COPAG

110 CARTAS
1 A 8 JOGADORES
+14 ANOS

Dungeons of Kards





MANUAL DE REGRAS

Dungeons of Kards



Entre as masmorras do gélido reino abandonado de Flagelo, somente os heróis mais honrosos são capazes de alcançar o último Portal da Revelação Mágica.

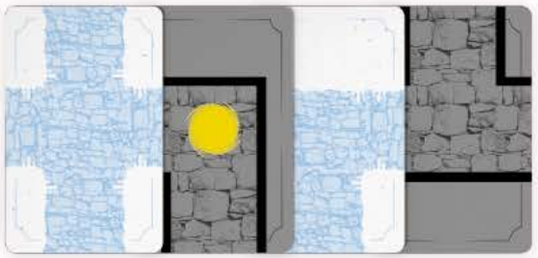
Para isso, é preciso enfrentar horrores jamais antes vistos, criaturas flagelantes e terrenos obscuros. E você pode enfrentar esses desafios sozinho ou com outros heróis, que podem ser seus aliados ou oponentes. Encontre itens preciosos em seu caminho, trave batalhas, e conquiste a vitória que vai marcar o seu legado!

COMPONENTES

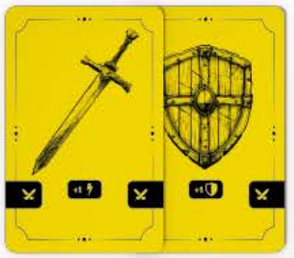
2 BARALHOS DE 55 CARTAS, SENDO:



8 CARTAS DE PERSONAGEM
(VERSO VERDE)



40 CARTAS DE MASMORRA
(VERSO CINZA)



4 CARTAS DE ARMA
(VERSO LARANJA)



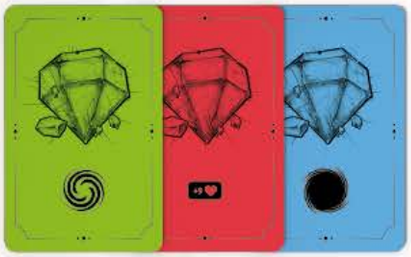
10 CARTAS DE MONSTRO
(VERSO LARANJA)



20 CARTAS DE AÇÃO E ATRIBUTOS
(VERSO AZUL)



2 CARTAS DE MASCOTE
(VERSO LARANJA)



6 CARTAS DE PEDRAS MÁGICAS
(VERSO LARANJA)



12 CARTAS DE TESOURO
(VERSO AMARELO)



2 CARTAS DE ARMADILHA
(VERSO LARANJA)



6 CARTAS GUIA
(DUPLA-FACE)



2 DADOS DE 6 FACES



10 MINIATURAS



1 MANUAL DE REGRAS



2 CAIXAS DE CENÁRIO*

*Para expandir ainda mais sua aventura, basta combinar os diferentes Cenários de Dungeons of Kards. Quanto mais cartas, maior o mapa, mais jogadores e mais emoção!

TIPOS DE CARTAS

CARTAS DE PERSONAGEM (VERSO VERDE)



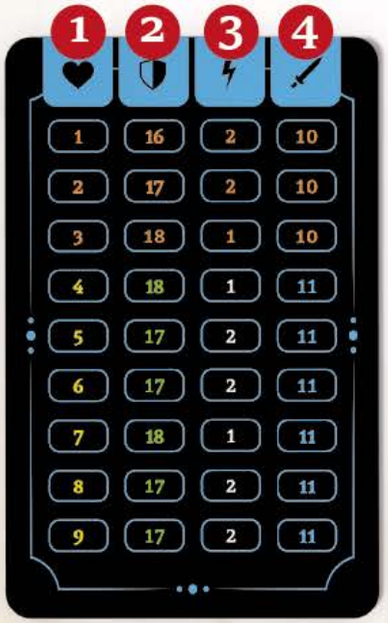
1. HABILIDADE ESPECIAL
2. ÍCONE DE ARMA
3. ÍCONE DE MASCOTE
4. PONTOS DE AÇÃO
5. VIDA
6. DEFESA
7. DANO
8. ATAQUE
9. CENÁRIO

CARTAS DE MONSTRO (VERSO LARANJA)



1. PONTOS DE AÇÃO
2. NÍVEL DO MONSTRO
3. VIDA
4. DEFESA
5. DANO
6. ATAQUE
7. CENÁRIO

CARTAS DE AÇÃO E ATRIBUTOS (VERSO AZUL)



1. VIDA
2. DEFESA
3. DANO
4. ATAQUE

CARTAS DE ARMA (VERSO LARANJA)



1. ÍCONE DE ARMA
2. ATRIBUTO APRIMORADO

CARTAS DE ARMADILHA (VERSO LARANJA)



1. PONTOS DE VIDA PERDIDOS

CARTAS DE MASCOTE (VERSO LARANJA)



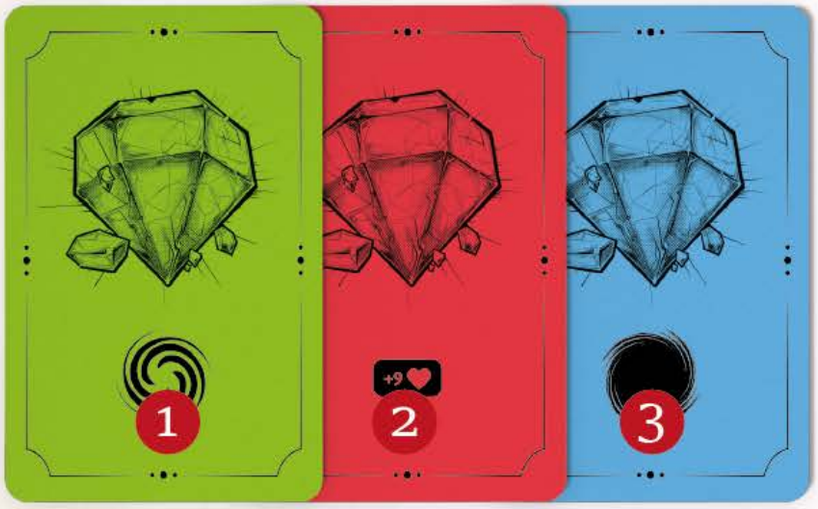
1. ÍCONE DE MASCOTE
2. ATRIBUTO APRIMORADO

CARTAS DE TESOURO (VERSO AMARELO)



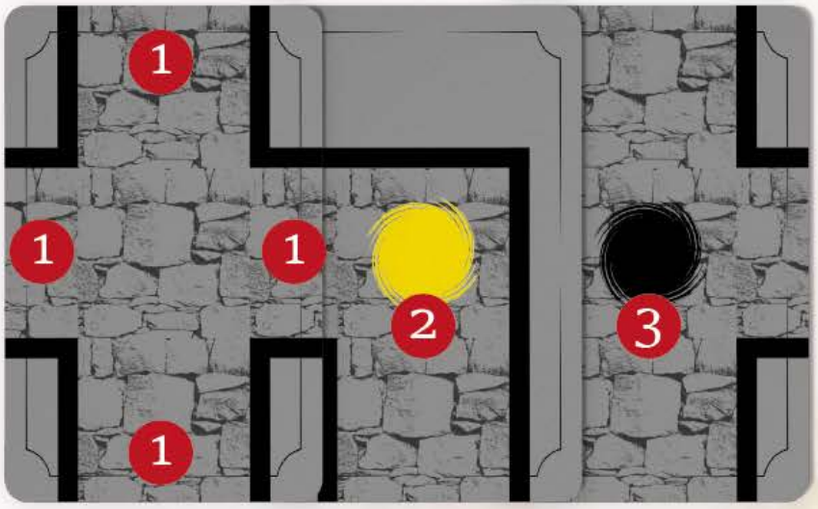
CONCEDEM ENTRE 1 E 3 SACOLAS DE OURO

PEDRAS MÁGICAS (VERSO LARANJA)



1. RESSURREIÇÃO: TRAZ UM ALIADO DERROTADO (OU VOCÊ MESMO) DE VOLTA AO JOGO
2. RESTAURAÇÃO: RECUPERA OS PONTOS DE VIDA INDICADOS NA CARTA
3. PORTAL: TRANSPORTE INSTANTÂNEO ATÉ O PORTAL NEGRO OU UM PORTAL AMARELO

CARTAS DE MASMORRA (VERSO CINZA)



1. SAÍDAS
2. PORTAL AMARELO
3. PORTAL NEGRO

RESUMO DO JOGO

1. Separe os baralhos por cor, escolha um personagem e um modo de jogo, e posicione as **Cartas de Masmorra Iniciais** (●) do modo de jogo que escolheu.

2. Escolha entre **Andar OU Atacar** na sua vez.

3. Revele novas **Cartas de Masmorra** para aumentar o mapa.

4. Ao **Explorar** uma nova masmorra, compre uma carta e descubra itens, Monstros ou armadilhas.

5. **Ataque** rolando os dados e comparando o resultado com a defesa do inimigo.

6. Equipe armas e mascotes para melhorar seus atributos.

7. Encontre a **Pedra do Portal**, chegue ao **Portal Negro** e derrote o **Chefão**.

8. Vença derrotando o **Chefão** ou sendo o último jogador sobrevivente na **Arena**!

OBJETIVO

Existem três **Modos de Jogo** em *Dungeons of Kards:* **Arena**, **Campanha Cooperativa**, e **Campanha Solo**. Seu objetivo vai ser um pouco diferente em cada um deles.

MODO ARENA

Ser o último sobrevivente ou o primeiro a derrotar o **Chefão**.

MODOS CAMPANHA (COOPERATIVA OU SOLO)

Chegar ao **Portal Negro** e derrotar o **Chefão** (Monstro de nível 3).

PREPARAÇÃO

Siga estes passos para organizar os componentes e preparar a mesa para a partida:

1. Separe as cartas em baralhos, definidos pela cor do verso (baralho verde, baralho azul, baralho laranja, baralho amarelo, baralho cinza).



2. Retire o **Chefão (Monstro de nível 3)** e a **Pedra de Portal** do baralho laranja.

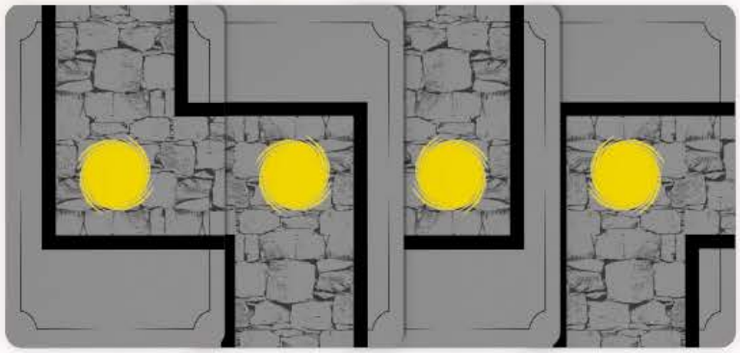


3. Escolha um **Modo de Jogo**.

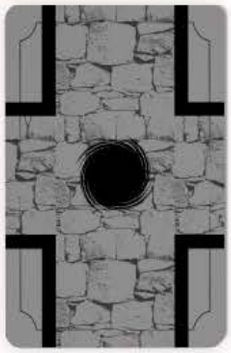
4. Retire as **Cartas de Masmorra Iniciais** do baralho cinza:

   · Para jogar um modo **Arena**, as **Cartas de Masmorra Iniciais** serão os quatro cantos com **Portais Amarelos.**

· Para jogar um modo **Campanha**, a **Carta de Masmorra Inicial** será a carta central com o **Portal Negro.**



Cartas de Masmorra Iniciais do Modo Arena



Carta de Masmorra Inicial
do Modo Campanha

5. Embaralhe cada baralho separadamente. Divida o baralho laranja em 2 pilhas iguais e embaralhe a **Pedra de Portal** em uma delas. Empilhe as 2 de forma que a **Pedra de Portal** esteja na pilha de baixo.

6. Cada jogador escolhe e pega para si:

· 1 **Carta de Personagem** (baralho verde)
· 1 **Carta de Ação** correspondente (baralho azul)
· 1 Miniatura de Personagem

7. Coloque a **Carta de Personagem** sobre a **Carta de Ação**. Posicione-as de forma que apenas a linha com o maior número de **Pontos de Vida** fique visível.



Carta de Personagem



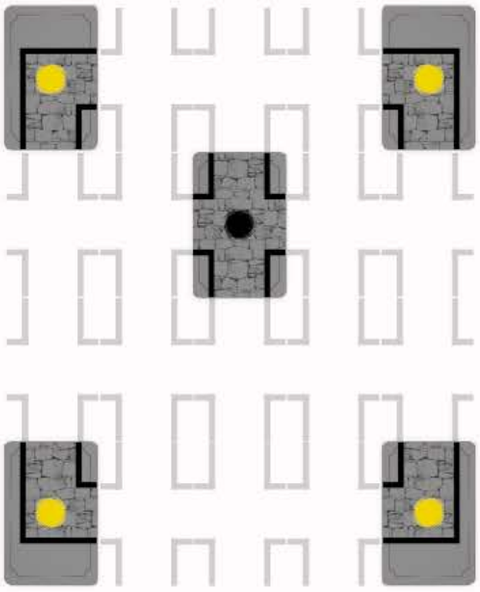
Carta de Ação
Correspondente (AZUL)



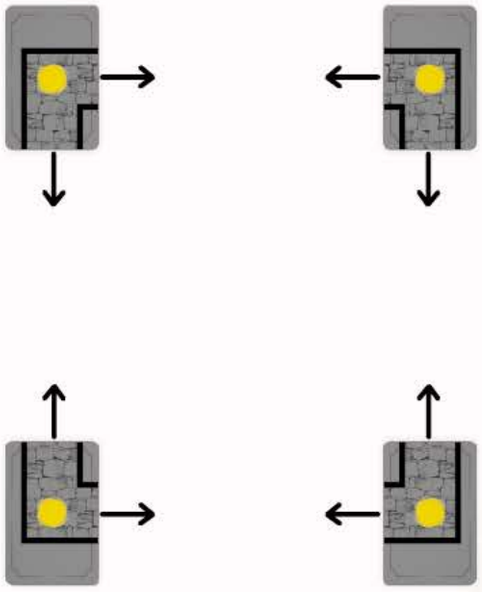
Cartas Sobrepostas

8. Posicione as Miniaturas de Personagem de acordo com o modo de jogo:

· No modo **Arena**, coloque as quatro **Cartas de Masmorra Iniciais** como na imagem e posicione sua Miniatura de Personagem em uma delas à sua escolha.

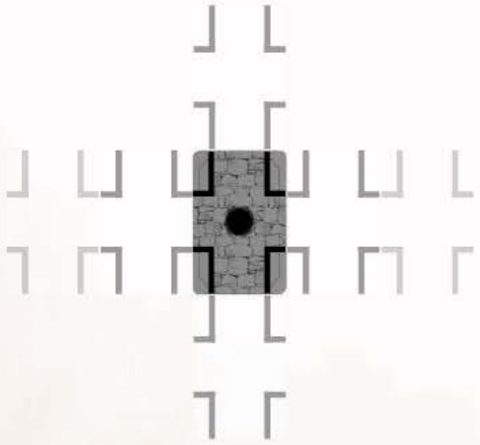


Orientações das Cartas

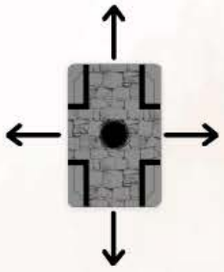


Como Começar

· Nos modos **Campanha**, coloque a **Carta de Masmorra Inicial** no centro da área de jogo e posicione as Miniaturas de Personagem nela.



Orientação das Cartas



Como Começar

9. Se estiver jogando a **Campanha Solo** com ajuda aleatória (leia mais a seguir), você pode embaralhar as **Cartas de Personagem** restantes no baralho laranja.

10. Pegue um dos dados. Cada jogador lança o dado uma vez. O **jogador inicial** será aquele que tirar o maior número. Em caso de empate no maior número, os jogadores empatados lançam os dados novamente até apenas um ter o maior número.



MODOS DE JOGO

ARENA (1x1, 2x2 OU TODOS CONTRA TODOS)

· Além de enfrentar os Monstros, os jogadores também enfrentam uns aos outros, individualmente ou em times. Jogadores do seu time são seus **aliados**, e os que não forem do seu time se tornam seus **oponentes**.

· O vencedor é o último jogador sobrevivente ou o primeiro a derrotar o **Chefão**.

CAMPANHA COOPERATIVA

· Trabalhem juntos para encontrar a **Pedra de Portal** e enfrentar o **Chefão.**

· No combate final, aparece um Monstro de nível 1 ou 2 por jogador.

CAMPANHA SOLO

· Você explora a masmorra sozinho em uma aventura perigosa.

· Você pode encontrar aliados durante a jornada, escolhendo uma das duas formas abaixo:

· **AJUDA ALEATÓRIA:** Embaralhe os personagens não usados no baralho laranja. Sempre que encontrar um deles, ele passa a ser seu aliado.

• **AJUDA PROGRAMADA:** A cada 5 **Cartas de Masmorra** reveladas, você pode escolher um novo personagem como aliado.

ANDAMENTO DO TURNO

Começando pelo **jogador inicial**, vocês jogam em turnos alternados. O seu turno tem as seguintes fases:

1. **Equipar itens** - Equipar armas e mascotes.
2. Fazer uma **ação,** que pode ser:

Andar	OU	**Atacar**
Explorar novas masmorras		Enfrentar Monstros ou oponentes

IMPORTANTE!

Se estiver em **combate**, você precisa realizar a ação **Atacar**. Você está em combate se estiver na **mesma Carta de Masmorra** que um Monstro ou oponente.

EQUIPAR ITENS

Para usar os benefícios de seus itens (armas e mascotes), eles precisam estar equipados.

No começo do seu turno, posicione a carta à esquerda (arma) ou à direita (mascote) da sua **Carta de Personagem** para equipar um item. Na dúvida, coloque as cartas lado a lado, conectando os ícones iguais.

Cada item tem até 10 usos. Como lembrete, posicione uma **Carta de Ação** de contagem embaixo do item de forma que mostre apenas o número 10. Cada vez que usar o item, deslize a **Carta de Ação** para baixo, diminuindo em 1 a contagem. Quando essa duração chegar a zero, devolva o item ao fundo do baralho laranja.



Carta de Personagem com Arma (lado esquerdo) e Mascote (lado direito)
Adicione suas Cartas de Ação de contagem logo abaixo

IMPORTANTE!

Pedras Mágicas não precisam ser equipadas. Você pode usar o efeito de uma **Pedra de Portal**, **Ressurreição** ou **Restauração** a qualquer momento do seu turno. Depois de usar, devolva a carta para o fundo do baralho laranja.

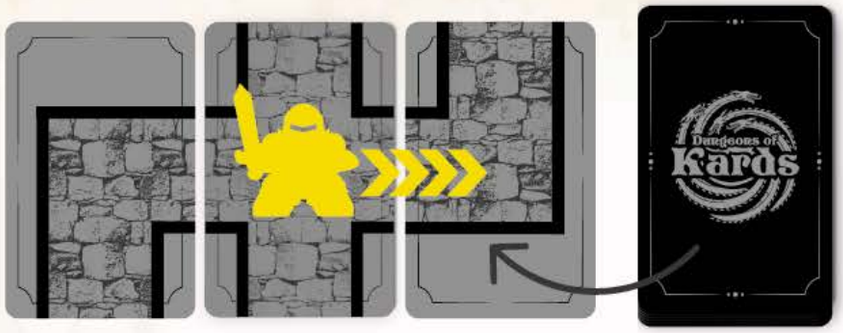
ANDAR

Usando a sua ação para Andar, você move seu personagem de onde está para outra **Carta de Masmorra**. Você pode fazer isso de duas formas:

1. **Exploração**: Se houver uma **saída** disponível na **Carta de Masmorra** onde seu personagem está, revele uma nova **Carta de Masmorra** e posicione ao lado dela, conectando as saídas de uma à outra.

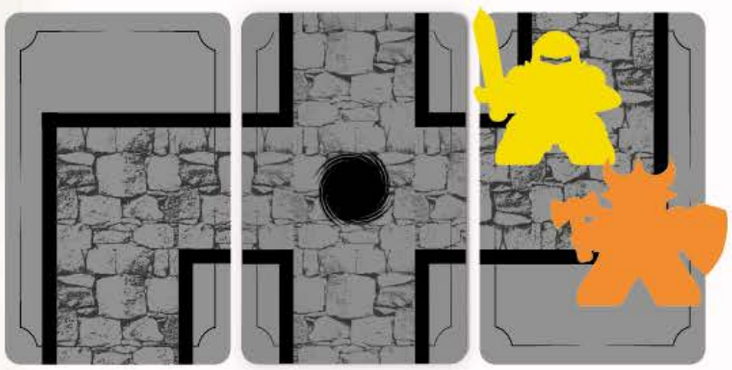
ATENÇÃO!

Cartas de Masmorra sempre devem ser posicionadas na **vertical**. Por isso, pode ser que não seja possível conectar a nova **Carta de Masmorra** àquela onde seu personagem está. Se isso acontecer, você causa um **Paradoxo**. Perca 1 **Ponto de Vida** e devolva a carta ao fundo do baralho correspondente.



Depois de posicionar a nova **Carta de Masmorra**, mova seu personagem para ela e compre a carta do topo do baralho laranja. Cada tipo de carta tem um efeito.

· **Monstro:** Pegue uma **Carta de Ação** correspondente e posicione embaixo da **Carta de Monstro** de forma que mostre apenas o maior número de **Pontos de Vida** para o nível dele. Pegue uma miniatura para o Monstro e posicione na mesma carta onde seu personagem está.





· **Armadilha:** Perca os **Pontos de Vida** indicados nela. Para fazer isso, deslize a **Carta de Ação** embaixo da sua **Carta de Personagem** pelo número de linhas correspondente ao valor da armadilha.

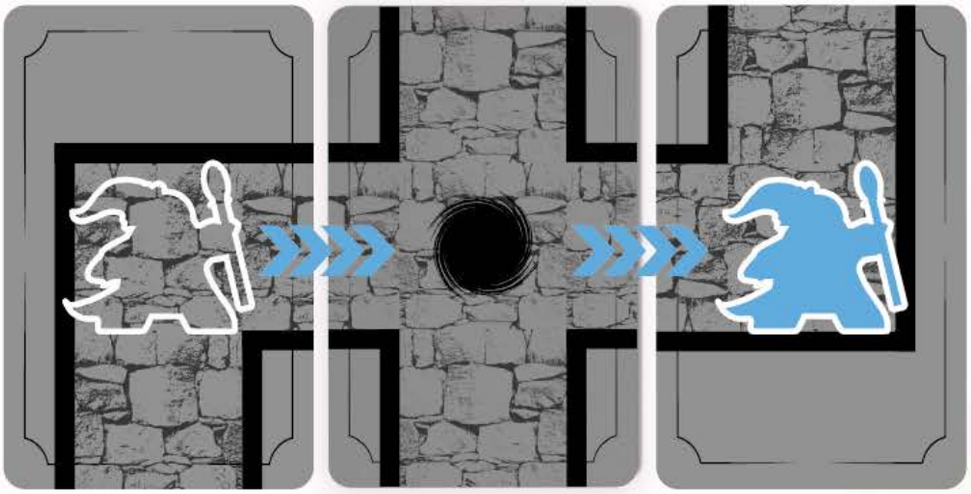




- **Arma ou Mascote:** Guarde com você para equipar em um turno futuro.
- **Pedra Mágica:** Guarde com você ou use imediatamente.

2. Movimentação: Se já houver **Cartas de Masmorra** adjacentes com caminhos abertos, você pode se mover para uma delas. Os seus **Pontos de Ação** determinam quantas cartas você pode avançar em uma mesma movimentação.





Depois de terminar a movimentação, lance um dos dados. A depender do resultado, um Monstro aparece ou não.

- **4 ou menos:** Nada acontece.
- **5:** Aparece um Monstro de nível 1 na carta onde você está.
- **6:** Aparece um Monstro de nível 2 na carta onde você está.

Você deve pegar o primeiro dos Monstros já revelados e enfrentados do nível correspondente. Caso não exista nenhum, revele cartas do baralho laranja até encontrar um.

Nos modos Campanha, você pode gastar 1 **Sacola de Ouro** ou 1 **Ponto de Vida** para **se transportar imediatamente** de um **Portal Amarelo** para um **Portal Negro**. O inverso, ou seja, se transportar imediatamente do **Portal Negro** para um **Portal Amarelo**, também pode ser feito no modo Arena. **Esse movimento NÃO conta como ação.**

Quando estiver em um dos **Portais Amarelos,** você pode gastar 5 **Sacolas de Ouro** para ressuscitar um aliado em qualquer modo de jogo. Nos modos Campanha, também pode gastar **2 Sacolas de Ouro** para recuperar todos os seus **Pontos de Vida**.

ATACAR

Você **não pode fugir de uma batalha.** Quando estiver em combate no começo do seu turno, realize a ação de Atacar 1 ou mais vezes, dependendo de quantos **Pontos de Ação** você tiver. Para cada ataque, siga as etapas:

1. Se o oponente for um Monstro e ainda não tiver uma **Carta de Ação**, pegue uma **Carta de Ação** correspondente e posicione embaixo da **Carta de Monstro** de forma que mostre apenas o maior número de **Pontos de Vida** para o nível dele.

2. Lance os dois dados. Some os valores dos dois e de seus pontos de **Ataque** (🗡). Se o resultado dessa soma for maior que a **Defesa** (🛡) do oponente, você acerta o ataque e causa dano igual ao atributo de **Dano** (ϟ) do seu personagem. Reduza os **Pontos de Vida** (♥) do oponente deslizando o número de linhas correspondentes na **Carta de Ação** dele. Se não, nada acontece.



Ao lançar os dados, o Mago conseguiu um 6 e um 4, adicionando 10 aos seus pontos de Ataque e somando 21 pontos no total, ultrapassando os 18 pontos de defesa do Esqueleto. Como o atributo de Dano do personagem em batalha é 2, isso resulta em um Dano de 2 Pontos de Vida no Esqueleto, que descem de 4 para 2.

3. Se o oponente sobreviver, ele realiza um contra-ataque, que funciona exatamente da mesma forma que o Ataque, agora com você como alvo.

4. Se todos os **Pontos de Vida** de algum personagem (incluindo o seu) ou Monstro forem reduzidos a zero, ele é derrotado. Deixe a carta de lado.

Na primeira vez que derrotar um **Monstro** de nível 1 e 2, lance um dado. Se tirar 5 ou 6, pegue como recompensa a **Carta de Tesouro** do topo do baralho amarelo. Ao derrotar um **jogador oponente**, pegue como recompensa todos os itens que ele estava carregando. Ao derrotar o **Chefão**, você vence o jogo.

Se você for **derrotado**, você perde todos os seus itens. Eles podem ficar como recompensa se você for derrotado por um jogador oponente, ou podem ser embaralhados de volta no baralho laranja se você for derrotado por um Monstro. No caso de ser derrotado por um Monstro que está aparecendo na partida pela primeira vez, embaralhe a **Carta do Monstro** de volta no baralho laranja. Em outros casos, separe a carta como se ele tivesse sido derrotado.

É possível usar a **Pedra da Ressurreição** ou um **Portal Amarelo** para restaurar todos os **Pontos de Vida** de um personagem derrotado, seja você ou um aliado. O personagem volta ao seu ponto inicial na partida.

Personagens derrotados também estão **fora do jogo** e não realizam mais turnos. Você vence se derrotar todos os oponentes no modo Arena e perde instantaneamente se for derrotado na Campanha Solo.



ANDAMENTO DA PARTIDA

Ao fim do seu turno, passe a vez para o jogador à sua esquerda, e siga o jogo em sentido horário. Os turnos seguem dessa forma até que um jogador encontre a **Pedra de Portal** no baralho laranja. A **Pedra de Portal** permite que você se transporte diretamente para o **Portal Negro.**

Quando um jogador voltar ao **Portal Negro** usando a **Pedra de Portal**, o **Chefão** aparece. Pegue a miniatura do **Chefão** e posicione naquela carta, depois pegue a carta do **Chefão** e a **Carta de Ação** correspondente para marcar seus atributos. A **Carta de Ação** deve ser coberta parcialmente, mostrando apenas o valor mais alto de Pontos de Vida, como acontece com qualquer outro Monstro. O **Chefão** também é enfrentado como qualquer outro Monstro.

O jogo continua até acontecer uma das condições de **Fim de Jogo** (veja abaixo).



FIM DE JOGO

A partida termina imediatamente:

A. Se o Chefão for derrotado no Portal Negro

A partida termina em **vitória** para todos os jogadores nos modos **Campanha**. No modo **Arena**, apenas o jogador ou equipe que derrotou o **Chefão** tem a **vitória**.

B. Se todos os jogadores forem eliminados

A partida termina em **derrota** para todos os jogadores.

C. Se, jogando no modo Arena, sobreviver apenas um jogador

A partida termina em **vitória** apenas para o último jogador sobrevivente e **derrota** para todos os outros.



MECÂNICAS ADICIONAIS

Depois que você já tiver jogado algumas partidas, tente usar as mecânicas a seguir para tornar o jogo mais interessante.

ACONTECIMENTOS

A cada **5 Cartas de Masmorra** que estiverem reveladas, o jogador ativo lança um dado para determinar um **Acontecimento** inesperado diferente. Todos os resultados possíveis estão listados na **Tabela de Acontecimentos**, nas próximas páginas.

Existem 4 níveis de Acontecimentos:

- **Nível 1:** ao revelar a 5ª Carta de Masmorra
- **Nível 2:** ao revelar a 10ª Carta de Masmorra
- **Nível 3:** ao revelar a 15ª Carta de Masmorra
- **Nível 4:** ao revelar a 20ª Carta de Masmorra

Esse número **inclui** as **Cartas de Masmorra Iniciais,** reveladas na preparação. Ou seja, em uma partida do modo **Arena**, a primeira ação **Explorar** já ativa o primeiro **Acontecimento** de **Nível 1.**

Quem sofre os efeitos ou recebe os benefícios dos **Acontecimentos** é o jogador ativo no momento, aquele que abriu a **Carta de Masmorra** correspondente, a não ser que a descrição do efeito diga que se aplica a todos os jogadores.

TABELA DE ACONTECIMENTOS

RESULTADO DO DADO	NÍVEL 1 (5ª CARTA DE MASMORRA)	NÍVEL 2 (10ª CARTA DE MASMORRA)	NÍVEL 3 (15ª CARTA DE MASMORRA)	NÍVEL 4 (20ª CARTA DE MASMORRA)
	Você achou uma poção mágica. Recupere 2 Pontos de Vida	Você entrou em um Portal Desorientador. Lance um dado. Se cair 4, 5 ou 6, perca 3 Pontos de Vida	Você se envolve em uma ilusão desafiadora. Lance um dado. Se cair 4, 5 ou 6, perca 4 Pontos de Vida	Você se envolve em um engano cósmico. Lance um dado. Se cair 3, 4, 5 ou 6, perca 5 Pontos de Vida
	Um ladrão passa rapidamente, roubando uma Sacola de Ouro de cada jogador	Você encontra um Guardião Amigável. Ele permite que você olhe a próxima carta do baralho laranja	Você descobre uma Ruína Antiga. Recupere 4 Pontos de Vida	Você cruza uma Ponte Dimensional instável. Lance um dado. Se cair 4, 5 ou 6, perca 5 Pontos de Vida
	Uma fenda se abriu no chão. Lance um dado. Se cair 4, 5 ou 6, perca 2 Pontos de Vida	Você presencia um deslizamento. Lance um dado. Se tirar 4, 5 ou 6, perca 3 Pontos de Vida	Você faz uma oração. Todos os jogadores recuperam 4 Pontos de Vida	Um artefato poderoso é revelado. Todos os jogadores recuperam 5 Pontos de Vida ou suas habilidades especiais

TABELA DE ACONTECIMENTOS

RESULTADO DO DADO	NÍVEL 1 (5ª CARTA DE MASMORRA)	NÍVEL 2 (10ª CARTA DE MASMORRA)	NÍVEL 3 (15ª CARTA DE MASMORRA)	NÍVEL 4 (20ª CARTA DE MASMORRA)
	Você descobriu uma Relíquia Esquecida. Recupere 2 Pontos de Vida	Um esconderijo é revelado. Cada jogador perde 3 Pontos de Vida	Você desvia de um caminho traiçoeiro. Abra uma nova Carta de Masmorra sem receber uma carta laranja por isso	Vocês desfrutam de uma paz temporária. Todos os jogadores recuperam 8 Pontos de Vida
	Um evento favorável acontece. Recupere 2 Pontos de Vida	Uma maré de sorte eleva o espírito do time. Cada jogador recupera 3 Pontos de Vida	Uma aparição amigável concede uma bênção. Você recupera 4 Pontos de Vida ou sua habilidade especial	Você sente um colapso iminente. Lance um dado. Se cair 4, 5 ou 6, perca 5 Pontos de Vida
	Abra caminho, um corredor está passando. Abra uma nova Carta de Masmorra sem receber uma carta laranja por isso	Uma névoa misteriosa envolve a masmorra. Todos os jogadores podem atacar duas vezes em seu próximo ataque	Uma luz cintilante ilumina o caminho. Abra duas novas Cartas de Masmorra sem receber cartas laranja por isso.	Você sente a harmonia tomar conta da masmorra. Recupere 3 Pontos de Vida

HABILIDADES ESPECIAIS

Cada personagem tem uma habilidade especial, que representa seu poder elemental. Na sua vez, caso escolha usar a habilidade, ela **substitui a ação Atacar** e tem efeitos e requisitos diferentes de um ataque comum.



A habilidade especial é um **ataque à distância**, o que significa que você não precisa estar em combate (ou seja, na mesma **Carta de Masmorra** que um Monstro ou oponente) no início do seu turno para usar essa habilidade. Você pode estar a até 3 cartas de distância do Monstro ou oponente, desde que a distância entre vocês seja uma linha reta sem nenhuma parede ou porta no meio do caminho.

Não é preciso lançar dados para usar uma habilidade, mas ela tem um custo: seu personagem deve **perder Pontos de Vida de acordo com o valor de custo atribuído (imagem acima).**

Os efeitos das habilidades estão representados na própria **Carta de Personagem**. São eles:

-X	O Monstro ou oponente que sofrer o efeito da sua habilidade não ataca ou contra-ataca durante os próximos **X turnos de cada personagem**

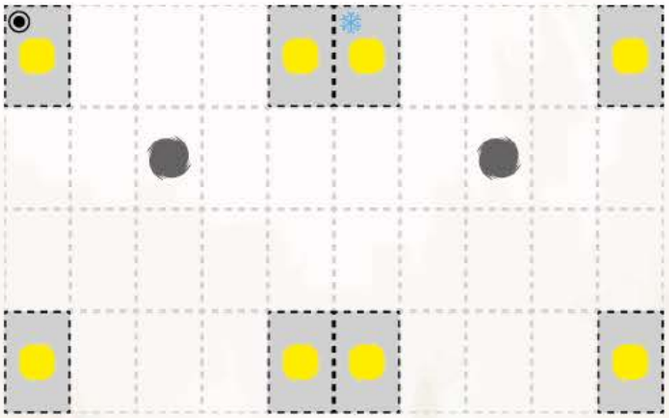
+X ♥	Você ou o aliado escolhido recupera **X Pontos de Vida.** **Importante:** Você ainda precisa gastar os **Pontos de Vida** indicados no custo antes de ativar o efeito.
-X ϟ	O Monstro ou oponente que sofrer o efeito da sua habilidade perde **X Pontos de Dano**, ou seja, **causa X a menos de dano** quando atacar ou contra-atacar
+X ϟ	Você ou o aliado escolhido ganha **X Pontos de Dano**, ou seja, causa X a mais de dano quando atacar ou contra-atacar

Após usar a habilidade, você pode reativá-la em um **Portal Amarelo** pagando 6 **Sacolas de Ouro**.

PARA JOGAR UNINDO 2 CENÁRIOS

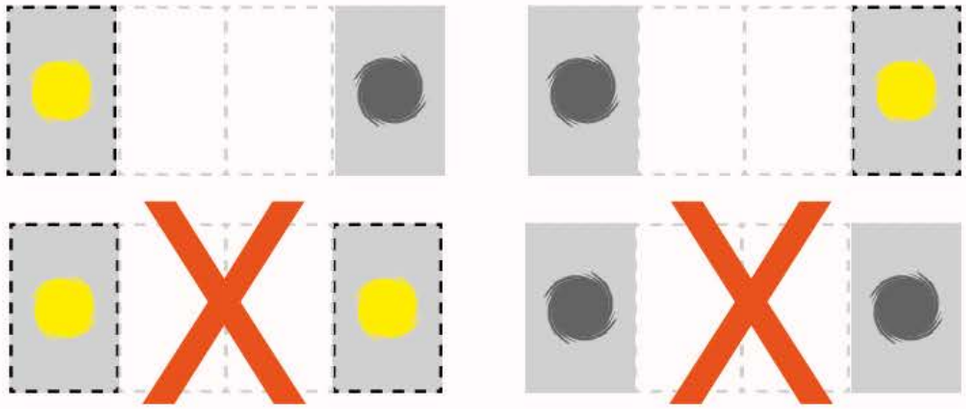
Para uma aventura ainda maior, é possível usar os 2 **Cenários** desta caixa juntos para jogar partidas de até 8 jogadores no **Modo Arena**.

Para jogar unindo os **Cenários Masmorra** (◉) e **Gelo** (❄), veja como fica a montagem das **Cartas de Masmorra Iniciais**:



LEMBRE-SE:

Você só pode se transportar de um **Portal Negro** para um **Portal Amarelo** ou de um **Portal Amarelo** para um **Portal Negro** em todos os modos de jogo.



ATENÇÃO!

As regras de preparação para o modo **Campanha** **NÃO** sofrem alteração para partidas com 2 **Cenários.**

Dungeons of Kards

AGRADECIMENTOS DO AUTOR

Aos aventureiros que nos apoiaram no financiamento coletivo em 2021, nossa eterna gratidão! Sem vocês, não teríamos conquistado esse incrível apoio para levar nosso jogo ao mundo. Obrigado, Copag, por realizar nosso sonho e espalhar essa aventura. E aos meus gênios, Theo e Lais, que estiveram ao meu lado em cada fase dessa jornada, meu mais profundo agradecimento!

CRÉDITOS

Autor do jogo: Eduardo Santini

Nesta Edição

Projeto Gráfico: Fabrizio Baldrati & Lerche Design

Manual de Regras

Texto e Revisão: Jéssica Gubert e Bárbara Côrtes

Diagramação: Lerche Design

COPAG

copag.com.br