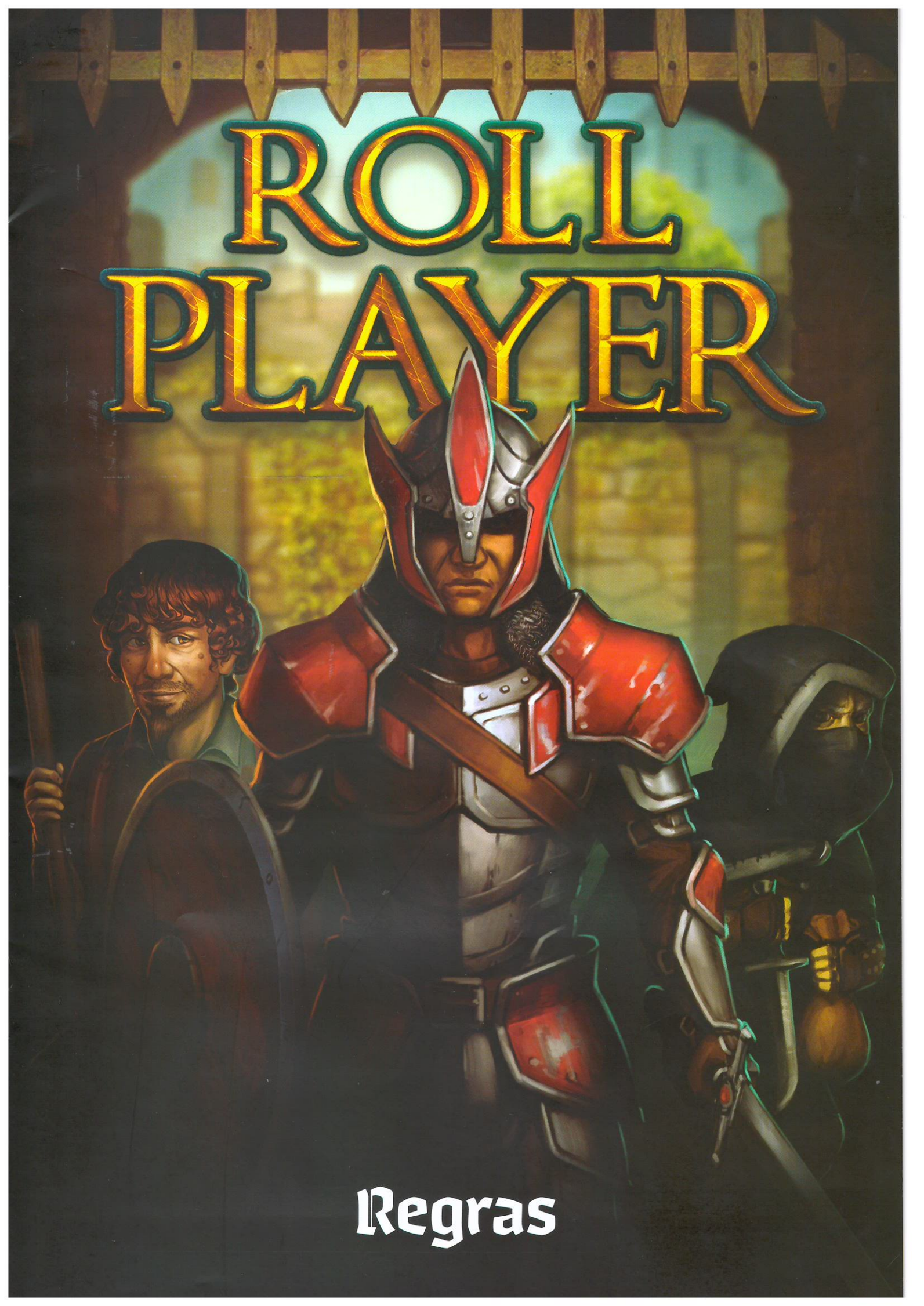


ROLL PLAYER



Regras

Visão Geral

Heróis corajosos não surgem a partir do nada -- eles precisam ser criados! Raça, classe, tendência, perícias, traços e equipamentos são elementos que formam um herói perfeito, pronto para enfrentar os inimigos na busca por glória e riquezas.

Em Roll Player, você disputa com seus oponentes para criar o maior aventureiro de fantasia que já existiu, preparado para embarcar em uma jornada épica. Role e selecione os dados para melhor desenvolver os atributos de seu personagem. Compre armas e armaduras para equipar seu herói. Treine para ganhar perícias, descobrir os traços de seu personagem e prepará-lo para a jornada. Ganhe Estrelas de Reputação ao construir o personagem perfeito. O jogador com a maior Reputação vence o jogo e certamente triunfará sobre qualquer trama sinistra que venha a enfrentar.

Componentes

1 Bolsa de Dados

60 Ouros

73 Dados

- 10 Verdes
- 10 Azuis
- 10 Vermelhos
- 10 Roxos
- 10 Pretos
- 10 Brancos
- 13 Dourados

6 Fichas de Personagem

6 Marcadores de Carisma

101 Cartas

- 4 Cartas de Auxílio ao Jogador
- 6 Cartas de Classe
- 16 Cartas de Antecedentes
- 17 Cartas de Tendência
- 53 Cartas de Mercado
- 5 Cartas de Iniciativa

12 Marcadores de Rastreamento

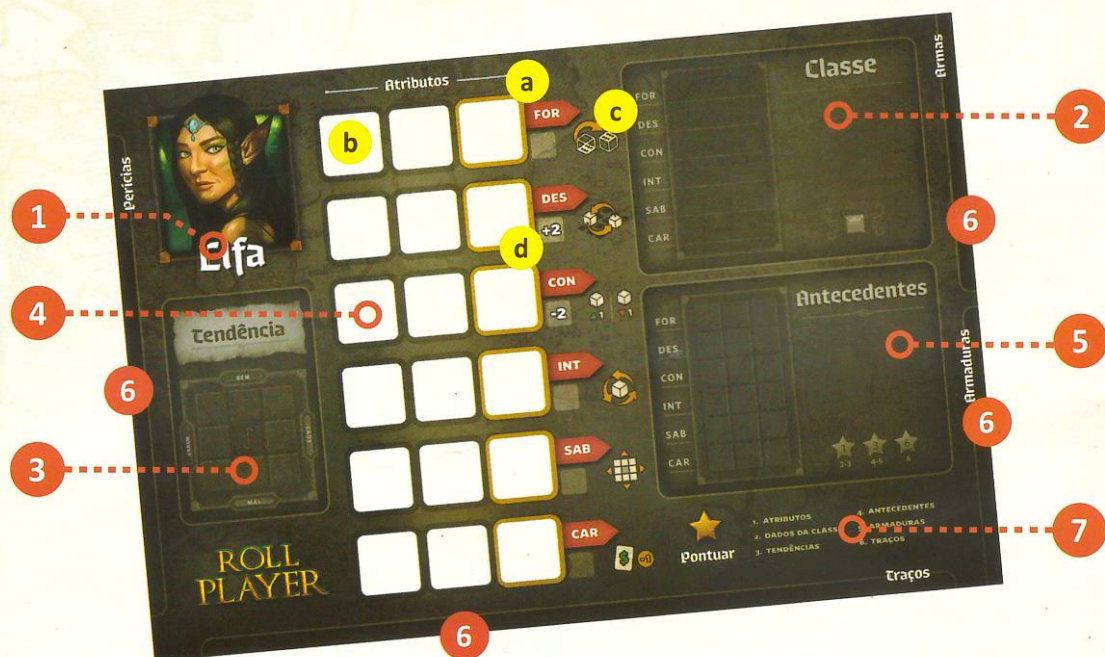
(2 na cor de cada Classe)

1 Manual de Regras



Ficha do Personagem

A Ficha de Personagem é o onde o desenvolvimento do personagem ocorre durante o jogo. Cada jogador desenvolve o personagem ao colocar os dados nos 18 espaços que compõem as seis fileiras de Atributos, e então o aprimora com Perícias, Traços, Armas e Armaduras. A ficha também é utilizada para acompanhar a Tendência do personagem. Note que cada ficha possui um lado com um personagem masculino e outro com uma personagem feminina, uma diferença apenas ilustrativa.



1. Raça

Cada ficha de personagem apresenta uma Raça diferente, o que pode afetar as Pontuações Finais dos Atributos do personagem. Algumas Raças possuem bônus ou penalidades que são aplicadas às Fileiras de Atributo específicas.

2. Classe

A Classe do personagem é sua profissão no mundo. Os jogadores recebem uma carta de Classe durante a preparação, essa carta é colocada aqui.

3. Tendência

A Tendência de um personagem indica sua personalidade e atitude em relação ao mundo e seus habitantes. Os jogadores recebem uma carta de Tendência durante a preparação, essa carta é colocada aqui.

4. Fileiras de Atributos

Seis Atributos definem a capacidade física, mental e social do personagem. Cada Fileira de Atributo é composta por:

- Título do Atributo** - O nome do Atributo: Força (FOR), Destreza (DES), Constituição (CON), Inteligência (INT), Sabedoria (SAB) e Carisma (CAR).
- Espaços** - Cada Fileira de Atributo contém três espaços. Conforme o jogo segue, dados serão colocados nestes espaços. Ao fim do jogo, todos os espaços devem estar preenchidos. Os dados em cada Fileira de Atributo são somados para determinar a Pontuação Final de cada Atributo do personagem.
- Ação de Atributo** - Um jogador pode fazer uma Ação de Atributo depois de colocar um dado em uma Fileira de Atributo; próximo a cada fileira há um símbolo como lembrete.
- Bônus/Penalidade Racial** - Algumas Raças recebem um bônus ou uma penalidade em certos Atributos, os quais são aplicados durante a Pontuação Final.

5. Antecedentes

A carta de Antecedentes revela segredos sobre o passado do personagem. Os jogadores recebem uma carta de Antecedentes durante a preparação, esta carta é colocada aqui.

6. Áreas para Cartas de Mercado

Há quatro áreas ao redor da parte externa da Ficha de Personagem para organizar cartas de Mercado compradas durante o jogo: Armas, Armaduras, Traços, e Perícias.

7. Resumo da Pontuação Final

As condições de pontuação no fim do jogo.

Dados e Bolsa de Dados

Durante o jogo, dados serão comprados da bolsa de dados e colocados nas Fileiras de Atributos das Fichas de Personagem dos jogadores. Os dados devem sempre ser comprados sem que o jogador olhe dentro da bolsa. Caso um jogador compre acidentalmente dados a mais da bolsa, devolva todos eles para a bolsa e compre novamente o número correto.

Cartas de Auxílio ao Jogador

Cada jogador recebe uma carta de Auxílio ao Jogador que inclui um sumário da sequência de jogo na frente. O verso é utilizado para a pontuação de Estrelas de Reputação no fim do jogo.

Cartas de Classe

Cada jogador recebe uma carta de Classe, que define a profissão de aventureiro de seu personagem. A carta de Classe tem duas opções para o jogador escolher, uma de cada lado. Cada Classe tem seus próprios Objetivos de Atributos e a habilidade especial específica da Classe.

1. Objetivos de Atributos: Tabela com atributos e suas metas.

Atributo	Meta	Estrelas
FOR	14+	1
DES	16-17	2
CON	15-16	2
INT	18	3
SAB	14+	1
CAR	14-15	2

2. Título da Classe: **Feiticeiro**

3. Habilidade da Classe: **MISTERIOSO**
Depois de comprar uma carta de Traço, você pode realizar a Ação de Atributo da Inteligência.

4. Cor da Classe: Representada por um ícone de uma bola de cristal.

1. Objetivos de Atributos

Definem a pontuação desejada para cada Atributo; mostra quantas Estrelas de Reputação o jogador receberá ao fim do jogo por atingir cada Objetivo de Atributo.

2. Título da Classe

3. Habilidade da Classe

Cada Classe fornece um poder único disponível para o jogador.

4. Cor da Classe

Mostra qual cor de dados fornecerá Estrelas de Reputação no fim do jogo.

Cartas de Antecedentes

Cada jogador recebe uma carta de Antecedentes que descreve a história do personagem antes da aventura e fornece uma oportunidade de ganhar Estrelas de Reputação no fim do jogo.

1. Grade de Atributos: Tabela com atributos e espaços para dados.

Atributo	Cor
FOR	Verde
DES	Vermelho
CON	Azul
INT	Púrpura
SAB	Verde-oliva
CAR	Amarelo

2. Título dos Antecedentes: **Briguento**

3. Antecedentes: *Você passou anos como saco de pancadas nas tavernas locais, brigando com outros lutadores por ouro. Você desenvolveu um pouco de manqueira e frequentemente fala de si mesmo na terceira pessoa.*

4. Recompensa em Estrelas de Reputação: Tabela com combinações de dados e estrelas.

Combinação	Estrelas
2-3	1
4-5	3
6	6

1. Grade de Atributos

Apresenta os 18 possíveis espaços distribuídos nas 6 Fileiras de Atributos. Seis dos espaços na grade mostram dados de cores específicas.

2. Título dos Antecedentes

3. Antecedentes

4. Recompensa em Estrelas de Reputação

Ao fim do jogo, os jogadores ganham Estrelas de Reputação por combinar as cores dos dados colocados nas Fileiras de Atributos de suas Fichas de Personagem com as cores dos dados e posições mostradas em sua carta de Antecedentes. Os números abaixo das estrelas na carta de Antecedentes indicam quantas combinações de cores são necessárias para receber a quantidade de Estrelas de Reputação apresentada dentro da estrela. Por exemplo, caso o jogador tenha quatro dados combinando ao fim do jogo, ele receberá três Estrelas de Reputação.

Cartas de Tendência

Cada jogador recebe uma carta de Tendência para acompanhar a mudança na perspectiva moral de seu personagem. Ao fim do jogo, os jogadores ganham ou perdem Estrelas de Reputação de acordo com a posição do marcador de rastreamento na carta de Tendência.



1. Título da Tendência

2. Grade de Tendência

Mostra as nove posições possíveis do marcador e o efeito na Reputação conforme o personagem tende ao bem ou ao mal e em direção a ordem ou ao caos.

3. Posição Inicial da Tendência

Todos os jogadores começam o jogo com o marcador na posição central.

Cartas de Mercado

Os jogadores compram cartas de Mercado durante o jogo para aprimorar seus personagens.



1. Ícone de Seta

Move o marcador de rastreamento na carta de Tendência do personagem.

2. Custo

Quantidade de Ouro necessária para comprar a carta de Mercado.

3. Grupo de Preparação

Utilizado para configurar o baralho de Mercado durante a preparação do jogo.

4. Título da Carta

5. Descrição

Descreve a função da carta no jogo

6. Texto Ilustrativo

7. Tipo da Carta de Mercado

Indica se a carta de Mercado é uma Arma, Armadura, Traço ou Perícia.

Cartas de Arma fornecem habilidades contínuas ou bônus. Cada carta de Arma apresenta um ícone com uma ou duas mãos (indicando o número de mãos que o personagem necessita para empunhar a arma). Os jogadores nunca poderão ter mais do que duas mãos empunhando armas por vez.

Cartas de Armadura podem ser de três tipos: Cota, Couro e Mística. Cartas de Armadura não têm efeito durante o jogo, mas jogadores podem ganhar Estrelas de Reputação por coletá-las. Os jogadores podem coletar quantas cartas de Armadura quiserem, incluindo múltiplos tipos de Armaduras.

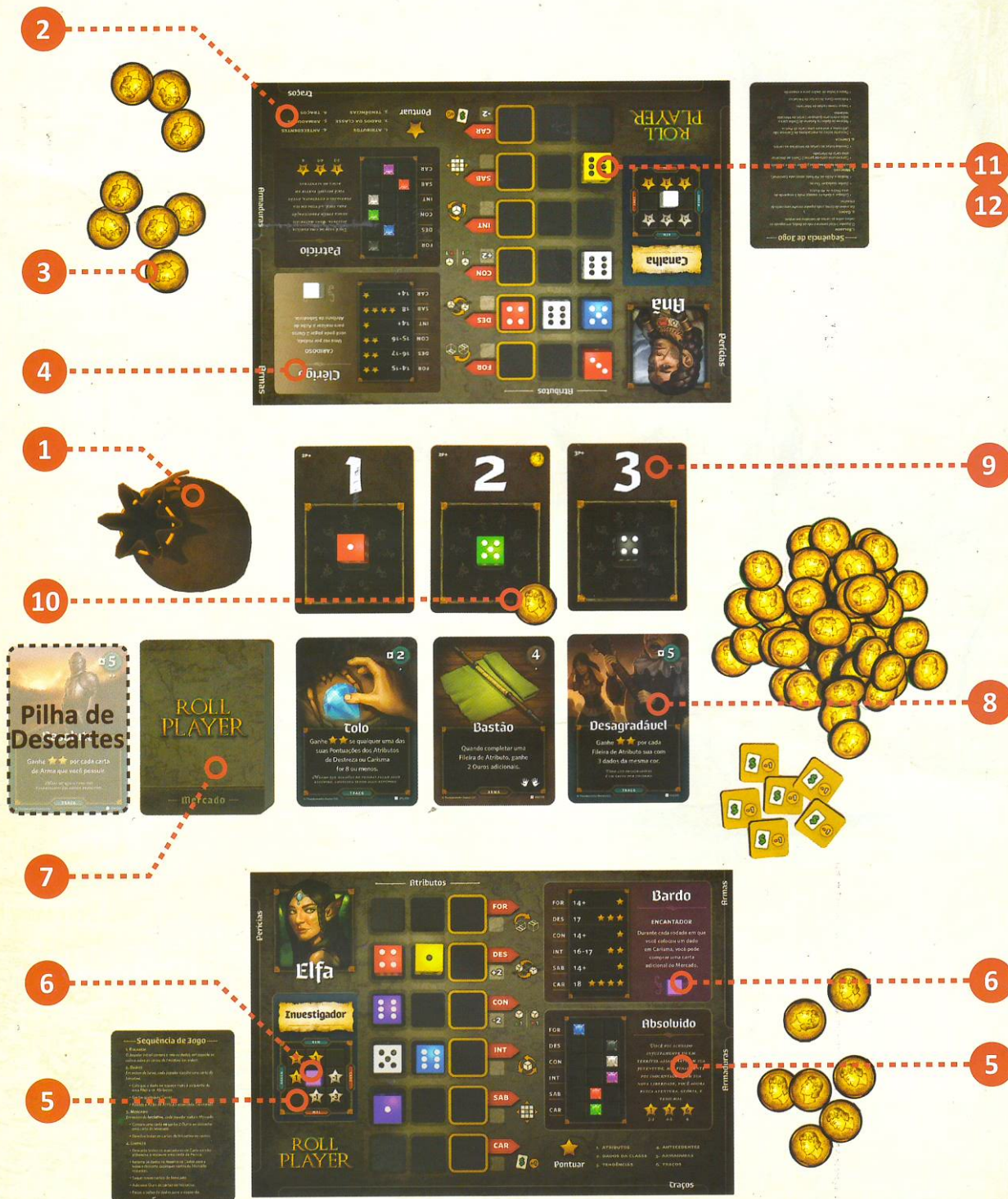
Cartas de Perícia dão ao personagem uma habilidade especial para usar durante o jogo e, quando usadas, ajustam a Tendência do personagem. Os jogadores podem coletar quantas cartas de Perícia quiserem.

Cartas de Traço ajustam a Tendência do personagem quando são compradas, e os jogadores ganham Estrelas de Reputação se alcançarem os requisitos da carta. Os jogadores podem coletar quantas cartas de Traço quiserem.

Cartas de Iniciativa

As cinco cartas de Iniciativa são utilizadas para coordenar o fluxo do jogo. Dados e Ouro são colocados nas cartas de Iniciativa no começo de cada rodada. Então, os jogadores realizam seus turnos selecionando uma carta de Iniciativa. Os números nas cartas ditam a ordem em que os jogadores farão a compra das cartas de Mercado.

Preparação



Exemplo de Preparação para Dois Jogadores

1. Todos os jogadores rolam um dado. O jogador com o maior resultado é o Jogador Inicial. Coloque todos os 73 dados dentro da bolsa de dados.
2. Começando pelo o Jogador Inicial e seguindo em sentido horário pela mesa, cada jogador escolhe uma Ficha de Personagem e seleciona o lado masculino ou feminino (a escolha do gênero não afeta o jogo).
3. Cada jogador pega 5 Ouros. Caso haja um terceiro jogador, o terceiro jogador na ordem de jogadores recebe 1 Ouro adicional. Caso haja um quarto jogador, o quarto jogador na ordem de jogadores recebe 2 Ouros adicionais. Os Ouros restantes criam a reserva de Ouro.
4. Começando com pelo Jogador Inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador compra um dado aleatório da bolsa de dados, pega a carta de Classe da cor equivalente e escolhe uma das duas Classes na carta. **Exemplo:** Um jogador compra um dado branco, em seguida ele pega a carta branca Clérigo/Paladino, e escolhe o Paladino. Caso o dado comprado seja dourado ou seja da mesma cor de um dado comprado por outro jogador, continue a comprar até que obtenha uma cor única. Durante esta fase, nenhum jogador recebe Ouro por comprar um dado Dourado. Uma vez que todos os jogadores tenham sua carta de Classe, devolva todos os dados para a bolsa de dados. Alternativamente, ao invés de comprar dados, os jogadores podem escolher as cartas de Classe que desejam em ordem reversa de turnos, terminando com o Jogador Inicial.
5. Embaralhe o baralho de cartas de Antecedentes e o baralho de cartas de Tendência separadamente. Dê uma carta de Antecedentes, uma de Tendência e uma de Auxílio ao Jogador para cada jogador. Devolva para a caixa as cartas não utilizadas de Antecedentes, Tendência e Auxílio ao Jogador.
6. Cada jogador coloca sua carta de Antecedentes e Tendência em sua Ficha de Personagem e pega os dois marcadores de rastreamento da cor de sua Classe. Um é colocado no espaço central de sua carta de Tendência. O outro é colocado em sua carta de Classe.
7. Separe as cartas de Mercado em duas pilhas: cartas com um ponto e cartas com dois pontos (os pontos estão no canto superior direito das cartas). Caso esteja jogando com três jogadores, descarte três cartas de cada pilha, caso esteja jogando com dois jogadores, descarte sete cartas de cada pilha. Embaralhe as pilhas separadamente e coloque a pilha de um ponto em cima da pilha de dois pontos para formar o baralho de Mercado.
8. Crie o mercado sacando uma quantia de cartas do baralho de Mercado igual ao número de jogadores mais um (3/4/5 cartas para 2/3/4 jogadores, respectivamente), coloque as cartas viradas para cima no centro da mesa.
9. Alinhe as cartas de Iniciativa no centro da mesa em ordem numérica. Com três jogadores, devolva a carta "5" para a caixa. Com dois jogadores, também remova a carta "4". Desta maneira, o número de cartas de Iniciativa em jogo será igual ao número de cartas de Mercado abertas na mesa.
10. Coloque 1 Ouro em cada carta de Iniciativa, exceto a primeira e a última em ordem numérica:
 - Para dois jogadores, coloque um Ouro na carta "2".
 - Para três jogadores, coloque um Ouro nas cartas "2" e "3".
 - Para quatro jogadores, coloque um Ouro nas cartas "2", "3" e "4".
11. Começando pelo Jogador Inicial, cada jogador compra aleatoriamente seus dados iniciais da bolsa. A quantidade de dados comprados por cada jogador é igual ao número de jogadores mais quatro (6/7/8 dados para 2/3/4 jogadores, respectivamente).
12. Cada jogador rola seus dados iniciais e os organiza em sua Ficha de Personagem nos espaços de suas Fileiras de Atributos, seguindo estas orientações:
 - Os dados devem ser colocados no espaço vazio mais à esquerda da Fileira de Atributo.
 - Ações dos Atributos não são realizadas durante a preparação.
 - Para cada Fileira de Atributo preenchida com 3 dados, ganhe 1 Ouro.
 - Para cada dado dourado comprado, ganhe 2 Ouros.**Exceção:** Um jogador com a carta de Classe Ladrão ganha 4 Ouros para cada dado dourado comprado, ao invés de 2.
13. O Jogador Inicial começa o jogo.

Visão Geral da Rodada

Roll Player é jogado em uma série de rodadas, cada uma dividida em quatro fases: a Fase de Rolagem, a Fase de Dados, a Fase de Mercado e a Fase de Limpeza.

Fase de Rolagem

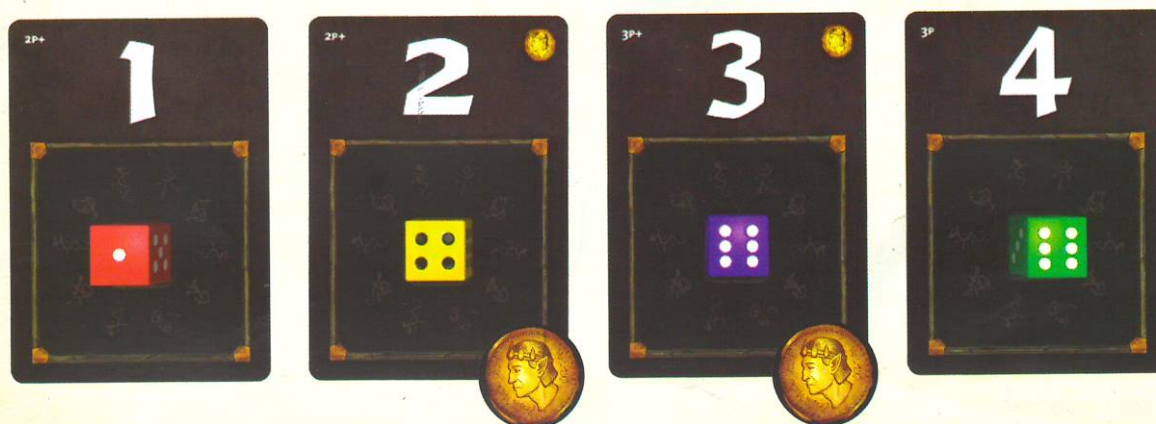
Durante a Fase de Rolagem, o Jogador Inicial compra uma quantidade de dados da bolsa de dados igual ao número de cartas de Iniciativa em jogo e os rola para criar a Reserva de Dados:

- Para dois jogadores, role três dados.
- Para três jogadores, role quatro dados.
- Para quatro jogadores, role cinco dados.

O Jogador Inicial então coloca o dado de menor valor na carta de Iniciativa "1", o segundo dado de menor valor na carta de Iniciativa "2" e assim por diante, até que todas as cartas de Iniciativa estejam preenchidas com dados.

Caso haja mais de um dado com o mesmo valor, o Jogador Inicial decide onde o dado será colocado.

Exemplo: Em um jogo para três jogadores, há quatro cartas de Iniciativa no centro da mesa, com um Ouro nas cartas de Iniciativa "2" e "3". Eric é o Jogador Inicial, então ele compra quatro dados da bolsa e os rola. Ele obtém os resultados verde 6, vermelho 1, dourado 4 e roxo 6. Ele então os coloca em ordem nas cartas de Iniciativa. Portanto, vermelho 1 vai para a carta "1", o dourado 4 vai para a carta "2", Eric decide colocar o roxo 6 na carta "3" e o verde 6 na carta "4".



FASE DE DADOS

Durante a Fase de Dados, começando pelo Jogador Inicial e seguindo em sentido horário ao redor da mesa, os jogadores realizam seus turnos selecionando uma carta de Iniciativa, colocando um dado em sua Ficha de Personagem, coletando Ouro e realizando uma Ação de Atributo:

Selecionar uma Carta de Iniciativa - Cada jogador escolhe uma carta de iniciativa disponível, com o dado e qualquer Ouro que esteja sobre ela, e a coloca diante de sua Ficha de Personagem.

Colocar os Dados - Cada jogador coloca o dado da sua carta de Iniciativa no espaço vazio mais à esquerda em qualquer uma de suas Fileiras de Atributos.

Coletar Ouro - Cada jogador então ganha Ouro: o Ouro na sua carta de Iniciativa, caso haja algum; 1 Ouro da reserva, caso o jogador tenha colocado o dado no espaço final de uma Fileira de Atributo; e 2 Ouros da reserva se o jogador colocou um dado dourado.

Realizar a Ação de Atributo (Opcional) - Depois de colocar o dado em uma Fileira de Atributo, o jogador pode realizar a Ação de Atributo associada a essa fileira:



Força: Colocar um dado na Fileira de Atributo da Força permite que o jogador mude a face de qualquer dado na sua Ficha de Personagem para a face oposta do dado. **Exemplo:** Um jogador poderia mudar a face de um dado de 1 para 6, de 2 para 5, etc.



Destreza: Colocar um dado na Fileira de Atributo da Destreza permite que o jogador troque a posição de quaisquer dois dados na sua Ficha de Personagem sem mudar o valor dos dados. O jogador não pode mover um dado para um espaço vazio utilizando esta Ação de Atributo.



Constituição: Colocar um dado na Fileira de Atributo da Constituição permite que o jogador aumente ou diminua o valor da face de qualquer dado em sua Ficha de Personagem em um. Os dados não dão "voltas". Portanto, um dado com valor 6 não pode ser "aumentado" para 1, nem um dado com valor 1 pode ser "diminuído" para 6.



Inteligência: Colocar um dado na Fileira de Atributo da Inteligência permite que o jogador escolha qualquer dado na sua Ficha de Personagem e o role novamente. O jogador pode escolher utilizar o novo resultado ou manter o valor anterior. O dado então é devolvido ao seu espaço original na Ficha de Personagem.



Sabedoria: Colocar um dado na Fileira de Atributo da Sabedoria permite que o jogador mova o marcador em sua carta de Tendência um espaço para cima, baixo, esquerda ou direita.



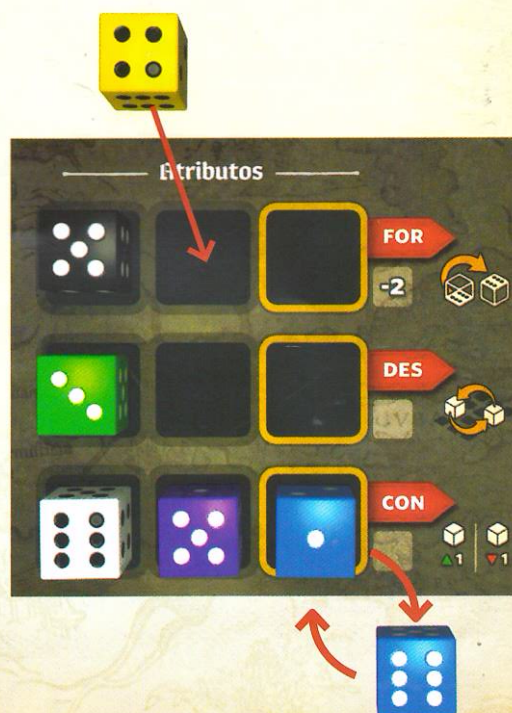
Carisma: Colocar um dado na Fileira de Atributo do Carisma permite que o jogador pegue um marcador de Carisma. Durante a Fase de Mercado desta rodada, o jogador pode gastar marcadores de Carisma no lugar de Ouro para comprar uma carta de Mercado.

- Os jogadores podem utilizar uma Ação de Atributo para afetar o dado que foi colocado nesta rodada ou dados colocados nas rodadas anteriores.
- Cada jogador pode fazer apenas uma Ação de Atributo na Fase de Dados.
- Dados que são removidos ou são alterados devido a uma Ação de Atributo não desencadeiam Ação de Atributo adicionais.

Exemplo: Um jogador coloca um dado na Fileira de Atributo da Destreza e utiliza a Ação de Atributo da Destreza para trocar dados entre Carisma e Força. A troca não desencadeia nem a Ação de Atributo do Carisma, nem a Ação de Atributo de Força.

Após todos os jogadores finalizarem seus turnos durante a Fase de Dados, uma carta de Iniciativa restará no centro da mesa.

Exemplo: Eric seleciona a carta de Iniciativa "2" (demonstrada no exemplo da página 8). Ele ganha o Ouro que está sobre a carta e coloca o dado dourado da carta no segundo espaço em sua Fileira de Atributo da Força. Ele recebe mais dois Ouros por colocar um dado dourado em sua Ficha de Personagem, e utiliza sua Ação de Atributo da Força para virar um dado azul colocado em Constituição durante uma rodada anterior, mudando a face 1 para 6.



FASE DE MERCADO

Durante a Fase de Mercado, cada jogador tem a oportunidade de comprar uma carta do Mercado. A ordem dos jogadores para esta fase é ditada pelos números nas cartas de Iniciativa que foram escolhidas durante a Fase de Dados. O jogador com a carta de Iniciativa de menor valor compra primeiro, seguido pelo segundo menor, etc.

Para comprar uma carta de Mercado, o jogador paga o custo apresentado no canto superior direito da carta para a reserva de Ouro. O jogador coloca a carta comprada virada para cima na área designada da Ficha de Personagem.

Não são adicionadas novas cartas ao Mercado durante a Fase de Mercado.

- Não há limite para a quantidade de cartas de Armadura, Traço e Perícia que um jogador pode adquirir.
- Um jogador não pode equipar (ou seja, ter) mais de duas mãos com cartas de Arma. A qualquer momento, um jogador pode descartar uma carta de Arma de sua área de jogo para a pilha de descartes de Mercado. Descartar permite que o jogador compre uma nova carta de Arma sem passar o limite de cartas de Arma.
- Quando um jogador compra uma carta de Traço, ele imediatamente move o marcador em sua carta de Tendência como indicado pelo ícone de seta na carta, caso seja possível.
- Caso o jogador compre uma carta de Perícia, ele pode utilizá-la imediatamente. (Consulte a página 11 para mais detalhes sobre como utilizar cartas de Perícia).

Caso o jogador atual não possa ou não queira comprar uma carta, ele deve escolher uma carta do Mercado e colocá-la na pilha de descartes do Mercado. Ao fazer isso, o jogador ganha 2 Ouros da reserva.

Depois de o jogador ter comprado ou descartado uma carta do Mercado, ele coloca sua carta de Iniciativa de volta na fileira de cartas de Iniciativa no centro da mesa. Isso ajudará os jogadores a saberem quem é o próximo na Fase de Mercado.

A qualquer momento durante o jogo, qualquer jogador pode verificar a pilha de descartes do Mercado.

Exemplo: Durante a Fase de Dados, o Jogador Inicial, Eric, escolhe a carta de Iniciativa "2"; o jogador seguinte, Isaac, escolhe a carta de Iniciativa "1"; e a última jogadora, Claire, escolhe a carta de Iniciativa "3". Durante a Fase de Mercado, Isaac é o primeiro, já que escolheu a carta de Iniciativa "1" durante a Fase de Dados. Já que são três jogadores, há quatro cartas de Mercado disponíveis. Isaac quer a carta Imprudente, que custa 6 Ouros. Ele decide utilizar seu marcador de Carisma, então, ele o descarta e paga 5 Ouros para a reserva. Isaac coloca a carta Imprudente na área de Traços da sua Ficha de Personagem e ajusta o marcador em sua carta de Tendência, como indicado pelo ícone de seta na carta Imprudente. Eric é o próximo, porque ele escolheu a carta de Iniciativa "2". Ele decide não comprar uma carta. Ao invés disso, ele descarta a carta Luvas de Couro do Mercado e pega 2 Ouros da reserva. Assim, duas cartas ainda estão disponíveis no Mercado para Claire. Ela decide comprar a carta Bastão.

FASE DE LIMPEZA

Durante a Fase de Limpeza, os jogadores se preparam para a próxima rodada:

1. Cada jogador descarta os marcadores de Carisma não utilizados.
2. Cada jogador pode restaurar uma carta de Perícia utilizada colocando a carta de volta na posição vertical (consulte a página 11 para mais detalhes sobre cartas de Perícia), a deixando disponível para ser utilizada na próxima rodada.
3. O Jogador Inicial devolve os dados que restaram na Reserva de Dados para a bolsa de dados e descarta as cartas de Mercado restantes.
4. O Jogador Inicial abre um novo conjunto de cartas de Mercado para a próxima rodada (igual a quantidade de cartas de Iniciativa) e as coloca viradas para cima, formando o novo Mercado. Caso o baralho de Mercado tenha acabado e novas cartas precisem ser compradas, o Jogador Inicial embaralha a pilha de descartes (cartas com um ponto e com dois pontos juntas) para criar um novo baralho de Mercado antes de sacar as cartas necessárias.
5. O Jogador Inicial coloca 1 Ouro nas cartas de Iniciativa sem Ouro sobre elas, com exceção da primeira e da última carta na fileira. Cartas de Iniciativa nunca terão mais 1 de Ouro sobre elas.
6. O Jogador Inicial passa a bolsa de dados para o jogador à esquerda. Esse jogador se torna o Jogador Inicial da próxima rodada.

Utilizando Cartas de Perícia

Quando um jogador compra uma carta de Perícia do Mercado, ela está imediatamente disponível para ser utilizada.

Para utilizar uma carta de Perícia, o jogador move o marcador na carta de Tendência na direção indicada pelo ícone de seta apresentado na Descrição da carta. Então, o jogador utiliza a habilidade especial da carta, se desejar. Por fim, o jogador exausta a carta virando-a de lado, colocando na posição horizontal para mostrar que a carta não pode ser utilizada novamente até que seja restaurada (ou seja, colocada de volta na posição vertical).

- Caso não seja possível mover o marcador devido a sua posição na carta de Tendência do jogador, a carta de Perícia não pode ser utilizada.
- Cartas de Perícia podem ser utilizadas apenas quando estão na posição vertical.
- Cartas de Perícia podem ser utilizadas a qualquer momento (mesmo durante o turno de outro jogador), a não ser que a Descrição da carta diga o contrário.
- Cada jogador pode restaurar apenas uma carta de Perícia por rodada e somente durante a Fase de Limpeza.

Ganhando Ouro

Há 4 maneiras para os jogadores ganharem Ouro em Roll Player (além de ganhar através de habilidades especiais de cartas de Perícia, Arma ou Classe).

- Ganhe 2 Ouros quando colocar um dado dourado na Ficha de Personagem.
- Ganhe 2 Ouros quando descartar uma carta do Mercado, ao invés de comprar.
- Ganhe 1 Ouro quando colocar o terceiro dado em uma Fileira de Atributo.
- Ganhe 1 Ouro quando selecionar uma carta de Iniciativa com um Ouro sobre ela.

Fim do Jogo

O jogo termina ao fim da rodada em que todos os jogadores completaram todas as Fileiras de Atributos em suas Fichas de Personagem. Após isso, os jogadores calculam suas Estrelas de Reputação para determinar o vencedor!

Pontuação Final

Estrelas de Reputação são recebidas durante a Pontuação Final (e não antes). Durante a Pontuação Final, cada jogador utiliza o marcador de sua carta de Classe e a tabela no verso de sua carta de Auxílio ao Jogador para contabilizar suas Estrelas de Reputação.

Objetivos de Atributos - A carta de Classe do jogador inclui objetivos para cada Fileira de Atributo na Ficha de Personagem do jogador e mostra quantas Estrelas de Reputação o jogador receberá por alcançar cada objetivo. O jogador soma o valor de cada dado presente em uma fileira específica na Ficha de Personagem, ajusta o total com qualquer Bônus ou Penalidade de Raça, de acordo com sua Ficha de Personagem e cartas de Arma, depois compara o total com sua carta de Classe e verifica se atingiu o objetivo para aquela Fileira de Atributo.

- Caso o objetivo seja um único número, o número exato deve ser alcançado. Pontuações de Atributo maiores ou menores que o objetivo não fornecem Estrelas de Reputação. **Exemplo:** 17
- Caso o objetivo seja um intervalo entre números, a Pontuação de Atributo do jogador deve alcançar um valor dentro daquele intervalo. **Exemplo:** 16-17.
- Caso o objetivo inclua um sinal de mais (+), a Pontuação de Atributo do jogador deve ser igual ou maior do que o número indicado. **Exemplo:** 14+.

Dados da Cor da Classe - Cada dado na Ficha de Personagem do jogador que seja da mesma cor que a Classe do jogador vale uma Estrela de Reputação.

Carta de Tendência - Cada jogador verifica a posição de seu marcador na carta de Tendência e adiciona ou subtrai a quantidade de Estrelas de Reputação sob o marcador.

Carta de Antecedentes - Caso o jogador tenha dados em sua Ficha de Personagem que tenham a mesma cor e posição dos dados apresentados em sua carta de Antecedentes, o jogador recebe Estrelas de Reputação:

- 0 Estrelas de Reputação para 0-1 combinação
- 1 Estrela de Reputação para 2-3 combinações
- 3 Estrelas de Reputação para 4-5 combinações
- 6 Estrelas de Reputação para todas as 6 combinações

Cartas de Armadura - Os jogadores recebem Estrelas de Reputação por conjuntos de Armaduras (uma ou mais cartas do mesmo tipo de Armadura) e por seu personagem ser de uma Classe da mesma cor que a especificada na carta de Armadura.

Cada jogador separa suas cartas de Armadura por tipo em conjuntos. Cota, Couro e Mística. O jogador conta as cartas de cada conjunto e, utilizando os números abaixo das estrelas nas cartas, combina seu total com uma estrela. O jogador recebe Estrelas de Reputação igual ao número dentro da estrela. Além disso, para cada conjunto, o jogador recebe uma Estrela de Reputação adicional se as cartas do conjunto combinarem com a cor da Classe de seu personagem. Esse bônus é recebido por conjunto, não por carta.

Exemplo: Se um Clérigo (uma Classe branca) tiver quatro peças de Armadura de Cota, seu jogador recebe 8 Estrelas de Reputação (7 Estrelas de Reputação como indicado na carta da Armadura mais 1 Estrela de Reputação pelo conjunto, como bônus de Classe).



Cartas de Traço - Cada jogador adiciona as Estrelas de Reputação fornecidas por suas cartas de Traço.

O jogador com mais Estrelas de Reputação vence!

- Caso haja um empate, o jogador com mais Ouro vence.
- Caso ainda haja um empate, o jogador empatado com menor número de dados da cor de sua Classe em sua Ficha de Personagem vence.
- Se persistir o empate, os jogadores empatados comemoram sua vitória compartilhada e jogam novamente!

Geral: Caso haja alguma discrepância entre uma carta e o manual de regras, siga as regras apresentadas na carta.

Sintonizado (Habilidade da Classe Druida): O jogador pode colocar qualquer carta da pilha de descartes do Mercado de volta no Mercado. A carta não é trocada, é adicionada. Por exemplo, em um jogo para quatro jogadores, o jogador pode adicionar uma sexta carta ao Mercado, pegando-a da pilha de descartes do Mercado, antes da Fase de Mercado começar.

Encantador (Habilidade da Classe Bardo): Ambas as compras são feitas durante o turno do jogador na Fase de Mercado. Caso um marcador de Carisma seja utilizado, ele apenas se aplica a uma compra. Encantador não pode ser utilizado para descartar cartas do Mercado e ganhar Ouro.

Escalar/ Intimidação: Estas habilidades apenas afetam os dados nas cartas de Iniciativa que ainda não foram selecionadas na Fase de Dados. Quando reordenar os dados nas cartas de Iniciativa no centro da mesa, o jogador segue as regras de ordenação da Fase de Rolagem, como se fosse o Jogador Inicial.

Diplomacia: Quando utilizada, esta carta é exaustada e a Perícia alvo **não** é exaustada. É possível utilizar Diplomacia para ajustar a Tendência do jogador que utilizou Diplomacia e não fazer a ação da carta de Perícia alvo.

Adaga Ornamentada / Espada Longa: Quando um jogador pontua seus Objetivos de Atributos com estas armas, os dados podem atingir como maiores que 6. Estas cartas de Arma não são válidas para determinar se um jogador alcançou os requisitos em uma carta de Traço, como Imprudente ou Fraco. **Exemplo:** Caso o jogador tenha uma Adaga Ornamentada e tenha um Azul 5, um Dourado 6 e um Dourado 5 em Força, sua Pontuação de Atributo é $18 = 5 + 6 (+1) + 5 (+1)$, quando pontuar seus Objetivos de Atributos.

Furtividade: Quando utilizar Furtividade para comprar uma carta da pilha de descartes do Mercado, o jogador não pode também descartar uma carta do Mercado e ganhar 2 Ouros. Marcadores de Carisma podem ser utilizados para comprar da pilha de descartes. Caso seja utilizado em conjunto com a Besta Pesada, o jogador **paga** 1 Ouro a menos quando comprar da pilha de descartes do Mercado.

Negociação: Quando utilizar Negociação, se o jogador colocar um dado dourado da Reserva de Dados em sua Ficha de Personagem, o jogador ganha 2 Ouros da reserva. Quando reordenar os dados nas cartas de Iniciativa, o jogador segue as regras de ordenação da Fase de Rolagem como se fosse o Jogador Inicial.

Abrir Fechaduras: Quando utilizar Abrir Fechaduras para comprar uma carta do topo do baralho de Mercado, descontos não podem ser utilizados (marcadores de Carisma, Besta Pesada, etc.). Se a carta comprada for uma carta de Traço, o jogador deve mover o marcador em sua carta de Tendência, caso o movimento seja possível.

Procurar: O jogador pode olhar o conteúdo da bolsa de dados ao selecionar um dado dela. O jogador recebe Ouro se um dado dourado for colocado em sua Ficha de Personagem como resultado da utilização de Procurar.

Prestidigitação: Quando um dado é movido como resultado do uso de Prestidigitação, ele não desencadeia a Ação de Atributo do novo local, nem Ouro é fornecido ao jogador, caso o dado seja movido para o espaço final de uma Fileira de Atributo. Depois desta carta de Perícia ser utilizada, feche quaisquer espaços abertos deslizando os dados para a esquerda.

Escudo Torre : Caso o jogador não tenha Armadura ou apenas conjuntos de Armadura completos (ou seja, 5 de Cota, 4 de Couro ou 3 Mística), ele não recebe nenhuma Estrela de Reputação adicional.



Variantes

Preparação Menos Aleatória

Para uma preparação menos aleatória, dê a cada jogador um dado correspondente cada cor de jogador (verde, azul, vermelho, branco, roxo ou preto), ao invés de comprá-los aleatoriamente da bolsa de dados. Então, caso esteja jogando com três jogadores, dê a cada jogador um dado dourado junto ao conjunto de seis dados ou, caso esteja jogando com quatro jogadores, dois dados dourados. Todos os jogadores rolam seus dados e os colocam em sua Ficha de Personagem, tal como é feito no jogo padrão.

Baralho de Mercado Aleatório

Durante a preparação, embaralhe todo o baralho de Mercado, ignorando os indicadores de um ponto e dois pontos antes de descartar as cartas para criar a pilha de descartes (caso seja necessário). Isso adicionará mais variedade ao jogo.

Jogo Mais Rápido

Durante a preparação, cada jogador compra e rola dois dados adicionais e os coloca em sua Ficha de Personagem. Portanto, a quantidade de dados que cada jogador compra é igual ao número de jogadores mais seis (8/9/10 dados para 2/3/4 jogadores, respectivamente). Caso esteja jogando com três ou quatro jogadores, nenhum Ouro adicional será dado ao terceiro ou ao quarto jogador durante a preparação.

Mercado Amigável

Durante a Fase de Mercado, se um jogador optar por pegar dois Ouros ao invés de comprar uma carta, ele não descarta uma carta do Mercado. Habilidades que são desencadeadas quando um jogador descarta uma carta do Mercado ainda são ativadas.

Regras Para Jogo Solo

PREPARAÇÃO

Utilize a preparação para um jogo de dois jogadores, com as seguintes mudanças:

- Prepare uma única Ficha de Personagem para o jogador.
- Remova a carta "Diplomacia" do Mercado e prepare o baralho de Mercado, como feito em um jogo para dois jogadores.
- Remova 1 dado Dourado da bolsa e o deixe separado. Este é o dado "inimigo".
- Depois de criar o Mercado, vire a carta do topo do baralho de Mercado para criar uma pilha de "lixo" separada, ao lado da pilha de "descartes".
- Compre os seis dados iniciais da bolsa de dados, role-os e os coloque em sua Ficha de Personagem.

Visão Geral da Rodada

FASE DE ROLAGEM

Esta fase segue da mesma maneira que em um jogo com múltiplos jogadores.

FASE DE DADOS

O jogador escolhe uma carta de Iniciativa, coloca o dado em sua Ficha de Personagem e, caso o jogador queira, realiza a Ação de Atributo, como no jogo para múltiplos jogadores:

- Caso o jogador selecione a carta de Iniciativa "1", o dado inimigo não é rolado.
- Caso o jogador selecione a carta de Iniciativa "2", o jogador ganha o Ouro na carta de Iniciativa e rola o dado inimigo:
 - Se o resultado for 1, mova a carta mais à esquerda do Mercado para a pilha de lixo.
 - Se o resultado for 2, mova a carta do meio do Mercado para a pilha de lixo.
 - Se o resultado for 3, mova a carta mais à direita do Mercado para a pilha de lixo.
 - Se o resultado for 4-6, não faça nada.

- Caso o jogador selecione a carta de Iniciativa "3", o jogador rola o dado inimigo.
 - Se o resultado for 1 ou 2, mova a carta mais à esquerda do Mercado para a pilha de lixo.
 - Se o resultado for 3 ou 4, mova a carta do meio do Mercado para a pilha de lixo.
 - Se o resultado for 5 ou 6, mova a carta mais à direita do Mercado para a pilha de lixo.

FASE DE MERCADO

Compre uma carta dentre as remanescentes no Mercado ou descarte uma carta e ganhe 2 Ouros, tal como em um jogo para múltiplos jogadores. Então, mova a carta mais à esquerda do Mercado para a pilha de descartes. Caso haja cartas remanescentes no Mercado, mova-as para a pilha de lixo.

FASE DE LIMPEZA

Esta fase ocorre da mesma maneira que em um jogo para múltiplos jogadores, mas mantenha o dado inimigo separado para turnos futuros.



Verdadeiro Herói	38 +
Líder do Clã	34-37
Astro	30-33
Aventureiro	26-29
Mercenário	22-25
NPC	≤ 21

FIM DO JOGO

O fim do jogo é desencadeado da mesma maneira que no jogo para múltiplos jogadores.

PONTUAÇÃO FINAL

A pontuação final ocorre da mesma maneira que em um jogo para múltiplos jogadores, com exceção de que para cada 8 Ouros que o jogador tiver ao fim do jogo, ganha uma Estrela de Reputação adicional.

Confira a tabela de pontuação à esquerda para ver o quão bem você foi.

Créditos

Designer: Keith Matejka

Desenvolvimento: Eric Schlautman

Design Gráfico: Luis Francisco

Ilustrações: John Ariosa

Tradução: Pedro Vinicius

Revisão: Rafael Albuquerque

Editores: Huan-Hua Chye, Shelagh Redding, Jeffrey Allen, Dustin Schwartz, Todd Walden e Corrie Walden

Agradecimentos Especiais: A todas as pessoas que ajudaram no playtest e deram suas opiniões durante o desenvolvimento: Claire Matejka, Andrew Clark, Julius Besser, Riley Bina, Jonathan Strong, Ryan Danz, Ralf van Kempen, Joe Koberstein, Aaron Folk, Cole Busse, Brett Myers, Kane Klenko, Carrie Klenko, Bryan Winter, Laura Witten, Brian Witten, Mike Braun, Mitch Zuleger, Andrew Hanson, Jake Miller, Daniel Menard, Zack Ganous, Jason Sloan, Thomas Hand, Eric Rasmussen, Marg Rasmussen, Dave Bootz, Matthew Ulrich, Jim Hanson, Marissa McConnell, Patrick Martin, Jon Lachance, Wade Woelfle, James Ryan, Chad O'Brien, Ben Kopp, Noah Kopp, Dan Cunningham, Scott Birrenkott, Dan Harwood, Kali Procopio, James Lara, Chris Linn, Mario Botero, Lucas Meyer, Scott Metzger, Petra Metzger, Jeremiah Reynolds, Jeremy Duggan, Jeff Lyons, Nathaniel Dozet, Kyle Nichols, Mackenzie Dennis, Nathan Dennis, Rob Bradley, Tom Leitner, Pieres O'Shea, August Hopp, James Mathe, Eric Jome, David MacMillan, Dustin Schwartz, Chris Buxton, Jeremy Haack, James Arpin, Simon Hart e Dave Lake.

Guia de Referência Rápida

Preparação

1. Role para determinar o Jogador Inicial.
2. Escolha uma Ficha de Personagem e selecione o lado masculino ou feminino.
3. Pegue 5 Ouros (3º jogador +1 Ouro / 4º jogador +2 Ouros).
4. Compre um dado aleatório e pegue a carta de Classe da cor correspondente. Escolha um lado.
5. Pegue uma carta de Auxílio ao Jogador, uma carta de Antecedentes e uma carta de Tendência.
6. Posicione os dois marcadores de rastreamento da cor da Classe do jogador.
7. Crie o baralho de Mercado com as cartas com um ponto sobre as cartas com dois pontos (descartando 7/3 cartas de cada pilha para 2/3 jogadores, respectivamente).
8. Saque e coloque uma quantidade de cartas de Mercado igual ao número de jogadores mais um.
9. Coloque uma quantidade de cartas de Iniciativa igual ao número de jogadores mais um.
10. Coloque 1 Ouro em cada carta de Iniciativa, exceto na primeira e na última em ordem numérica.
11. Compre os dados iniciais da bolsa para cada jogador (6/7/8 dados para 2/3/4 Jogadores).
12. Role os dados iniciais e os organize em sua Ficha de Personagem. Ganhe Ouro adicional.
13. Comece o jogo pelo Jogador Inicial.

Sequência de Jogo

1. Rolagem

O Jogador Inicial compra e rola os dados, em seguida os coloca sobre as cartas de Iniciativa em ordem.

2. Dados

Em ordem de turno, cada jogador escolhe uma carta de Iniciativa.

- Coloque o dado no espaço mais à esquerda de uma Fileira de Atributo.
- Ganhe o Ouro sobre a carta de Iniciativa, por colocar dados dourados, e/ou utilizar um espaço final de uma Fileira de Atributos.
- Realize a Ação de Atributo associada (opcional).

3. Mercado

Em ordem de Iniciativa, cada jogador visita o Mercado.

- Compre uma carta ou pegue 2 Ouros ao descartar uma carta do Mercado.
- Caso o jogador compre uma carta de Traço, mova o marcador em sua carta de Tendência.
- Devolva todas as cartas de Iniciativa ao centro.

4. Limpeza

- Cada jogador descarta os marcadores de Carisma e restaura 1 carta de Perícia.
- Coloque os dados não utilizados da Reserva de Dados de volta na bolsa de dados e descarte quaisquer cartas remanescentes no Mercado.
- Saque novas cartas de Mercado.
- Adicione Ouro às cartas de Iniciativa do meio que não tiverem Ouro sobre elas.
- Passe a bolsa de dados para o novo Jogador Inicial à esquerda.