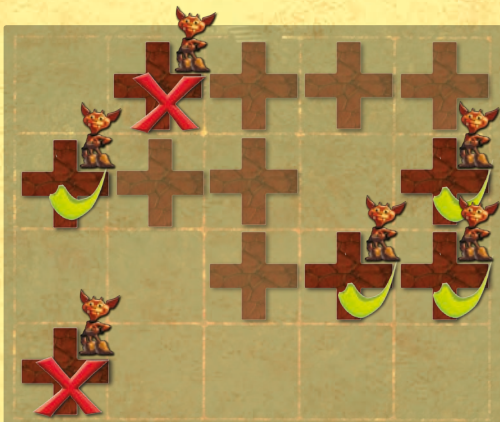


Se você escolher a cavar há túneis, em seguida, mover o Minion Figura ao Cartão ordens cavar túneis para indicar que a ordem não foi realizado.

Cada túnel é escavado da seguinte forma: Desenhar um túnel telha do banco e colocá-lo (lado escuro para cima) ao lado de um túnel previamente colocado ou Tile quarto. Coloque uma figura Imp no canto superior direito da nova telha para indicar que o imp está trabalhando no túnel.



Seus novos túneis podem ser colocados adjacentes uns aos outros ou eles podem se conectar com túneis ou salas construídas anteriormente. Para filhos de segurança rea-, o Ministério da Dungeons não vai deixar seus túneis fazer um quadrado 2 x 2. Isto significa que qualquer bloco 2 x 2 do seu site cons-



Você precisa de uma autorização para a mina de ouro que você usa para pagar os impostos que são alocados para o escritório que emite-lhe a licença.

Mineração de ouro é análogo a cavar túneis. O seu assecla vai te dar uma licença para 2, 3 ou 4 diabolos. Se você receber a última licença, você precisa colocar um foreimp na entrada calabouço para super- turno. Tal como acontece com túneis de escavação, você pode optar por usar menos do que o número máximo de diabolos (o que é especialmente útil se você estiver em curto diabolos ou túneis invicto). Imps única mina de ouro em túneis quered uncon- (telhas túnel que são dark-side-up).

Imps não pode mina de ouro nos quartos. Para mina de ouro, colocar uma figura Imp no meio do ladrilho e desenhar 1 ouro do banco. Dois diabolos não pode minerar o mesmo Tile Tunnel, mas um imp pode mina de ouro em um túnel que foi escavado nesta rodada. Tal telha terá um imp no canto superior direito (aquele que cavou-lo) e um imp no centro (o ouro um de mineração).

Imps que foram utilizados durante a escavação não pode ser re-utilizado durante a mineração. Cada imp só faz um trabalho por rodada.



## recrutar Imps



Imps. Você pode encontrá-los na periferia de qualquer cidade subterrânea. Eles se amontoam em pequenos grupos, murmurando em sua língua estranha. Eles fazem os trabalhos que ninguém mais vai fazer, e você deve ter pelo menos um. Quando você encontra um diablo que está disposto a vir trabalhar para o alimento.

Pode-se também encontrar um par de diabolos dispostos a vir trabalhar para mais comida ... ou para alimentos e ouro. Independentemente de como você recrutá-los, uma vez que os diabolos chegar ao seu calabouço eles vão ser tão feliz com o seu trabalho que não vai notar que você nunca alimentá-los novamente.

Para recrutar diabolos, pagar o custo indicado na Food (e possivelmente Gold) e levar o número indicado de Figuras Imp do banco. Novas diabolos não estará disponível para escavar ou mineração esta rodada porque essas ações já foram tratados, mas eles ainda podem ajudar durante a Fase de Produção, o que vem depois.

Alguns diabolos empreendedores, criaram uma armadilha Work- na periferia da cidade. Aqui está como diabolos empreendedora fazer negócios: Eles oferecem sua primeira armadilha para 1 Gold. Depois de vender sua primeira armadilha, eles são tão animado que eles OF- fer a segunda armadilha com um desconto. Não até que eles fazem a sua venda é que eles percebem que eles estão dando-a para nada. Para recuperar suas perdas, eles oferecem uma armadilha para 2 Gold, que ninguém vai comprar, então eles decidem oferecer um "compre um, obter um livre"

Após a venda, eles fechar a loja. Executando um negócio é stress trabalho ful. Para descontraír, eles constroem mais armadilhas. Eles envolvem estes em pacotes não marcados e imediatamente

Para comprar armadilhas, pagar a quantidade indicada de ouro (nada se o seu servo está no espaço). Desenhar o número indicado de Trap Cards. Você manter suas Cartas de Armadilha de braços sobre o seu Conselho de Dungeon, mas você pode olhar para eles

## Contratar Monster (ou Santo)

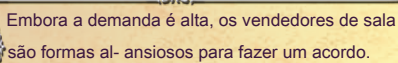
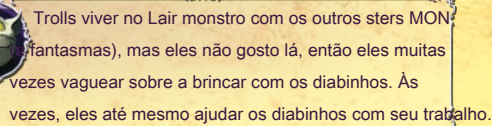
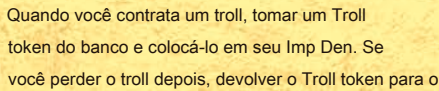


Ao contrário dos diabolos humildes, os monstros (e fantasmas) que se reúnem no subsolo Tavern saber o que eles valem a pena. Cada servo tenta pintar um quadro grandioso da vida na masmorra de seu senhor do que o anterior. O terceiro Minion prima sobre o outro dois, trazendo uma festa. (Em tabernas subterrâneas, ninguém se importa se os clientes trazer em alimentos. Em alguns casos, os clientes está Comida.)

Diferentemente das ações anteriores, aqueles que vêm depois executar suas ações antes. Comece com o servo no espaço (e mais curto espaço) e para proceder e depois.

Para contratar um monstro (ou fantasma) que você escolher uma das peças disponíveis Monster (ou Fantasma) e pagar o custo indicado na ner cor- da telha. Coloque o novo monstro (ou fantasma) voltada para cima no Lair monstro do seu Conselho de Dungeon. Cada jogador pode contratar um monstro (ou um fantasma). Aquele cujo servo está no espaço pagar uma comida extra, mas ele ou ela fica para escolher todos os 3 monstros disponíveis (e fantasmas). Aqueles que ir mais tarde deve escolher entre os monstros (e fantasmas) que são deixados. Se você não pode pagar o custo do Monster (ou Santo) Azulejo (ou se você não pode pagar o custo extra no espaço) você não pode a acção.





esperar e esperar que algo que sobra para a venda trimestral de redução de estoques.

Tal como acontece com a contratação de monstros, os jogadores comprar quartos em ordem inversa. Cada jogador pode comprar apenas 1 quarto, e apenas 2 quartos estão disponíveis. O jogador não pode pagar nada, mas se os jogadores em espaços I e II comprar quartos (para 1 ouro) então nada ser deixado. (Neste caso, o jogador move a figura Minion do espaço II à construção Cartão ordens do quarto para indicar que a ordem não foi executada.)

Quando você conseguir um quarto, você substitui um de seus Tiles Túnel invicto com o Tile quarto. O ambiente deve ser colocado de acordo com as seguintes limitações:

- A sala do primeiro ano deve ser colocado na zona apropriada do calabouço. Alguns quartos deve ser perto da superfície, alguns devem ser profunda, alguns devem estar no centro, e alguns devem estar na periferia. A zona é ilustrado na telha quarto. As praças de luz são aqueles onde o quarto é al- lowed a ser construído.
- Dois quartos não podem ser adjacentes. (Mas é aceitável para dois quartos para compartilhar um canto ou para ser co



Se você não tem Tiles Túnel invicto em quadrados que atendam aos requisitos, você não pode comprar esse quarto.

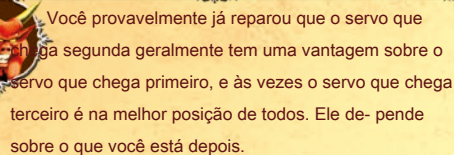
Um túnel pode ser transformado em uma sala, mesmo se ele foi recentemente escavado no início da rodada. O ouro não pode ser extraído nos quartos, mas um túnel pode ser transformado em um quarto, mesmo se o ouro era extraído lá no início da rodada. (Basta colocar quaisquer diabinhos do Azulejo túnel no canto da nova Tile Sala para indicar que eles têm feito um trabalho).

Quartos trazer pontos no final do jogo, e eles dão seus diabinhos e trolls um lugar para trabalhar, como explicado abaixo. Além disso,

Combate em quartos é um pouco diferente. Novos túneis podem ser anexado aos quartos como se o quarto fosse apenas mais um banheiro. (E você ainda não estão autorizados a preencher qualquer bloco 2 x 2 com túnel e Sala de Azulejos.)

## Depois de Execução de Ordens

A Fase de ordens termina quando todas as ações em todos os 8 lugares foram tratadas. Minions que realizaram encomendas são devolvidos aos seus Boards calabuço. Os outros permanecem nos cartões das ordens que não realizam.



Uma vez que seus colegas jogadores descobrir o jogo, eles vão começar a play- ing as ações que mais os ajudar. Ao olhar para as coisas do seu ponto de vista, você pode adivinhar o que eles vão jogar e fazer seus pedidos para que você obtenha



Antes de escolher as ordens, você precisa escolher encomendas para a cor não-jogador. Deve haver 3 inacessíveis ordens sobre o não-jogador Dun-geon Board. Embaralhar as restantes 5 cartas e escolher 3 aleatoriamente para colocar sobre a não-jogador de Masmorras Board, viradas para cima. Pegue os 3 inacessíveis e colocá-los de volta no baralho. Você deve acabar com 3 novos, ordens aleatórias Cartões sobre a não-player Masmorra Board e 5 no baralho. Tome as 3 não-jogadores Ures Minion Fig-e colocá-los no espaço das ações lado por uma tela funneir.)



Quando chega a hora para uma  
esta rodada.)  
ação assecla não-jogador, basta  
devolver o Minion Figura à não-jogador de Masmorras Board.



Antes de escolher as ordens, você precisa escolher as ordens para as cores não-jogador. Cada não-jogador de Masmorras



Condições de entrega: 30 dias úteis cartões.

Para a cor não-jogador que você está no comando de, embaralhar as 5 Pedidos maining Cartões e revelar 2 aleatoriamente. Tome 2 Figuras Minion nesta cor não-jogador e colocá-los no espaço



**II** das ações que você apenas escolheu. Se ambas as cores não-jogadores escolher o mesmo cartão de ordem ou



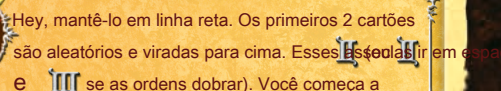
vai continuar espaço. Cada jogador  
vai ficar com uma mão de 3 não  
necessariamente o que você quer.



Cartões Ordens do jogador. Quando  
você escolher suas próprias ordens,  
você também vai escolher uma  
terceira ordem para sua cor  
não-jogador e colocá-lo virado para  
baixo ao lado do 2 já escolhido este



round. Uma vez que ambos os jogadores escolheram ordens para si e para o terceiro fim de que suas cores não-jogadores, vitela re- as ordens finais não-jogadores e colocar as restantes figuras Minion no indicados. Se ambos os jogadores escolheram a mesma ordem e colocar outra sobre o espaldarosa ação.



escolher o terceiro cartão, e você mantê-lo escondido até que é hora de revelar ações. Isso assecla **Vai em Espaço II** se orders dobrar). Você pode usar essa ordem não-jogador para bater o seu assecla-se para uma posição melhor ou você pode usá-lo para bloquear o seu adversário. Você decide. Mas não se esqueça que 5 dessas ordens não-jogadores já estão viradas para cima na mesa, de modo que o seu adversário sabe quais 3 você está escolhendo a partir.

Depois o príncipe se jogou de bruços, perguntando: "Quem é você?"

as ordens inacessíveis 3  
nã-jogadores e colocá-los no  
convés com o 2 que não usou. Isso  
vai deixar 3 na placa, que se movem  
para os espaços para inacces-  
ordens veis. Espaços ocupados por  
asseclas não-jogadores não estão  
disponíveis. asseclas do jogador ir  
para o primeiro espaço pied  
unoccu-, se houver.





## Produção e ordens recuperação de fase



Nesta fase você pode usar suas salas de produção (mesmo um que você construiu essa rodada). Você também terá de levar de volta 3 ordens Cards. Para acelerar o jogo, todos os jogadores podem fazer isso ao mesmo tempo, mas se alguém quer decidir com base nas ações dos outros jogadores, então você decidir em ordem, começando com o jogador inicial e seguindo no sentido horário.

## Produção

Quartos que produzem algo indicar quantas diabinhos são necessários e que os diabinhos irá produzir. Se você tiver que muitos diabinhos deixado em sua Imp Den, você pode movê-los para o quarto e levar o produto indicado do banco. (Imps que minadas ouro ou cavado túneis ou supervisionados esta rodada não estão disponíveis para a produção.) Os quartos estão descritos em detalhes na última página deste livro.

Um Troll token pode tomar o lugar de um A figura Imp durante produção pro-. No entanto, trolls só ajudar na quartos. Eles não podem ser usados para cavar túneis ou mineração de ouro.

Você pode usar várias salas de produção, se os tiver. Como-nunca, no primeiro ano, só é possível usar cada quarto uma vez por rodada.

Você deve tentar obter pelo menos um quarto no primeiro ano. Ele garante seus diabinhos ter algo a ver. Aqueles indivíduos pequenos adoram trabalhar.

## ordens Retrieval

Esta é também a fase em que você recebe alguns dos seus cartões Pedidos de volta.

- Leve de volta as duas ordens Cartões inacessíveis.
- Leve de volta o cartão de ordens que você escolheu para a primeira sição po- e mover os outros dois até os espaços para inacces- ordens veis, como indicado pelas setas em sua placa Dungeon.



No entanto, se você tem uma ordem que não foi realizado (como indicado por um Minion figura no cartão de ordens) você pode tomar esse cartão para trás em vez de um na primeira posição. Em qualquer caso, você só pode ter de volta um dos 3 cartões que você escolheu para esta rodada. Os outros 2 tornam-se inacessíveis.

### Exemplo:



Nesta posição, você deve ter de volta as duas ordens inacessíveis: e . Você também terá de levar de volta, quer (Porque e na primeira posição), ou (Porque a Figura Minion indica que não foi realizado). O outro cartão eo cartão de mover-se para os espaços para ordens inacessíveis.

O cartão que você escolher para ser o primeiro provavelmente vai pousar seu assecla no espaço mais fraco, mas você obtê-lo de volta para jogar novamente.

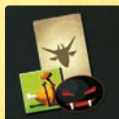
## Fase evento



Não há eventos ocorrem na primeira rodada (inverno), mas os outros três rodadas ter uma fase de Eventos. Os eventos são revelados no ning ini- da rodada antes que eles ocorram, então os jogadores têm 2 rodadas para se preparar para eles. Após o evento ocorre, remover o Tile Evento do Conselho Progress.

O evento se aplica a todos os jogadores. Se os jogadores devem tomar uma decisão (quanto imposto a pagar, quer para deixar monstros ir) decidem em ordem, começando com o jogador inicial. Cada ano tem o mesmo 3 Tiles Evento:

## Dia do pagamento



No Dia de Pagamento, cada jogador deve pagar os salários de seus monstros (e fantasmas). Este custo é dada no canto do Azulejo Monster (ou Santo).

É importante cuidar de (ou fantasma) as necessidades básicas de seu monstro. Alguns monstros exigem pouco. Goblins pode conseguir por um saco de cogumelos secos, e lodo pode conseguir por apenas sobre qualquer coisa. Trolls, por outro lado, vai comer um pouco bem, você tem que deixá-los ir para fora de vez em quando. Fantasmas precisa assombrar, e bruxas, ocasionalmente, precisa de uma noite de folga para passar com seus clãs. Tais atividades são rotinas.

desaprovada pela população local, então você pode esperar que um monte de vampiros, fantasmas e bruxas não vai ganhar um ful reputação cheer-, ensolarado.

Se você é incapaz ou não quer pagar o custo de manter um monstro (ou fantasma), o monstro (ou fantasma) vai deixar o seu geon dun-. Descartar a Monster (ou Santo) Azulejo para as Terras Distantes do Conselho. Quando um monstro (ou fantasma) deixa-lo desta maneira, você ganha 1 Mal. Mova seu Mal Conto.

Tentar contratar monstros que você pode realmente pagar. Se você não pagar, eles sair em um huff e página RAM-em todo o campo, queixando sobre o seu estilo de gestão a ninguém que eles não comem.

### Exemplo:



Nesta situação, você tem que pagar 2 Food Tokens e mova o Mal Contra-se 3 espaços. Mas se você fizer isso, você vai ser tão mal que o paladino vai vir atrás de você. Você não pode evitar o paladino, deixando o movimento bruxa. Isso deixaria você pagar 1 Food and 2 reputação, mas você também ganha 1 mal por deixar a bruxa fugir. A única maneira de evitar cruzar essa linha é deixar o vampiro ir. Você pagaria 2 Food and 1 reputação (mover um espaço para cima), e depois ganhar um mal por deixar o vampiro ir (subir 1 mais espaço). Claro, se você não tem medo do paladino, você pode apenas pagar por todos os três monstros.

## Impostos



Quando os impostos são devidos, cada jogador deve pagar um imposto com base no tamanho de sua masmorra. Para cada 2 telhas de masmorra (túneis e salas) você paga 1 ouro. (Arredondado para cima: 3 túneis custaria 2 Gold).



Claro que o Ministério impostos que você se os azulejos são conquistados ou não. Certamente você não está s

Para cada Ouro que você não optar por pagar, o Ministério da Dun- geons dá-lhe uma marca negra. Na verdade, é uma marca vermelha - avisos de últimos impostos devidos são escritos em sangue. Tome um marcador de dano e colocá-lo na Dead Letter Office (à direita da sua Minion Office). No final do jogo, cada um destes d





Contadores vai custar-lhe 3 pontos.

Você escolhe quanto pagar. Mesmo se você tem o suficiente, você não tem que pagar o imposto integral.



Às vezes, é a sua vantagem para não pagar o imposto integral. (E se algum Ministério da Dungeons lápis empurrador quer editar ou censurar isso, basta lembrar que eu possa encontrá-lo.) É difícil fazer qualquer coisa sem ouro, e pode valer a pena os 3 pontos para manter uma moeda extra ao redor. Eis alguns exemplos:

- Quando você precisa para comprar comida ou a reputação próxima rodada. (Gold Mining acontece depois.)
- Quando você não pode mina de ouro próxima rodada.
- Na última rodada, quando você precisa para manter o ouro para pagar por uma armadilha em uma sala durante o combate.

## Eventos especiais



Este Tile Evento não tem nenhum efeito em sua primeira partida. Cartões evento especial são utilizados apenas no jogo completo.

## Fase aventureiros



Como telhas do evento, os azulejos Aventureiro para a primavera, verão e outono são revelados no início da rodada anterior. Nesta fase, os aventureiros são atribuídos a masmorras dos jogadores. Cada jogador receberá um aventureiro. Atribuir aventureiros em ordem, começando com o da esquerda (com o glifo mais simples). Este vai para o mais agradável senhor calabouço, o mais baixo da Evilometer. Desempatar acordo com a ordem de reprodução: Entre jogadores empatados, o jogador inicial é mais agradável, um à esquerda do jogador inicial é a próxima, e assim por diante. O rosto sorridente na Start- ing token jogador deve ajudá-lo a se lembrar disso. O próximo aventureiro vai para o segundo mais agradável senhor calabouço, e assim por diante. O da extrema direita (o mais poderoso)



O da direita pode ser a mais poderosa, mas isso não significa que ele é o mais perigoso para você. Se você está confiando em armadilhas, um ladrão fraco pode dar-lhe mais problemas do que um padre forte. Por outro lado, se você confiar em vampiros, você vai querer aqueles sacerdotes para ficar longe. Você sabe que está ficando bom nesse jogo quando você pode descobrir maneiras de manipular sua posição no ometre mal- para obter apenas os aventureiros que você deseja.

Quando chegar a sua primeira telha Aventureiro (na Primavera) colocá-lo no pequeno espaço mais próximo a entrada do seu calabouço. Seu se- Tile ond Aventureiro vai para o próximo espaço, e seu terceiro vai para o último espaço remanescente, para que aventureiros entrar no calabouço na ordem em que eles vêm para você. O guerreiro é a exceção a esta regra. Quando você começa um novo guerreiro, ele empurra o seu caminho para a frente. Empurrar todos os outros de volta um espaço. (Um novo guerreiro vai mesmo recuar um guerreiro de uma rodada anterior.)



## Atribuição de Aventureiros para 2 jogadores

Em um jogo de dois jogadores, existem 3 Tiles Aventureiro e 3 Contadores mal sobre o Evilometer.

Antes de atribuir aventureiros, mova o não-jogador Mal Con- ter um espaço para o mal. Atribuir os aventureiros como se fosse um jogo 3-player. (Em caso de empate, o não-jogador é mais agradável do que os jogadores.) O aventureiro atribuído à não-jogador deve ser descartado para as terras distantes do Conselho.

## Fim da Rodada



vai para o jogador mais alto da Evilometer. No final de cada um dos três primeiras rodadas, a partir de token jogador move um jogador para a esquerda. No final da última rodada (queda) o token não se move. Em vez disso, combate começa. Em qualquer caso, neste momento você mover todas as suas figuras Imp de volta ao seu Imp Den. Eles estarão prontos para trabalhar para você próxima rodada (e eles definitivamente não quer se envolverem em combate).

## Paladino



Cada ano tem apenas um paladino. No primeiro ano, você usa o paladino mais fraco, aquele com o fundo mais escuro e o glifo de prata. Se suas terras Contador mal sobre ou se eleva acima do espaço paladino na Evilometer, o paladino prepara-se para atacar sua masmorra. Leve o Tile paladin do Conselho Central e colocá-lo no grande espaço perto da entrada para o calabouço. O paladino é um aventureiro especial que está sempre à frente do partido. Qualquer novo guerreiro vai empurrar à frente de todos, mas o paladino.



O paladino próprio é um poderoso guerreiro. E um padre. E um assistente. E até mesmo um pouco de um ladrão. Para efeitos das regras, ele não conta como qualquer um destes. Ele é apenas "um aventureiro". Mas qualquer um de frente para o din pala- rapidamente percebe que ele é mais parecido com todo um grupo de aventureiros.

Se você cruzar a linha, você atrai o paladino imediatamente. Por exemplo, se você pousar no espaço paladino porque você threat- ened os aldeões, você não pode evitá-lo, melhorando a sua reputação na cidade, embora a ação melhorar a reputação acontece logo após conseguir comida. Uma vez que o paladino estabelece, não há nenhuma maneira de devolvê-lo para a sua tenda. No entanto, existem maneiras de obter-lhe para ir para outro



Você pode pular este próximo bit e salvá-lo para quando o paladino realmente não ir atrás de alguém.

O paladino vai passar para o calabouço de outro jogador se estiverem reunidas estas duas condições:

- Desse jogador Mal Contador é igual ou superior ao espaço paladino.
- Desse jogador Mal Contador é maior do que o contador mal do jogador que atualmente tem o paladino. (Deve ser maior. Sendo no mesmo espaço não é mau o suficiente.) Tenha em mente que tudo no jogo acontece em ordem. (Por exemplo, mesmo que, na prática, todo mundo está respondendo a uma carta de Evento, ao mesmo tempo, eles teoricamente tomar suas decisões em ordem, começando com o jogador inicial.) Portanto, não é possível que dois jogadores para subir na Evilometer ao mesmo tempo. No entanto, ainda há um caso ambíguo.



Neste exemplo 2 jogadores têm simultaneamente se tornar o mais maligno. No empreendedores Fase Ad, que explicou que o mais perto do jogador inicial é mais agradável. O paladino vai para aquele que joga mais tarde na ordem de reprodução.



*Tudo certo. Isso é Building. Uma vez que você explicou que pouco, tentar tamanho até o humor de seus colegas jogadores. Se eles não querem ouvir mais tagarelice, então é só começar a jogar. Você já deu-lhes algum treinamento de combate, então eles vão ter alguma idéia de por que eles precisam dessas armadilhas e monstros. Você pode explicar os detalhes do combate, uma vez que você jogou durante o primeiro ano de Building.*



# Combate



Desde que você já teve treinamento de combate, essa parte vai ser muito fácil. Existem apenas algumas regras simples.

- Combate dura 4 rodadas. Qualquer aventureiro que não são eliminados após a quarta rodada deixar o seu calabouço e cabeça fora para terras distantes.
- Cada rodada tem a sua própria carta de combate. Isto diz-lhe que soletrar os assistentes estão lançando (se existem assistentes) e quanto dano o primeiro aventureiro terá de fadiga. Você tem que fazer os seus planos antes da carta de combate é revelado.
- Cada vez que os aventureiros conquistar uma telha, você mover o Mal Contra um espaço abaixo na Evilometer. Agora vamos passar por cima de tudo em detalhes, do começo ao fim. Se você precisa ver mais exemplos, olhar para trás no capítulo bat Formação Comis-.

No final da última ronda de construção, o Conselho Progress deve estar vazia. Cada calabouço terá 3 aventureiros (sem contar o paladino). Em combate, os aventureiros tentar conquistar masmorras.

Cada aventureiro tem um certo número de pontos de vida (o número vermelho). Durante a batalha, os aventureiros adquirir danos ters Con- (os cubos vermelhos). Quando o número de contadores de dano na telha Aventureiro iguala ou excede os pontos de vida aventureiro, o Tile Aventureiro passou imediatamente à prisão do geon dun-.



Os contadores de dano são mantidos na placa terras adjacentes para que eles não entrar em seu caminho durante a construção. Para o combate, você deve passar um punhado em torno de modo que todo mundo tem tantos pontos de vida precisam.

## Configuração

Vire o Conselho Progress modo que o lado de combate é para cima. Tire os 4 cartões de combate do Conselho Central e colocá-los face para baixo sobre os espaços indicados no Conselho Progress. Certifique-se de mantê-los em ordem. O card do topo deve ir para o espaço com 4.

O Conselho Progress mapeia 4 rodadas de combate. Cada rodada tem 3 fases: planejamento, revelando Cartões de combate e batalha. Coloque o marcador de progresso no primeiro espaço.



## Fase de planejamento



### Escolhendo um Tile Masmorra

Use uma figura Minion para indicar qual telha calabouço os empreendedores ad- estará atacando. Você deve escolher entre as telhas conquistadas un- mais próximos da entrada. A distância é medida como se você estivesse andando pela masmorra. Na ronda 1, isso significa que você deve escolher a telha na entrada. Em rodadas, depois de esta telha é conquistada, pode haver Sev- telhas invicto eral que são todos mais próximo. Neste caso, você vai escolher entre eles.

Não importa onde a batalha da rodada anterior foi travada. Você pode imaginar os aventureiros em retirada para o transe en- no final de cada rodada. Eles sempre atacar um dos azulejos unconquered mais próximos.

#### Exemplo:



Na ronda 1, o jogador teve que escolher o azulejo na entrada. Os turers adven- conquistou. Na ronda 2, o jogador pode escolher para a batalha no túnel à direita ou na sala. Vamos supor que ele escolhe o quarto e usa a capacidade do lodo para evitar conquistador. o

quarto não é conquistado e no round 3, ele tem as mesmas duas escolhas. Desta vez, ele escolhe o túnel, e os aventureiros conquistá-la. No round 4, ele terá que escolher o quarto porque nenhuma outra telha é que perto da entrada.

### escolhendo Defesa

Além de escolher uma telha, você precisa determinar quais armadilhas e monstros (e fantasmas) que você vai usar na batalha. Todos podem tomar essas decisões simultaneamente, mas se um jogador quer decidir com base em ações dos outros jogadores, então você decidir em ordem, começando com o jogador inicial (aquele que iniciou a última rodada de Construção). Armadilhas são jogados de brucos. Monsters (e fantasmas) são jogados para cima. Você não tem que usar qualquer armadilha ou monstros (ou fantasmas) se você não quiser.

Algumas armadilhas têm um custo (imp, comida ou ouro). Você deve pagar este quando a armadilha é revelado. Você não consegue

## Combate em Tunnels

Para uma batalha em um túnel, você pode usar apenas 1 armadilha e um monstro. Você pode usar como muitos fantasmas como v



## Combate em Rooms

Para uma batalha em uma sala, você pode usar apenas 1 armadilha, e ele vai te custar um ouro para fazê-lo. Coloque a Moeda de Ouro no cartão de armadilha para que você não se esqueça. Você pode usar até 2 monstros e como muitos fantasmas como



## Revelador Fase carta de combate



Uma vez que todos os jogadores tenham escolhido suas armadilhas e monstros (e fantasmas), revelam o cartão de combate. Jogadores que espíes de olhar para o cartão tem uma vantagem: os outros jogadores tem que planejar sem saber o que o cartão é. O cartão de combate não tem efeito neste momento. É simplesmente revelada.

## Fase de batalha



Batalha é a última fase da rodada. Os jogadores vão lutar suas batalhas em ordem, começando com o jogador inicial.





Você deve narrar sua batalha para os outros jogadores. Dessa forma, eles podem acompanhar e verificar se você está fazendo certo.

A ordem é importante. Durante a batalha, a sua classificação no Eter Evilom- pode mudar. Isso pode tornar o paladino escolher um calabouço diferentes (como explicado na seção Paladin acima). O paladino irá mover imediatamente (junto com qualquer dano ters Con- que estão em cima dele), por isso é possível que o paladino vai lutar em várias masmorras na mesma rodada. Uma vez que o paladino é eliminado, no entanto, ele vai passar nem mais, independentemente do Evilometer.



Um paladino em sua prisão vale mais pontos do que um aventureiro média. Você sabe que está ficando muito bom neste jogo quando você pode desenhar o paladino de sua masmorra após o outro jogador tenha quase finished-lo.

Batalha tem várias etapas, que são ilustrados em seu Conselho de Dungeon. Quando é a sua vez, coloque a sua segunda Minion figura na ilustração da primeira etapa, e movê-lo ao longo após cada etapa é tratada.

## armadilha Passo



Você começa batalha, revelando a sua carta armadilha, se você jogou um. Se a carta armadilha tem um custo de usar, você deve pagar este custo. Se a batalha está em uma sala, você deve pagar 1 Ouro para usar a armadilha. Não é legal escolher uma carta armadilha que você não pode pagar. Armadilhas geralmente tem o símbolo de um olho e um símbolo de poder para cada festa. A prioridade é dada para reduzir os danos causados aos aventureiros na frente. Por exemplo, veja o capítulo sobre o treinamento de combate. Armadilhas também podem ter efeitos adicionais. Estes não podem ser impedido.

Uma vez que uma armadilha é usado, descarte-a terras distantes, do Conselho de Administração.

## Magias rápidas Passo



Este passo ocorre apenas se estiverem reunidas as seguintes condições:

- O cartão de combate para esta rodada tem o ícone feitiço rápido.
- O partido tem pontos de magia suficientes.

O número de pontos de magia necessários é mostrado acima do cartão bat Comis- no Conselho Progress. O feitiço round 1 requer apenas 1 ponto. O feitiço round 2 exige 2. Etc. Se o número de



símbolos em paladino e assistentes do partido é igual a este número ou superior, o partido tem pontos de magia suficientes. O efeito do feitiço rápido é dado no cartão. Ele geralmente influ- cias o resto da batalha. Se as negociações Spell Sobre o "ing withdraw-" um monstro, isso significa que você devolvê-lo ao seu monstro Lair e deixar sua face para cima, como se nunca o tinha enviado para a batalha. Se a magia não é um feitiço rápido, se o partido não pode lançar magias, ou se o partido não tem pontos de magia suficientes, então ignorar o texto no cartão e pular esta etapa.

## Monstro (e fantasmas) Passo



Agora seus monstros (e fantasmas) ataque. Se você enviou mais de um, você escolher a ordem em que eles atacam. O Tile Monster (ou Santo) ilustra (ou fantasma) o ataque do monstro. Se houver 2 ataques divididos por uma linha horizontal, você começa a escolher qual o ataque de usar. Se você enviou um monstro (ou fantasma) deve atacar, se possível. Se ele ataca ou não, ele é, então, bateu para fora para o resto do ano. Coloque a Monster (ou Santo) Tile no monstro Lair viradas para baixo.

O capítulo Combat Training tem muitos exemplos de ataques e poderes especiais. Aqui está um resumo:



Ataque Standard: O primeiro aventureiro recebe a quantidade indicada de danos. Ataque Qualquer um:



Você escolhe um aventureiro para receber a quantidade indicada de danos. Ataque Todos: Cada aventureiro recebe a quantidade cado indi- de dano.



O monstro não pode atacar sacerdotes.

O fantasma não podem atacar o primeiro aventureiro.

O monstro retorna para o covil de face para cima. Não é nocauteado.

O partido não conquista (e não se acumula fadiga) nesta rodada.

Ignore a etapa de cura para esta rodada de combate.

Não é um monstro.



Tome um Troll Sinal. (Isto não é relevante para o combate.)

## Períodos lentas Passo



Este passo ocorre apenas se estiverem reunidas as seguintes condições:

- O cartão de combate para esta rodada tem o ícone feitiço lento.
- O partido tem pontos de magia suficientes (como explicado acima). O feitiço tem efeito como descrito no cartão. Normalmente, isso prejudica sua masmorra.



Aqui é a maneira magias funcionam: no round 1, o partido precisa de 1 ponto mágico. Na ronda 2, eles precisam 2, e assim por diante. O feitiço pode ser rápido ou lento. Se é rápido, é acanetas depois de armadilhas, mas antes de monstros. Se ele é lento, isso acontece depois de monstros.

Você não verificar se há pontos de magia até que o feitiço está pronto para entrar em vigor. Assim, uma armadilha que elimina um assistente pode manter o partido de lançar um feitiço rápido. Um monstro não pode parar um feitiço rápido, mas pode ser capaz de eliminar um assistente antes que ele possa lançar um feitiço.

## Passo cura



Este passo ocorre apenas se estiverem reunidas as seguintes condições:

- O partido tem pelo menos um sacerdote ou paladino (com o símbolo).
- Pelo menos um monstro (ou fantasma) atacou. (Habilidade especial do lodo não é um ataque.) Na etapa de cura, você remove 1 Danos Contador para cada símbolo no partido. Tome contadores de dano fora os empreendedores ad- na frente em primeiro lugar. Aventureiros que levam dano máximo são eliminados imediatamente. Não é possível para trazê-los de volta da prisão durante a etapa de cura.

## conquistar Passo



Antes de conquistar o azulejo, o partido acumula fadiga. Tigue Fa é o dano causado pelo esforço de conquista. A quantidade de dano é especificado no Cartão de combate. O dano é causado ao primeiro aventureiro, mas é tratada de um ponto de cada vez. Se



primeiro aventureiro é eliminada, o dano restante cairá sobre o próximo na linha. E assim por diante.



É difícil manter uma aura de maldade APÓS um grupo de aventureiros tem waltzed passado suas armadilhas e monstros. A palavra sai.

## End of Combat

Há três maneiras de Combate em sua masmorra podem terminar:

- Todos os aventureiros são eliminados. Isso termina o seu combate im- mediatamente. Você pular todas as etapas restantes na batalha, e você não vai lutar nas rodadas restantes. Você só esperar pelos outros para terminar.
- Quatro rodadas foram travadas. Quaisquer aventureiros permanecendo deixar as masmorras e ir para as terras distantes do Conselho.
- Não telhas invicto são deixados. Se você não tem telhas invicto, não há lugar para a esquerda para lutar. Cada vez que você está SUP- posou para escolher uma telha, você deve deixar um prisioneiro ir em seu lugar. (Mova uma telha Aventureiro de sua prisão ao tant Dis- Lands Board Você pode salvar o paladino para o último.). Depois de todos os jogadores são feitos com combate, transformar seus monstros (e fantasmas) enfrentam-se novamente - eles não querem-perca o próximo do Impedida. ( "Eu estou bem! E apenas um arranhão.")



Vou poupar o trabalho de olhar para os cartões de combate: no primeiro ano, um cartão dá 0 fadiga, quatro dar 1, e quatro dar 2. No segundo ano, um cartão dá um cansaço, quatro dar 2, e quatro dar 3.

Se ainda houver pelo menos um aventureiro esquerda após a atribuição fa- danos Tigre, o azulejo é conquistada. Vire-o de modo que o lado da luz é para cima.



Um túnel conquistado é uma imagem de A devastação total. A luz solar flui através de buracos no situações de pé direito. A grama cresce entre as ruínas. Eu vi mesmo flores. Nada é mais triste.

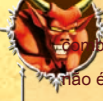
Um azulejo calabouço conquistado é inutilizável. Um quarto conquistado perde sua função. Um túnel conquistado não pode ser transformado em um quarto, e ouro não pode ser extraído lá.

No entanto, continua a ser um azulejo em sua masmorra. Novos túneis podem ser escavados adjacente a ela, e regras como "não fazem um 2 x 2 quadrado" e "não colocar 2 quartos ao lado do outro" ainda se aplicam. E você ainda tem que pagar impostos sobre uma telha conquistado.



Se aqueles benfeitor aventureiros realmente queria fazer algo de bom ... um ... snoegnuD fo yrtsiniM eht hguo- RHT egapmar dluow yehT.

Cada vez que os aventureiros conquistar uma das suas telhas, você perde 1 Evil (mover para baixo 1 espaço no Evilometer).



Há mais uma diferença entre o treinamento de combate e combate real: em ples o treinamento exem-, não é uma solução ideal. Combate real é muito mais confusa. Se você só perde 1 azulejo, que é uma grande vitória. Você deve esperar a perder 2 ou 3 e construir sua masmorra grande o suficiente para que você vai ter algo deixado depois.

## movendo Paladin

Porque os jogadores mudam de posição em Evilometer durante o combate, é possível que o paladino vai passar. Quando ele faz, ele mantém qualquer contadores de dano. Se o paladino se move a uma masmorra, onde todos os aventureiros foram eliminados, combate naquela masmorra vai começar de novo próxima rodada. (Se o paladino chega no round 4, sua chegada não vai re-iniciar combate.)

## Notas sobre

## Armadilhas selecionados



### Envenenado Dart

A dois danos adicionais no final da ronda não pode ser evitado pela habilidade. Ele é tratado para o alvo do dardo, mesmo se a um dano inicial for impedida. ( "Eu estou bem! E apenas um arranhão.")



### Anti-Magic Dart

Se um assistente é alvo, nem mesmo o paladino pode lançar feitiços. Se um padre é alvo, nem mesmo a in PAL pode curar a festa. Se o paladino é alvo, no entanto, não há nenhum efeito especial.

## Segundo ano

*Depois de Combate, o segundo ano começa. Os jogadores continuam com os mesmos masmorras. salas e túneis conquistados não podem ser reparados de forma alguma.*

*Suas ordens inacessíveis Cartões de inverno vai ser os dois que você coloca lá no final da queda no primeiro ano.*

Devolver os 4 cartões de combate usados para a caixa. Tire os 4 Gold- apoiado Cartões de combate das terras distantes do Conselho e colocá-los no espaço da cidade do jogo de tabuleiro Central. Se o paladino para o primeiro ano ainda está em sua tenda, movê-lo para as terras distantes do Conselho. No segundo ano, você usa apenas o paladino mais forte (com o glifo ouro). Você vai chamar a nova Aventureiro, Monstro, e Sala de Azulejos das pilhas lastreados em ouro.



Em um jogo de dois jogadores, você também precisa mover o jogador de Counter não Evil 2 espaços para baixo o Evilometer em direção à cara feliz. Isso simula conquistando no calabouço não jogador.



- Em um jogo de 3 jogadores, a partida token jogador deve ser dada ao jogador que estava começando jogador na primavera do primeiro ano. (Então ele apenas se move uma posição para a esquerda, como normal.)
- Em um jogo de 2 jogadores, a partida token jogador deve ser mantido pelo jogador que começou a cair no primeiro ano.

(No final do inverno, primavera e verão, a partir de token jogador irá mover um jogador para a esquerda, como fez no primeiro ano.)

Agora verifique o Evilometer. Se algum jogador for igual ou superior limite do paladino da tolerância, o paladino se move para geon dun- desse jogador. (Em caso de empate, não se esqueça que o novo jogador inicial é o melhor.)

## Quartos e Monstros no segundo ano

Os quartos Segundo Ano não produzem nada. No entanto, os seus quartos primeiro ano se tornar mais produtivo. Se você tem diabinhos suficientes, você pode fazer seus quartos primeiro ano produzir o dobro (por exemplo, usar 3 diabinhos para produzir 1 alimentos



Os quartos Segundo Ano quer dar-lhe vantagens quando há uma batalha em si, ou eles dão-lhe pontos no final do jogo. salas de segundo ano não têm restrições de zona.



Se você colocar os quartos de combate perto da entrada, você vai ser capaz de usá-los. Tente manter os quartos de pontuação ponto- longe dos aventureiros.

A página deste livro dá uma descrição de todos os quartos e monstros. Alguns dos monstros Segundo Ano têm custos incomuns.

## Escolhendo um jogador novo iniciando

A partir de token jogador ainda deve estar com o jogador que começou a cair no primeiro ano. Agora é hora de passá-lo.

- Em um jogo de 4 jogadores, a partida token Player deve ser dada ao jogador oposto a pessoa que iniciou o primeiro ano. (Então ele se move 3 casas para a esquerda.)

## Construir no segundo ano

O segundo ano é semelhante ao primeiro, mas os quartos fazer dife- coisas ent. Os aventureiros são mais poderosos, mas assim são os monstros, e você terá um pouco mais escolha na compra de armadilhas.





Você pode explicar todos os novos quartos e monstros agora, ou você pode esperar até que eles apareçam na tela. Você decide.

## Comprar Traps no segundo ano



Aventureiros e monstros são mais poderosos no segundo ano, mas os diabinhos estão vendendo as mesmas velhas armadilhas. Para ajudar as empresas ao longo, eles vêm com uma venda especial: quando você compra de sua loja, você começa a levar para casa uma armadilha adicional, mas apenas por pouco tempo. Depois de apenas a ação Comprar Traps, não para uma sala que produz armadilhas.

abertura dos feixes e examinando as armadilhas, você escolhe um para agrupar-se e tomar de volta. Não importa qual armadilha você envia de volta para eles. Eles não têm idéia do que eles venderam você de qualquer maneira.

É um serviço útil. E talvez um dia os diabinhos vai fugir fora como rotular esses pacotes e nos salvar de todos os problemas.

Comprar Traps funciona de forma diferente no segundo ano.

Você tira uma carta Armadilha Extra (2 Cartões em cartas de espaço III). Depois de olhar para todas as suas Cartas de Armadilha, você descartar uma, viradas para baixo. O seu descarte pode ser um daqueles que você acabou de desenhar, ou pode ser um que você desenhou antes. Esta regra aplica-se

## Combate no segundo ano

O combate é a mesma em ambos os anos. Telhas que foram conquistados no primeiro ano permanecem conquistado. Os aventureiros continuar a atacar telhas unconquered mais próximo da



## Pontuação



Dois anos se passam como se fosse apenas duas horas. E ali, na entrada de sua masmorra, pãra AP- os funcionários do Ministério. É hora para sua avaliação.

O trilho da pontuação está no lado Combate do Conselho Progress. Cada jogador coloca o seu terceiro Figura Minion no espaço marcado 0.



Um assecla assinala que a telha está sendo disputada. Um mantém o controle da ordem de batalha. O terceiro servo é responsável por manter a contagem. Claro, você pode usar qualquer assecla que quiser, mas nós minions apreciá-lo quando são atribuídos uma função especial.

Leve o Overview cartão e ir através da linha de pontuação por linha. Em cada linha, mover todos os números dos jogadores o número especificado de espaços:

- 2 pontos para cada quarto invicto em sua masmorra.
- 1 ponto para cada monstro no seu monstro Lair. (Eles devem todos estar voltada para cima novamente depois de Combate.) Não há pontos de fantasmas.
- 2 pontos para cada aventureiro em sua prisão, exceto para paladinos que estão cada vale 5 pontos.
- Você perde 2 pontos para cada telha conquistado (quarto ou túnel) quartos Mesmo conquistados contar.
- Você perde 3 pontos para cada marca vermelha em sua Dead Letter Office.
- Quartos que marcar pontos de bônus são marcados neste momento, except para o Hall of Fame, que é marcado, enquanto distribuindo títulos.

Note-se que ter um quarto conquistado custos você 4 pontos: você perde 2 porque foi conquistado e você não marcar os 2 pontos para um quarto invicto.

## títulos

Títulos são dadas aos jogadores que têm mais em categorias selecionados. Se um jogador tem mais, então o título é exclusivo e vale 3 pontos. Se 2 ou mais jogadores têm a mais, então eles têm que compartilhar o título e somente 2 pontos cada.



Em um jogo de 2 jogadores, títulos exclusivos valem 2 pontos e títulos compartilhados valem 1. Ignorar não-jogadores Dun- Geon Boards e contadores mal.

### O Senhor da obscuridade Deeds

Este título vai para o jogador mais alto da Evilometer. Em caso de empate, este título é compartilhado. (A partir de Marcador jogador não tem efeito sobre este título.)



Não, você não ganha pontos por ser menor. "Lord of Kissing Até Townsfolk" não é algo para se gabar.

### O Senhor dos Halls

Este título vai para o jogador que tem a maioria dos quartos. Mesmo quartos Mesmo conquistados contar.

### o Tunnellord

Este título vai para o jogador que tem a maioria dos túneis. Mesmo túneis conquistados contar.



Sempre que você construir uma sala, você tem que desistir de um túnel. Tenha isso em mente ao final do segundo ano de construção quando você está manobrando os túneis.

### o Monsterlord

Este título vai para o jogador que tem a maioria dos monstros. Fantasmas não contam.

### O Senhor dos Imps

Este título vai para o jogador que tem a maioria das Figuras Imp. Tokens Troll não contam.

### O Senhor dos Riches

Seu tesouro é medido pelo número total de Gold Tokens, Food Tokens e Trap Cards não jogadas que você tem. Quem tem o mais recebe este título.

### o Battlelord

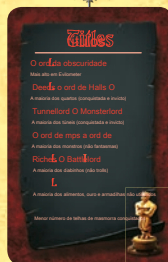
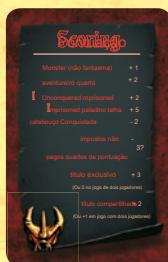
Ao contrário dos outros títulos, este vai para o jogador com o menor número: As telhas menor número conquistados (túneis e quartos).

## Ganhando o jogo

O jogador com mais pontos ganha e se torna o senhor Sub-, o mais alto escalão senhor calabouço na terra. Se houver um empate, então a vitória é compartilhada. Todos os jogadores que terminarem o jogo com uma pontuação acima de zero passar no teste e obter suas licenças senhor masmorra. Se você terminar com zero pontos ou menos, não se preocupe: você vai obter a sua licença da próxima vez.



Você sabe, não é realmente sobre ganhar. É sobre a construção de um grande calabouço. Mesmo que tudo é um erro e você não tem chance de se tornar o Underlord, você pode pelo menos cavar um monte de buracos e levá-los para declarar que você ... o Tunnellord.





# Jogo completo

As regras dadas acima são apropriados para a introdução de novos jogadores para o jogo. Para o seu próximo jogo, você pode jogar com as regras completas. Existem apenas algumas diferenças:

## Escolhendo ordens inaccessíveis iniciais

Em seu primeiro jogo, as ordens inaccessíveis para a primeira rodada do primeiro ano foram escolhidos aleatoriamente. No jogo completo, você tem um controle pouco mais.

Após o jogador inicial foi escolhido, mas antes do primeiro Monstro, Tiles quarto, aventureiro, e eventos são revelados, **você embaralhar seus cartões ordens e desenhar três aleatoriamente.**

A partir dessas você escolher dois para ser suas ordens inaccessíveis. Uma vez que todos os jogadores fizeram suas escolhas, as ordens inaccessíveis são re-vealed eo jogo começa como de sempre. O primeiro ano não terá problemas para entrar na taverna: Todo mundo ainda estará dormindo. Batendo na porta não vai convencer o barman para abrir mais cedo. No entanto, o jingle de uma bolsa de moedas pode ser ouvido acima do ronco alto.

Deixamos essa regra fora do primeiro jogo, porque novos jogadores provavelmente não vai entender o que as ordens de fazer até que eles tê-lo visto em ação. Mas você pode usá-lo em seu primeiro jogo, se quiser.

## Eventos especiais

Durante a instalação, baralhar o azul do Evento Especial. Desenhe 2 aleatoriamente e colocá-los face para baixo no Conselho de terras distantes: um debaixo do Segundo Ano Cartões de combate Deck e um em cima dele. Coloque o resto do do evento especial de volta na caixa, sem olhar para eles.



Quando o "Special Event" Tile Evento é revelado, tomar o cartão evento especial para esse ano das terras distantes do Conselho e colocá-lo virado para cima no Conselho Progress. Quando se trata tempo para lidar com o evento especial, proceder de acordo com o texto no cartão.



Os eventos especiais tornar seu trabalho mais difícil. Se você quiser um jogo mais fácil, você pode deixá-los fora.

## Recrutando como Primeira Ordem



O cartão Recruit Monster (ou Santo) tem um símbolo especial para voltar a mente que você esta regra: se você jogar o cartão como sua primeira ordem, não lhe custa 1 Gold. Você deve pagar este assim que o cartão é vealed re-, antes de mover o Minion Figura ao Tavern chão Sub-. Se você não tem ouro e você joga este cartão como sua primeira ordem, o seu Minion Figure é colocado diretamente no cartão, em vez de em um dos espaços de ação (que deixa o espaço aberto para um outro jogador para usar).



Ure é colocado diretamente no cartão, em vez de em um dos espaços de ação (que deixa o espaço aberto para um outro jogador para usar).

## Pagar um custo vs. Ganhando mal

Você paga para mover-se o Evilometer. Se você estiver fora dos espaços para mover-se para, você não pode pagar o custo. É análogo ao estar fora de ouro ou Tokens Food.

Existem três situações em que subir a Evilometer é um custo:

- 1.? Recebendo alimentos em espaços de ação.
- 2.? A contratação de certos monstros (e fantasmas).
- 3.? Pagar salários aos seus monstros (e fantasmas), quer durante Dia de pagamento ou em resposta ao feitiço sugestão. Em todas as outras situações (outros períodos, eventos especiais, monstros Releasing (ou fantasmas) em Pay Day) você não está pagando um custo, você está "ganhando mal". Se você ganhar (ou perder) Mal que iria levá-lo para fora da extremidade do Evilometer, você simplesmente permanecer no espaço em que fim.



Nós gostamos de chamar isso de "mal absoluto". Não se pode im-provar a perfeição.

### Exemplo:



É dia de pagamento. O jogador nessa situação só pode pagar mais 2. Então ele deve deixar a bruxa ou o vampiro ir. Ele decide manter o vampiro e paga o custo, movendo 2 vagas até o Evilometer. Ele ganha 1 mal por deixar a bruxa ir, mas seu mal Contador já está no topo, de modo que não ir mais alto.

## Um jogo de Vlaada Chvátil

Ilustração: David Cochard

Design gráfico: Filip Murmak

Tradução: Jason Holt

testador de chumbo: Petr Murmak

testers: Milano, Vazoun, peta, Rumun, Jena, Krupin e muitos outros do clube Brno Boardgame, Ellifé, Roneth, Vodka, Cauly o PaladinSlayer e outros do clube Korunka em Ostrava, Petr, Martina, Vitek, Filip, Ladineck, Vlada Suchy, Jirka Bauma, e outros de clubes Paluba e Kapsa em Praga, Plema, Flygon, Tomáš e outros de clubes em Pilsen, Eklp, Petronilla, Elwen, Tuva Bivod e seus amigos, e muitos outros de todas as partes da República Checa. Agradecimentos especiais: a dilli e seus amigos de jogo eslovacos e austríacos, e para aquelas pessoas agradáveis organização de eventos Festival fantaZie e Gamecon. © Jogos Checa edição, outubro de 2009 www.CzechGames.com



CGE  
Czech Games Edition



Aqui está um rápido resumo das regras, sem Bering Jab-.

Note-se que ...

Ei! Sem tagarelice.

- Escolha um jogador de partida e configurar o jogo de acordo com as imagens nas páginas 7-9.
- Aleatoriamente escolher 2 especial do Evento, que permanecem desconhecidos para agora.
- Misture as próprias ordens Cartões e desenhar 3 aleatoriamente. Escolha 2 para ser suas ordens inacessíveis. Todos os jogadores reve-

- **New PowerPhase**

»? ? Desenhar 3 novos Monster (ou Santo) Telhas e 2 nova

Sala de telhas. »? ? Exceto no round 4, você também faça o seguinte:

- Desenhe Aventureiro Tiles (4 para quatro jogadores, ou 3 de outra forma) e organizá-los de acordo com sua sombra e glifos, do mais fraco ao mais poderoso. (Se eles são todos igualmente poderosos, substitua o último desenhado.)
- Aumente Tile Eventos da próxima rodada. Se é um evento especial, revelam Cartão evento especial deste ano.

»? ? Escolha ordens para todas as cores

não-jogadores. (Consulte a página 15.) »? ? Cada jogador escolhe 3 ordens

» ? Os jogadores revelam as suas ordens e se revezam colocando seus números sobre os espaços de ação.

- Um jogador que escolhe contratar Monster (ou Santo) para a sua primeira ordem deve pagar 1 Ouro.
- Se não houver espaço deixado para um Minion Figura, ele vai no cartão dets Or-.

» ? As ações são reproduzidas na ordem indicada pelo Conselho Central, esquerda para a direita, de cima para baixo.

- Obter alimento, melhorar a reputação, Aluguer Imps, ou comprar Armadilhas: Você paga o custo do lado esquerdo da seta (se houver) e ganhar a coisa à direita da seta. Pagando apenas uma parte do custo de parte dos benefícios não é permitido. "¶ Um jogador que tem a chance de espiar pode olhar para um dos cartões de combate. "¶

No segundo ano, um jogador compra de armadilhas e recebe uma carta armadilha extra e, em seguida, de

- Cavar túneis ou mina de ouro: Você ganha uma autorização para empregar até o número especificado de diabinhos. Você está autorizado a usar **um** **mesmo** **espaço** **de** **um** **único** **diab** independentemente de quantos outros diabinhos que empregam. Trolls não ajudar com a escavação ou mineração. **? Novos túneis deve ser adjacente a uma sala anterior ou um túnel. Você não pode preencher todos os quadrados de um bloco 2 x 2. Você precisa de 1 imp para cada novo túnel. ? Cada imp pode mina 1 de ouro em 1 túnel invicto. Dois diabinhos não pode minar o mesmo túnel.**

- Contratar Monster (ou Santo): Os jogadores escolhem em ordem inversa    . Quando você contrata um monstro, você pague  , pague  e  .
- Construir Quarto: Os jogadores escolhem em ordem inversa, em espaços  e  ,  não paga mas pode não haver quaisquer quartos à esquerda. ? A sala substitui um túnel invicto. ? Dois quartos não podem ser adjacentes uns aos outros. ? Os quartos do primeiro ano deve ser construído em suas zonas especificadas.
- Se você não usar uma ação, devolver o seu Minion Figura para que Cartão ordens para indicar que a ordem não foi realizado.

- **Production and Orders Retrieval Phase**

»? ? Se você tiver alguma Figuras Imp não utilizados (ou qualquer Tokens Troll), você pode usá-los em quartos que produzem.

Mova o número indicado de diabinhos (ou trolls) para o quarto (e pagar qualquer custo adicional se houver) para obter o produto indicado. Imps produzidos por um quarto pode ser utilizado imediatamente.

»

- No primeiro ano, cada quarto só pode produzir uma vez por rodada. No segundo ano, cada quarto pode produzir duas vezes por rodada. »? ? Leve de volta ambas as ordens inacessíveis simultaneamente.
- R

estes simultaneamente.

- F

Cards. Dos 3 que você jogou nesta rodada, quer levar de volta a primeira ou a tomar de volta qualquer cartão com um Minion Figura. Mova os outros dois até os espaços para inacces- ordens veis.

- Event Phase

»? ? Eventos afetam todos os jogadores em ordem, começando com o jogador C

- Dia de pagamento: Para cada monstro (e fantasma), ou pagar o seu custo, ou deixá-lo ir e ganhar um mal. »?
- Impostos: Para cada 2 telhas de masmorra (conquistado ou não conquistado) você são tributados 1 Gold. Arredondar para cima. Ganha 1 marca vermelha (-3 pontos no final do jogo) para cada 10 Gold tributados. »?
- Evento Especial: Proceder de acordo com o texto do cartão evento especial. »?

- **Adventurers Phase**

? ? Em um jogo de 2 jogadores, mova o não-jogador Mal  
 Cards.  
 Contra-se um espaço. ? ? O aventureiro menos potente (na  
 extrema esquerda) vai para o jogador mais baixo da Evilometer.  
 O próximo na linha vai para o próximo jogador no Evilometer, e  
 assim por diante. Romper os laços com base na ordem de repro  
 - Novos aventureiros fila atrás daqueles de rodadas anteriores  
 com exceção de guerreiros, que se deslocam para a frente e

- End of the Round

»? ? Volte todos os diabinhos ao seu Imp Den. »? ?

Exceto em queda, passar o Titular token para a esquerda.

## Paladino

»? ? Cada ano tem apenas um paladino.

»? ?? O paladino deixa sua tenda e vai para o calabouço do primeiro jogador a pousar em ou subir acima do nível do paladino da tolerância indicada na Evilometer.

» ?? O paladino vai passar para o calabouço de um jogador  
er uma das suas Cartas de Armadilha.  
diferente, se esse jogador é igual ou superior ao nível de  
tolerância e está acima o jogador que actual- mente tem o paladino.

- Desempatar em ordem de reprodução no sentido horário. O
- Se o paladino se move em um calabouço diferente durante o combate, ele leva o seu dano (se houver) com ele.

- Vire o Conselho de Reparta. Reparta o Combate cartas viradas para baixo, em ordem.
- **espaços**
- Combate tem quatro rodadas. Se contadores de dano de um aventureiro igualar ou exceder seus pontos de vida, ele é eliminado e vai imediatamente para a prisão. Seu combate é sobre quando você eliminar todos os seus aventureiros ou depois de lutar quatro rodadas.
- Fase de planejamento: Todos os jogadores podem planejar simultaneamente. »? ? Escolha uma telha un conquered mais próximo da entrada e marcá-lo com um Minion Figura.
- **o.**
- Para um túnel, você pode jogar uma armadilha e um monstro.
- Para o quarto, você pode jogar uma armadilha (mas custa 1 Gold) e até 2 monstros.
- ~~Você pode jogar~~ como muitos fantasmas
- Você não tem que jogar uma armadilha ou um monstro (ou um fantasma) se você não quiser.
- **mente.**
- »? ? Se você não tem telhas invicto, você descartar um empreendedor ad- preso em vez de planejamento.

- Revelador Fase Cartão Combat: Revele o card do combate para esta rodada

- Fase de Batalha: Os jogadores batalham em ordem, começando com o jogador inicial. »? ? Armadilhas Passo: Revelar (e pagar, se necessário) a sua carta armadilha e lidar com seus efeitos. Lançar o bol, protegendo aventureiros em frente primeira. Descartar a carta armadilha. »? ? Ortográfica Fast Step: Se o cartão de combate tem um feitiço rápido e ~~se o cartão de combate tem um feitiço rápido~~ sufla o cartão de combate.
- »? ? Monsters (e fantasmas) Passo: seus monstros (e fantasmas) de ataque na ordem que você escolher. Depois de atacar, seu monstro (ou fantasma) é nocauteado (face para baixo) para o resto do jogo. »? ? Lento Passo Mania: Se o cartão de combate para cada turno, você não pode ou não vai pagar. Se o cartão de combate tem um feitiço lento e se o partido ~~criar o efeito de magia~~ sufla o cartão de combate.
- »? ? Cura Passo: Se pelo menos um monstro (ou fantasma) atacaram, então re- mover 1 Danos Contador do partido ~~se o cartão de combate~~ sufla o cartão de combate.

curadas em primeiro lugar. »? ? Conquistando Passo:

- A festa leva a quantidade de contadores de dano mostrado no cartão de combate. Estes vão para o primeiro aventureiro. Se o primeiro empreendedor ad-é eliminado, qualquer meaçando jogador é mais bonito. contadores restantes são colocados no próximo na linha.
- Se pelo menos um aventureiro permanece, o partido conquista o azulejo. Vire-o e mova o Contador mal um espaço abaixo da Evilometer.

» ? ? ? Setup: Flip Conselho Progress volta para o lado do edifício. Coloque cartões novos de combate na cidade. Descarte o paladino partir do primeiro ano, se ele ainda está em no Conselho Central. » ? ? Em um jogo de 2 jogadores, mova o não-jogador de Counter Evil 2 espaços para baixo da Evilmeter. » ? ? Escolha um novo jogador inicial movendo o Titular Marcador.

- Um jogador para a direita, em um jogo para quatro jogadores.
- Um jogador à esquerda, em um jogo de três jogadores.
- Nem por isso, em um jogo para dois jogadores. » ? ??? No final da primeira primavera e verão, o início movimentos Jogador marcar para a esquerda, como no primeiro ano. » ? ?? Jogue através de Construção e de combate no segundo ano.

»? ??? Dar pontos para vários aspectos das masmorras individuais. »? Dar pontos para os títulos. »? ? Aquele com o maior número de pontos ganha e é declarado o Underlord. »? ? Todos os jogadores com pontuações positivas obter a sua licença calabouço se



# Apêndice

## Monsters (e Santo)



### gnomo

O duende não é o maior monstro na masmorra, mas se o seu ataque padrão de 2 consegue eliminar o aventureiro chumbo, ele fica tão animado que ele também ataca o lado aventureiro em linha para 1.



### lodo

O que seria um calabouço ficar sem lodo? O lodo pode ataque do teto (1 em cada) ou pode ingerir em torno dos tornozelos do partido e mantê-los no lugar.

Se você escolher a segunda opção, o partido não conquistar (ou fadiga acumulam AC) nesta rodada. O lodo ainda vai ser nocauteado, mas não conta como um ataque. Sacerdotes não vai curar o partido a menos que um monstro diferente (ou fantasma) atacou nesta rodada.



### Fantasma

A coisa estranha sobre este monstro é que ele não é um monstro:

- Os limites para o número de monstros permitidos em uma batalha não se aplicam aos fantasmas.
- Uma mágica ou evento que se aplica a monstros não se aplica aos fantasmas, a menos que especificamente diz isso.
- Fantasmas não contam como monstros durante a pontuação.
- Fantasmas não pode ser usado para pagar o custo de um demônio.

Um fantasma não pode atacar o primeiro aventureiro em linha, mas pode atacar qualquer outro aventureiro para 2. Se houver apenas um aventureiro, o fantasma não pode atacar em tudo.



### Troll

Este, de boa índole gigante peludo gosta de ajudar a diabinhos ao redor do calabouço. Quando você contrata um diabinho, você recebe um token Troll que pode ser usado em vez de um Imp Fig- em uma sala de produção. O troll não ajuda com a cavar túneis ou mineração de ouro e não conta como um imp durante a pontuação. Se você perder seu trolls, você tem que devolver o Troll Sinal. Um troll tem um ataque padrão para 3. Se ele luta melhor com o estômago cheio.



### Bruxa

A bruxa especializada na magia selvagem do caos. Ela quer pode lançar uma grande magia (de ataque padrão 4) ou dois períodos menores (dois ataques em ninguém para 1 cada). Os dois ataques podem estar na mesma aventureiro ou em dois aventureiros diferentes.



### Vampiro

Nada diz "mal" como chupar sangue. Um vampiro pode morder qualquer aventureiro para 3 danos. Ou ele pode comer e executar: atacar qualquer aventureiro para 2 e depois voltar para o monstro Lair face para cima, pronto para ser usado em uma batalha mais tarde.

Um vampiro não pode atacar sacerdotes (mas não importa o gosto de paladinos). Se o partido tem apenas padres esquerda, o vampiro não pode at- aderência, mas ainda pode voltar para o monstro Lair face para cima.



### Golem

Além de um ouro, um golem também custa 1 Trap Card. Você deve descartar uma armadilha quando você contratar o golem, e você deve descartar outra armadilha lhe pagar em dia de pagamento. Se você não tem um cartão de Trap, você não pode pagar o seu custo. Um golem simplesmente ataca. E ataques. E ataques. Ele tem um ataque padrão de 4, mas não é nocauteado após a batalha. Ele retorna ao Monstro Lair enfrentar e pode ser usado em uma rodada mais tarde.



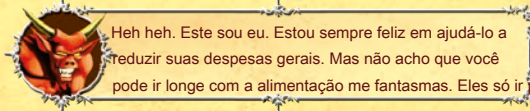
### Dragão

respiração ardente de um dragão faz 2 pontos de dano a cada cante adven-. Além disso, o partido pula a etapa de cura para esta rodada de combate.



### Demônio

Um demônio apenas salta para o meio da festa e leva alguém. Ele pode atacar qualquer um por 7 pontos de dano. A festa é tão chocada que se esquecem de conquistar nesta rodada. Ir conquista e fadiga. Além de pagar o custo, você deve descartar um monstro quando você contratar ou pagar o demônio. No lado positivo, um monstro alimentado ao demônio em Pay Day não precisa ser pago.



Heh heh. Este sou eu. Estou sempre feliz em ajudá-lo a reduzir suas despesas gerais. Mas não acho que você pode ir longe com a alimentação me fantasmas. Eles só ir para a direita através de mim.

## Quartos de produção

As salas de produção estão disponíveis apenas no primeiro ano. Eles podem ser usados uma vez por rodada no primeiro ano e duas vezes por rodada no segundo ano. Cada quarto requer um certo número de diabinhos, mas Troll Tokens vai funcionar, também.



### Chicken Coop, Cogumelo Bed

Estes quartos produzir alimentos. Galinhas gostam de viver mais perto da superfície, e cogumelos gosto de ser subterrâneo profundo.



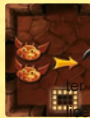
### Souvenir Shop, Mint

Estes quartos produzir ouro. O Souvenir Shop deve ser perto da superfície para atrair clientes. A Casa da Moeda deve ser exatamente legal, por isso deve ser escondido mais profundo (embora algumas pessoas acreditam que fazer cerâmica imp canecas é um crime maior do que forjar dinheiro).



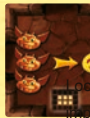
### Oficina

Estes quartos produzir armadilhas. Um negócio barulhento, por isso é melhor ter este à beira do calabouço. Ao usar esta sala, você desenha uma carta armadilha. A regra sobre o desenho de um Trap Card extra quando você comprar Armadilhas no segundo ano não se aplica a Trap Cards que você começa a partir do Workshop.



### barracão

Dê os diabinhos alguns picaretas extras, e você pode ter certeza que eles vão começar a cavar, se você tem uma picareta ou não. Este quarto permite que você cavar um túnel, DE ACORDO COM para as regras habituais. Este túnel é escavado pelos 2 diabinhos na vertente da ferramenta. Você não precisa comprar a figura Imp nele.



### Imprensa

Se você não gosta da notícia, imprimir o seu próprio. Instalado no centro da sua masmorra, uma prensa de impressão dá-lhe a capacidade de impressionar o povo com histórias como "local de Masmorras Senhor salvamentos do gato Local" ou "Dungeon Lord primeira linha no local em Movimentação de sangue".



### Quarto mágica

Também recomendado para o centro do calabouço é decorado com bom gosto esconderijo que chamamos de "quarto Magic". Enviar em dois diabinhos e um ner DIN- romântico, e vir para fora de três. É Mágica!

A nova figura Imp aparece em sua Imp Den imediatamente, para que ele também pode ser usado na produção. E sim, mesmo nesta sala você pode usar Troll Tokens. O que podemos dizer? Eles só realmente gosto de pagar a figura Imp nele.

## combate Quartos

salas de combate são encontrados apenas no segundo ano. Eles afetam as batalhas que são travadas em si. Eles não têm nenhum efeito fora de Combate e nenhum efeito sobre o combate em outras telhas e



### Sala de treino

Este é o lugar onde seus trolls e goblins aprender os seus marciais. Neste ambiente, trolls e goblins tem um dano extra para cada ataque: Um troll pode atacar de 4 (ou 5 com alimentos) e um goblin pode atacar para 3 e, em seguida, novamente para 2 se o primeiro ataque elimina o aventureiro chumbo.



### Sala escura

Não, este não é o lugar onde você desenvolver suas habilidades. Este é apenas um quarto muito escuro. Neste ambiente, vampiros e bruxas têm um dano de cada ataque. Um vampiro pode ataque para 4, ou ataque para três e depois escapar de um Troll. Uma bruxa pode fazer um ataque padrão para 5, ou ela pode fazer dois ataques para 2 em ninguém.



### Labirinto

O labirinto é como um longo túnel: você pode colocar 2 armadilhas aqui e você não tem que pagar de ouro para eles como você faz em outros quartos. No entanto, você só pode jogar um monstro aqui. Se você jogar 2 armadilhas, você pode usá-los em qualquer ordem. Para reduzir DANO da segunda armadilha, o partido só pode usar como muitos bols como eles têm que sobraram depois de lidar com a primeira armadilha. O Labirinto ainda conta como uma sala durante a pontuação.



### Anti-Magic quarto

Não, este não é o oposto da sala Magia. Esta é uma sala onde o partido não pode conjurar qualquer magia. Para uma batalha nesta sala, pule o Feitiço Passo Fast and the Spell Passo Lento. Suas armadilhas e monstros (e fantasmas) funcionar normalmente. (Nem mesmo sua bruxa é afetado pelo anti-magia.)

## Ponto-de pontuação Quartos

quartos de ponto-de pontuação estão disponíveis apenas no segundo ano. Eles dão-lhe pontos de bônus no final do jogo, mas só se você não mantê-los de ser conquistada. Estes pontos são além dos 2 pontos você ganha para cada quarto invicto. Não se esqueça de transformar o seu Monster (ou Santo) Tiles enfrentar depois do combate do segundo ano. Esses monstros só gostam de ser marcado.



### Cantina

Você ganha 1 ponto para cada monstro descrito no jogo: 1 ponto para cada goblin, lino, ou bruxa). (Esses monstros todos comer alimentos. Dragons comer alimentos também, mas o Cafeteria não lhe dará pontos para dragões, porque eles começam a comer alimentos.)



### Capela

Com um órgão de tubos, é claro. Jogue esse ministro nem acorde e ganhar 2 pontos para cada vampiro e fantasma. (É isso mesmo: pontos por fantasmas)



### Pandemônio

arcos góticos, pedestais de mármore, estátuas grotescas e uma porta para outra dimensão. Ganhar 2 pontos para cada golem, dragão, e demônio.



### Hall da Fama

Isto é onde você manter seus prêmios e troféus. Para cada título exclusivo que você ganha, você ganha uma cional 2 pontos (ou 1 ponto em um jogo de três ou dois jogadores). Ao contrário de outros quartos, estes pontos são marcados quando distribuindo títulos.