

Dungeons & Dragons

DUNGEON! FANTASY BOARD GAME

MANUAL DE REGRAS

Tradução não oficial elaborada por Samuel Carvalho Oliveira.

samuelcarvalhooliveira@outlook.com

COMO VENCER!

Corra pelo calabouço lutando contra monstros e coletando tesouros. Seja o primeiro a voltar ao Grande Salão (Great Hall) com o tesouro suficiente e você vencerá.

Primeiro, organize as cartas do monstro e de tesouro em pilhas separadas por nível. Alinhe as pilhas em ordem de nível. Escolha um herói e coloque-o no grande salão. Novos jogadores podem escolher ladinos ou clérigos. Role para decidir quem vai primeiro. O jogo em sentido horário.

No seu turno, siga os seguintes passos:

PASSO 1. MOVA SEU HERÓI

Mova até 5 espaços em direção à uma sala ou câmara. Salas contém 1 monstro. Câmara contém 3 monstros. Se você entrar em um espaço que foi, pule para a próxima etapa. Caso contrário, seu turno termina.

PASSO 2. ENCONTRO COM MONSTRO

Compre uma carta de monstro de acordo com o nível da sala ou câmara.

PASSO 3. COMBATE COM MONSTRO

Role 2 dados. Olhe para a carta de monstro. Encontre o ícone correspondente ao do seu herói.

Se o resultado for igual ou maior: você derrotou o monstro! Coloque um marcador de derrota. Vá para o próximo passo.

Se o resultado for menor: o monstro contra atacará. Role 2 dados para o ataque do monstro. Verifique a tabela no tabuleiro para conferir se o monstro acertou. Coloque a carta de monstro no primeiro slot numerado vazio do tabuleiro. Coloque o marcador de número correspondente na sala ou na câmara. Seu turno termina.

PASSO 4. SAQUE O TESOURO

Se você derrotar um monstro em uma sala, compre 1 carta de tesouro de acordo com o nível da sala. Colecione qualquer outro tesouro deixado lá. Se o monstro que você derrotou estava em uma câmara, você não pode comprar uma carta de tesouro, mas você pode coletar qualquer tesouro perdido.

Quando seu herói conseguir tesouro suficiente, vá para o Grande Salão (Great Hall). Quem chegar primeiro é o vencedor!

HERÓI	QUANTIDADE DE TESOUROS PARA VENCER
Ladino	10.000
Clérigo	10.000
Guerreiro	20.000
Mago	30.000

1. COMPONENTES DO JOGO

Tabuleiro; Manual de Regras; 8 Heróis (2 ladinos verdes, 2 clérigos azuis, 2 guerreiros vermelhos e 2 magos roxos); 61 Cartas de monstros; 80 Cartas de tesouros; 24 Cartas de magia; 12 Marcadores de números; 11 Marcadores de perda de turno; 111 Marcadores de derrota; 5 Marcadores de espada mágica; 2d6.

O tabuleiro mostra uma masmorra assustadora. Tem 6 níveis de salas e câmaras identificadas por cores. As salas são os espaços coloridos. As câmaras são o espaço maior. Um monstro, que guarda um tesouro, se esconde em todos os aposentos. As câmaras escondem 3 monstros, porém nenhum tesouro. O jogo começa no Grande Salão do meio (Great Hall). O Grande Salão é uma câmara segura. Os monstros nunca aparecem lá.

1	Amarelo
2	Laranja
3	Vermelho
4	Roxo
5	Azul
6	Verde

2. ORGANIZAR MARCADORES

MARCADORES DE NÚMEROS

O marcador de número registra onde está um monstro na masmorra quando um herói o encontrou, porém não foi derrotado.

MARCADORES DE PERDA DE TURNO

Sempre que algum efeito do jogo fizer você perder um turno, receba um marcador de perda de turno.

MARCADORES DE DERROTA

Ao derrotar um monstro, você marca o espaço com um marcador de derrota.

MARCADORES DE ESPADA MÁGICA

Algumas cartas de tesouro são espadas mágicas. Marcadores de espada mágica registram o quão poderosa é a espada.

3. ORGANIZAR E EMBARALHAR AS CARTAS

CARTAS DE MONSTRO

Organize as cartas de monstro em pilhas por nível. Embaralhe cada pilha. Coloque-os com a face virada pra baixo perto do tabuleiro do jogo. A frente de cada carta de monstro tem 6 ícones. Eles representam os diferentes tipos de heróis e magias. Cada ícone tem um número abaixo dele. Este é o teste que você precisa para derrotar o monstro.

Olhando para uma carta de monstro, verifique respectivamente: nome do monstro, ladino, clérigo, guerreiro, mago, bola de fogo e relâmpago.

CARTAS DE TESOURO

Organize as cartas de tesouro em pilhas por nível. Embaralhe cada pilha. Coloque cada pilha com a face virada pra baixo ao lado do mesmo nível das cartas de monstro.

Olhando para uma carta de tesouro, verifique respectivamente: nome do tesouro e valor em peças de ouros.

CARTAS DE MAGIA

Somente magos usam magias. Nas próximas linhas contém regras para magos. Existem 3 tipos: bola de fogo, relâmpago e teletransporte.

4. ESCOLHER SEU HERÓI

Existem 4 classes (tipos) de heróis, com dois personagens diferentes para cada classe. Se esta é sua primeira vez jogando, tente jogar com um dos ladinos ou clérigos.

LADINOS

Ladinos são inteligentes e bons em se esgueirar pelas portas secretas, mas não são tão fortes quanto os outros heróis. Eles são mais eficientes nos níveis 1 a 3. Um ladino deve retornar ao Grande Salão com 10.000 em tesouro para ganhar. **Storm:** é um dos líderes de

uma rede de espionagem chamada Harpistas. **Jarlaxle:** é um drow (um elfo negro) com senso de humor e um punhal afiado.

GUERREIROS

Guerreiros são os heróis mais fortes e os melhores em combate regular. Eles gostam de lutar contra monstros nos níveis 3 a 5. Um guerreiro deve retornar ao Grande Salão com 20.000 em tesouro para ganhar. **Drizzt:** é um drow que derruba inimigos com suas espadas gêmeas, Icingdeath e Twinkle. **Catti-brie:** conhecida como a "Princesa do Mithral Hall", luta com um poderoso arco chamado Taulmaril.

CLÉRIGOS

Clérigos são guerreiros divinos. Eles são bons em combate regular, mas não tão bons quanto lutadores. Um clérigo deve retornar ao Grande Salão com 10.000 em tesouro para ganhar. **Isteval:** é um cavaleiro que lidera uma busca perigosa para restaurar a lei e a ordem. **Alaina:** é uma campeã do bem, que quer livrar o mundo das ameaças dos tiranos.

MAGOS

Os magos são os únicos heróis que podem usar magias. A magia deles é uma combinação perfeita para os poderosos monstros nos níveis 4 a 6. Um mago deve retornar ao Grande Salão com 30.000 em tesouro para ganhar. **Farideh:** um rebelde jovem tielfling que detém a magia de fogo na palma de suas mãos. **Imani:** é um sábio e velho mago, determinado a manter itens de poder longe dos monstros.

COMO JOGAR

Coloque seu herói no Grande Salão. Role 2d6. O maior resultado vai ser o primeiro jogador. Se necessário, lance novamente todos. O turno segue em sentido horário. No seu turno, siga os passos das teses para:

PASSO 1: MOVA SEU HERÓI

Mova até 5 espaços. Note:

- Você não precisa rolar os dados;
- Cada sala e câmara (incluindo o Grande Salão) conta como 1 espaço;
- Um herói só pode acessar uma sala ou câmara através de uma porta;
- Portas não contam como espaços;
- Um herói não pode se mover através de outros heróis;
- Um herói não pode parar no mesmo espaço que outro herói, a menos que seja uma câmara;
- Se você começar seu turno numa sala com um monstro, você pode sair daquela sala;
- Você pode optar por não se mover;
- **Exceção:** se você tem 1 ou mais marcadores de perda de turno, você deve descartar 1 marcador no início do seu turno e o turno termina.
- **Se o seu herói acabar em um corredor, ou uma sala com 1 marcador de derrota, ou uma câmara com 3 marcadores de derrota: não há monstros para encontrar e seu turno encerra.**

- **Se o seu herói entrar em uma sala com marcador de derrota ou uma câmara com menos que 3 marcadores de derrota: pare o movimento. Vá para o Passo 2: Encontro com monstro.**

Portas Secretas

Há muitas portas secretas na masmorra. Você não pode se mover através de uma porta secreta até encontrá-la. Ao encontrar uma porta secreta:
• Mova seu herói para o espaço ao lado da porta;
• Se o seu herói ainda puder mover pelo menos 1 espaço, role 1 dado:
  o Resultado de 5 ou 6 significa que você encontra a porta.
  o Ladinos com 3 a 6 encontram a porta.
Se você encontrar a porta, você pode continuar se movendo. Se você não encontrar a porta, seu herói deve parar. Assim que você encontrar uma porta secreta, seu herói poderá usá-la pelo resto do jogo. Veja as imagens no manual em inglês.

PASSO 2: ENCONTRO COM MONSTRO

Se o seu herói mover para uma sala ou câmara, você poderá encontrar um monstro. Cada sala esconde 1 monstro e cada câmara esconde 3 monstros, mas apenas 1 monstro aparece de cada vez.

Se o espaço tiver marcador de número: um monstro invicto o aguarda! Encontre a carta de monstro no slot que corresponde ao número do marcador de número. Vá para o Passo 3: Combate com monstro.

Se o seu herói entrar em uma sala sem marcador de derrota ou câmara com menos de 3 marcadores de derrotada: um monstro surge! Compre uma carta de monstro da pilha corresponde ao nível do espaço. Coloque-a de frente para o seu herói. Se você ficar sem cartas de monstro em um nível, remonte a pilha para esse nível usando as cartas descartadas. Vá para o Passo 3: Combate com monstro. Se a carta for uma armadilha, siga as instruções da carta.

PASSO 3: COMBATE COM MONSTRO

Primeiro, ataque o monstro: jogue 2d6. Olhe para a carta do monstro. Encontre o ícone que corresponde ao do seu herói. Olhe o número abaixo do ícone. Se o resultado for igual ou maior, você derrotou o monstro! Se a carta tiver um "-" abaixo do ícone do seu herói, você não poderá atacar a menos que tenha uma espada mágica. Se seu herói é um mago, você pode atacar normalmente ou usar uma magia. Consulte as regras especiais para magos. Quando você derrotar um monstro, descarte sua carta e coloque um marcador de derrota na sala ou câmara.

Se você não conseguir derrotar o monstro: rolde 2d6 para o ataque do monstro e verifique o resultado do ataque de acordo com a lista abaixo.

12	**Esmagado!** Solte todas suas cartas de tesouro. Tire seu herói do tabuleiro. Escolha um novo herói (ou o mesmo se não houver outro herói disponível) e coloque-o no Grande Salão. Coloque a carta do monstro no primeiro slot de número vazio (área de número do tabuleiro) e coloque o marcador de número correspondente na sala ou câmara. Seu turno termina.
11	**Machucado seriamente:** Solte aleatoriamente metade de das suas cartas de tesouro e coloque seu herói no Grande Salão. Coloque a carta do monstro no primeiro slot de número vazio (área de número do tabuleiro) e coloque o

	marcador de número correspondente na sala ou câmara. Seu turno termina.
8-10	**Machucado:** solte aleatoriamente 1 carta de tesouro e mova seu herói de volta um espaço na direção que ele ou ela veio. Receba 1 marcador de perda de turno. Coloque a carta do monstro no primeiro slot de número vazio (área de número do tabuleiro) e coloque o marcador de número correspondente na sala ou câmara. Seu turno termina.
6-7	**Atordoado:** solte aleatoriamente 1 carta de tesouro. Coloque a carta do monstro no primeiro slot de número vazio (área de número do tabuleiro) e coloque o marcador de número correspondente na sala ou câmara. Seu turno termina.
5 ou menos	**Falha!** Coloque a carta do monstro no primeiro slot de número vazio (área de número do tabuleiro) e coloque o marcador de número correspondente na sala ou câmara. Seu turno termina.

Soltando tesouro: sempre que você soltar qualquer carta de tesouro, coloque-a com a face para cima debaixo da carta do monstro que atingiu seu herói. Se você precisar soltar cartas de tesouro aleatórias, embaralhe todas as suas cartas e solte-as sem olhar.

PASSO 4: SAQUE O TESOURO

Você só pode saquear se você derrotou um monstro no seu turno.

Se o monstro que você derrotou estava em uma sala: compre uma carta de tesouro da pilha de cartas corresponde ao nível da sala. Todos os outros tesouros caíram ali.

Se o monstro que você derrotou estava em uma câmara: pegue quaisquer tesouros que foram jogados ali por outros heróis. Não compre uma carta de tesouro.

É uma Armadilha!
Alguns espaços possuem armadilhas ao invés de monstros. Armadilhas são um tipo de carta de monstro, mas as armadilhas têm efeitos e recompensas especiais. Primeiro, se o seu herói encontrar uma armadilha em uma sala, você encontrará um tesouro também. Compre uma carta de tesouro da pilha que corresponda ao nível da sala. Se você encontrar uma armadilha em uma câmara, você não tem nenhum tesouro. Coloque 1 marcador de derrota na sala ou câmara onde a armadilha foi comprada. Siga as regras da carta. CAGE TRAP (GAIOLA): ganhe 1 tesouro e role o dado. 1-3: perca 1 turno; 4-6: perca 2 turnos; SLIDE TRAP (PISO ESCORREGADIO): ganhe 1 tesouro e mova para qualquer câmara do nível 4. Mova seu herói para uma câmara de acordo com nível indicado na carta. Se todos os 3 monstros na câmara não tiverem sido derrotados, inicie o passo 2 novamente.

COMO VENCER: quando você tiver a quantidade necessária de tesouros para seu herói, volte para o Grande Salão. Termine sua vez lá e você ganhará!

CARTAS ESPECIAIS DE TESOURO

Algumas cartas de tesouros concederão poderes especiais.

CARTA DE PORTA S SECRETA

Quando você tira esta carta, de agora em diante, você não rola para encontrar portas secretas - seu herói simplesmente passa por elas. Mesmo se você soltar esta carta, você ainda lembra-se de todas as portas secretas que encontrou, pelo resto do jogo. Tradução da carta: você pode mover-se por todas as portas secretas.

CARTAS DE MEDALHÃO ESP E BOLA DE CRISTAL

A carta de medalhão ESP permite que você descubra qual monstro que se esconde em uma sala ou câmara. Uma carta de bola de cristal permite que você veja o monstro e o tesouro. Não importa o quanto você tenha de medalhas ou bolas de cristal, você só pode usar o poder uma vez por turno.

Ao usar medalhão ESP: seu herói deve estar em um espaço próximo a uma sala ou câmara. Compre uma carta de monstro de acordo com o nível daquela sala ou câmara. Você pode usar o medalhão ESP no meio do movimento, mas se você escolher não entrar, o seu turno termina. Tradução da carta: você pode checar a carta de monstro antes de lutar (ver regras).

Ao usar bola de cristal: não mova seu herói ou encontre um monstro. Em vez disso, escolha qualquer sala ou câmara no tabuleiro e compre uma carta de monstro (e uma carta de tesouro, se você escolher uma sala) que corresponda ao seu nível. Em ambos os casos, não mostre o monstro ou a carta de tesouro para outros jogadores. Coloque a(s) carta(s) no primeiro slot de número vazio (tabuleiro), mas mantenha-os voltados para baixo. Coloque o marcador de número com o número correspondente na sala ou câmara. A próxima vez que um herói entrar nesse espaço, o monstro será revelado. Tradução da carta: você pode checar uma carta de monstro e de tesouro (ver regras).

ESPADA MÁGICA

Uma espada mágica torna seus ataques mais poderosos. Os magos não podem usar espadas mágicas.

Usando a espada mágica: quando você pega uma espada mágica, você joga 2 dados. Verifique o resultado em relação ao conteúdo na carta. Coloque a carta na sua frente. Coloque um marcador de espada mágica correspondente (+1 ou +2) na carta. Agora você pode adicionar esse número ao resultado, sempre que você rolar para atacar. Se você soltar a espada mágica, você perde o bônus. Se uma carta de monstro tiver um "-" abaixo do ícone do seu herói, substitua por 13 o número mínimo necessário para derrotar o monstro.

Encontrar outra espada mágica: você pode ter apenas 1 espada mágica em jogo a qualquer momento. Se você já tem uma espada mágica e encontra outra, mantenha a segunda com o seu tesouro. Espadas mágicas ainda contam para o seu total necessário para ganhar o jogo, mesmo que elas não estejam em jogo. Se você deixar cair cartas de tesouro aleatoriamente, você perderá sua carta de espada mágica. Você mantém o mesmo marcador de espada mágica que você tinha antes. Tradução da carta: coloque com a face pra cima em frente de você e role 2d6. Se o resultado for de 2 a 9 adicione +1 e se o resultado for 10 a 12 adicione +2.

JOGANDO SOZINHO

Quer se testar contra os perigos da masmorra? Aqui estão três maneiras de jogar sozinho.

CAÇA AO TESOURO

Antes de começar, compre uma carta de tesouro do nível 1. Embaralhe-a novamente nessa pilha e tente encontrar esse valor antes que seu herói seja esmagado duas vezes. Da próxima vez que você jogar, procure por um tesouro de nível mais alto!

JOGO CRONOMETRADO

Tente ganhar o jogo em 30 minutos. Quando você jogar novamente, tente ganhar em menos tempo!

TORNE-SE O CAÇADOR

Antes de começar, compre uma carta de monstro de nível 6 e coloque-a com a face para baixo perto do tabuleiro de jogo. Use um dos outros personagens para representar esse monstro, colocando-o em qualquer sala de nível 6. Esse monstro é agora um caçador te perseguindo. Tente vencer antes que o caçador te destrua! O caçador assume a sua vez depois de você, movendo 5 espaços por turno. Leva o caminho mais curto para o seu herói e pode abrir portas secretas. O caçador não precisa parar em cômodos ou câmaras. Se ele se mover para o mesmo espaço que seu herói, revele a carta do caçador e ataque. Se você errar, o ataque volta como qualquer outro monstro. O caçador não luta com outros monstros. Você pode atacar o caçador como qualquer outro monstro. Se você derrotar o caçador, faça um novo caçador comprando uma nova carta de monstro de nível 6 e colocando seu herói em qualquer sala de nível 6.

REGRAS ESPECIAIS PARA MAGOS

Magos são os únicos heróis que podem conjurar magias.

PREENCHENDO SEU LIVRO DE MAGIAS

Se você está jogando com um mago, você escolhe suas cartas de magia antes do jogo começar. Role 1d6 e some 6 ao resultado. Este é o número de magias no seu livro de magias. Você pode escolher qualquer tipo de magia. Se houver dois magos, revezem-se, escolhendo 1 carta de magia de cada vez, e ambos os livros de magia são preenchidos.

CONJURANDO MAGIAS

Você pode jogar apenas 1 carta de magia por turno. Em seguida, você descarta a carta.

Teletransporte: esta magia permite que você tome atalhos na masmorra. Você só pode conjurar teletransporte se seu herói estiver em uma câmara e somente antes do Passo 3: Combate com monstro. Quando você usa a carta de teletransporte, você move seu herói para outra câmara no mesmo nível ou um que é menor ou maior. Por exemplo, se você conjurar o teletransporte enquanto estiver em uma câmara no nível 4, você pode mover seu herói para qualquer outra câmara nos níveis 3, 4 ou 5. Se você conjurar essa

magia enquanto um monstro está presente na câmara, você não lutará contra o monstro, mas você deverá lutar contra qualquer monstro na câmara para onde você for.

Bola de fogo ou Relâmpago: essas magias deixam os magos atacarem monstros a uma distância segura. Se você tiver movimento suficiente para entrar em uma sala ou câmara, você pode usar essas magias em um monstro dentro. Primeiro, pare na porta da sala ou no espaço ao lado da câmara. Diga que você está lançando uma magia. Se o monstro ainda não foi revelado, você deve dedicar qual mágica usar antes de comprar uma carta de monstro. Cada carta de monstro inclui ícones para a bola de fogo e relâmpago. Use o número abaixo do ícone da magia para encontrar a parada de dados necessária para acertar.

SAQUEAR O TESOURO

Se você derrotar o monstro depois de lançar uma bola de fogo ou relâmpago, mova seu mago para a sala ou câmara e saque como de costume. Se você errar, o monstro não revidará, já que seu herói não está no mesmo espaço. O monstro fica naquela sala ou câmara depois que é derrotado.

RECUPERANDO MAGIAS

Depois de ter conjurado algumas magias, você pode recarregar seu livro de magias. Primeiro você deve terminar seu turno no Grande Salão. Então, no seu próximo turno, jogue 1 dado. Selecione várias cartas de magia e adicione-as à sua mão e termine seu turno. Você nunca pode ter mais magias do que você começou, mesmo se você rolar mais alto do que você fez no início do jogo.

ESPADAS MÁGICAS

Se o seu mago encontra uma espada mágica, você deve manter a carta na sua mão. Seu valor ainda conta para o seu tesouro total, mas você não pode usá-la para um bônus em combate.