

UM JOGO DE DEFESA DE MASMORRAS POR LUIS BRUEH

KEEP THE HEROES OUT!



LIVRO DE REGRAS





CUIDADO, AVENTUREIROS!

Keep The Heroes Out! é um jogo de defesa de masmorras assimétrico e cooperativo para 1-6 jogadores, em que você joga como monstros que protegem seus tesouros conquistados com muito suor contra hordas invasoras de “heróis” que tentam saqueá-los.

COMPONENTES



CRÉDITOS

Designer e Ilustrador: Luís Brüh
Editores das Regras: Richard Neale, Konstantine Kevorque
Tradução: Marcelo Oliveira
Revisão: Cristiano Cuty
Layout Brasileiro: Cristiano Cuty e Paula Ambrosio

Agradecimentos Especiais: Better Half Reviews, Evellyn Bruehmueller, Ferdinand Capitulo, Fernando Celso Jr., Garry Clarke, Josef Sallen, K. Takayasu, Richard Ham.



Copyright: ©2021 Luís Brüh. Todos os direitos reservados. Fabricado na China.

Aviso: perigo de asfixia! Não deve ser usado por crianças menores de 3 anos de idade.

Ajuda e Suporte: se você tiver algum problema com os componentes do seu jogo, entre em contato com nossa equipe de suporte através de:

www.conclaveweb.com.br/contato/#sacContact

PREPARAÇÃO

Construa a Masmorra

No início da partida, escolha um dos cenários disponíveis no Livro de Masmorras e construa a masmorra exatamente como descrita nele.



2

Disponibilidade de Pilhagem

Embaralhe todas as cartas de Fera, Poção, Equipamento e Pergaminho para criar o deck de Pilhagem. Coloque-o com a face para baixo ao lado da masmorra e revele as 5 primeiras cartas. Sempre que uma carta for adquirida, revele imediatamente a carta do topo do deck e preencha o espaço vazio.



Colocando Tesouros

Coloque todas as Fichas de Tesouro com a face para baixo e embaralhe-as. Quando um cenário pedir para você colocar uma em uma Sala da Masmorra, pegue uma aleatoriamente da pilha embaralhada.



Prepare a Guilda

Embaralhe todas as cartas de Guerreiro, Ladina, Mago e Arqueira junto com as cartas de Cenário descritas no cenário que você escolheu para fazer o deck de Guilda. Coloque o deck com a face para baixo ao lado da masmorra.



Crie o Suprimento

Separe todas as fichas restantes e deixe-as ao alcance de todos os jogadores. Este será o Suprimento. Toda vez que uma ficha é descartada, ela retorna ao Suprimento.



6 Começando com o jogador mais jovem e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe um Clã de Monstros, pegando suas Cartas de Clã, Cartas de Tática e Monstros correspondentes.

6.1 Habilidade Especial

Cada Clã tem uma Habilidade Especial que só pode ser executada se você tiver Monstros na masmorra e gastar Ações de Ativar ().

6.2 Invocar Monstros

No início da partida, coloque um total de Monstros igual ao número de () na carta. Você deve colocá-los na sala correspondente ao tipo mostrado na carta, na combinação que desejar.

6.3 O Covil

Os Monstros restantes são colocados ao lado da Carta de Clã e formam seu Covil. Quando um Monstro é invocado na masmorra, você o pega do Covil, toda vez que ele sai da masmorra, ele volta para seu Covil.



6.4 Atributos de Clã

Da esquerda para a direita, o primeiro número é o quantidade de Monstros em seu clã, o segundo é a quantidade de ferimentos que eles podem sofrer antes de deixar a masmorra e o terceiro é o quantidade de suas cartas de Clã.

6.5 Deck de Táticas

Embaralhe todas as cartas de Tática que correspondem ao seu Clã e coloque-as com a face para baixo ao lado da sua Carta de Clã, este é o seu deck de Táticas. Saque as 5 primeiras cartas e coloque-as em sua mão.

Selecione o Nível de Dificuldade:

No início da partida, decida o nível de dificuldade para esta sessão. Coloque o deck de Guilda no topo da peça de Nível de Dificuldade escolhida. Toda vez que um jogador terminar seu turno, saque e resolva aquela quantidade de cartas de Guilda conforme ditado pelo nível de dificuldade selecionado.



Família:

(Novatos, famílias & jogadores casuais)

Onda 1: 1 carta de Guilda
Onda 2: 2 cartas de Guilda



Desafiador:

(Jogadores solo & experientes)

Onda 1: 2 cartas de Guilda
Onda 2: 2 cartas de Guilda



Hardcore:

(somente jogadores muito experientes)

Onda 1: 2 cartas de Guilda
Onda 2: 3 cartas de Guilda

8

O jogador com menos Monstros em seu Clã recebe a Ficha de Jogador Ativo.



CLÃS DE MONSTROS

Cada Clã começa com um deck de cartas de Tática que destacam diferentes aspectos de 3 funções básicas: **Controle de Multidão**, **Defensor** e **Apoiador**. À medida que a partida avança e você adquire novas cartas, você pode ajustar a estratégia de seu Clã às necessidades do seu grupo e cenário, desviando-se de sua função inicial, e isso é ótimo! Nenhum dos Clãs joga da mesma forma e escolher combinações diferentes para cada cenário faz parte da diversão.

CONTROLE DE MULTIDÃO: você tem muitas cartas de ataque, então consegue derrotar muitos heróis em um único turno.

DRAGOA VERMELHA

Heróis são melhor servidos assados.

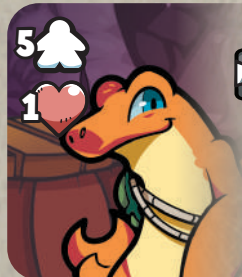


Ative para: remover todas as fichas de ferimento de sua Dragoa.

Dica: evite adquirir Equipamentos. Concentre-se em Poções e Pergaminhos com ações de Ataques.

ESCAMOSOS

A liberdade não pode ser conquistada sem luta.

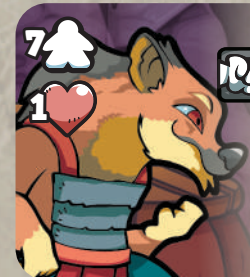


Ative para: atacar a distância com um de seus Escamosos.

Dica: bater e correr é o caminho. Concentre-se na Pilhagem que lhe dá movimento e ataque.

GNOLL

No meio do caos também há oportunidades.



Ative para: atacar corpo a corpo com um de seus Gnolls.

Dica: mover moedas junto com você para ter mais opções para invocar seus Gnolls.

DEFENSOR: você pode invocar muitos Monstros na masmorra com facilidade. Desta forma, você consegue proteger melhor o tesouro e/ou outros Monstros.

SLIME

Dividir e conquistar.



Ative para: sacar uma carta de Tática imediatamente.

Dica: concentre-se em cartas de Pilhagem com ações de Ativar para usar mais sua habilidade especial.

ESQUELETO

Temam os mortos-vivos.



Ative para: colocar um osso em uma sala da Masmorra onde você tenha um Esqueleto.

Dica: no começo, concentre-se em adquirir ações de Feras e Movimento.

RATARIA

Força em números.



Ative para: colocar uma Ratária em uma sala onde você já tenha uma Ratária.

Dica: concentre-se na aquisição de Equipamentos. Espadas e Machados podem fazer maravilhas por você.

APOIADOR: você tem muitas cartas de ativar e mover que permitem que você saque novas cartas facilmente e/ou ajude outros a fazê-lo também.

GREMLIN

Se você for esperto o suficiente, nada poderá assustá-lo.



Ative para: mover um de seus Gremlins.

Dica: coloque o máximo de armadilhas que puder! Concentre-se em adquirir cartas de Armadilha, Ataque e Invocação.

FANTASMA

Vamos ser assustadores.



Ative para: mover um de seus Fantasmas (através de passagens ou paredes).

Dica: use sua habilidade especial para mover recursos e ajudar toda a equipe a adquirir cartas de Pilhagem.

BRUXA

A imaginação é a verdadeira magia.



Ative para: colocar um Portal concluído na mesma sala em que você tem uma Bruxa.

Dica: construa portais o mais rápido possível. Isso ajudará toda a equipe a adquirir cartas de Pilhagem.

VISÃO GERAL DO JOGO

Keep the Heroes Out é um jogo de Defesa de Masmorra baseado em cenários cooperativos, em que os jogadores são monstros, tentando proteger seus tesouros de serem saqueados pelos “chamados heróis” que persistem em invadir sua masmorra. O jogador ativo (aquele que possui a Ficha de Jogador Ativo), joga um turno passando por todas as fases dele. No final da Invasão de Heróis, se a partida não tiver terminado, o jogador ativo passa a ficha de Jogador Ativo para aquele à sua esquerda. Este jogador agora se torna o jogador ativo, e é hora de jogar o seu turno. Se você chegou ao final do deck de Guilda da segunda onda, PARABÉNS, todos vocês venceram a partida! Se, a qualquer momento, sua Ficha de Tesouro com valor 4 for pilhada, todos vocês perdem imediatamente!

O COVIL



DECK DE TÁTICAS



ÁREA DE JOGO



PILHA DE DESCARTE



TURNO DO JOGADOR

Durante o seu turno, complete as 5 fases a seguir, em ordem:

1) Jogue as cartas de sua mão, 2) Renove a Pilhagem, 3) Limpeza e Manutenção, 4) Invasão de Heróis, 5) Termine seu turno.

1



Jogue cartas de sua mão: as cartas devem ser jogadas uma de cada vez. Para jogar uma carta, escolha uma de sua mão, revele-a, resolva suas ações e coloque-a com a face para cima à sua frente na área de jogo. Ao resolver uma carta, você pode executar as ações nela em qualquer ordem e de qualquer um de seus Monstros. Se em algum momento o seu Deck de Táticas estiver vazio, embaralhe apenas as cartas da sua pilha de Descarte e crie um novo deck de Táticas.

2



Renove a Pilhagem: você pode descartar uma carta de Tática de sua mão para renovar de 1 até 5 cartas de Pilhagem. Coloque as cartas que você deseja descartar da Pilhagem disponíveis no fundo do deck de Pilhagem e revele novas do topo do deck para preencher os espaços vazios. Você pode Renovar a Pilhagem várias vezes no seu turno, mas a cada vez você tem que descartar uma carta de Tática de sua mão.

3



Limpeza e Manutenção: mova todas as cartas em sua área de jogo para a pilha de Descarte. Se você tiver menos de 5 cartas, saque cartas de seu deck de Táticas até ter 5 em sua mão. Se não houver mais cartas em seu deck de Táticas, embaralhe todas as cartas de Tática e Pilhagem em sua pilha de Descarte e coloque-as com a face para baixo para criar um novo deck de Táticas.

4



Invasão de Heróis: neste ponto, com base no Nível de Dificuldade escolhido para esta sessão e na Onda em que você está atualmente, saque e resolva o número referente de cartas do topo do deck de Guilda. Se não houver mais cartas no deck de Guilda, e esta for a primeira vez que você chegou ao final do deck, embaralhe novamente todas as cartas de Guilda e coloque-as com a face para baixo, agora você está iniciando a segunda onda de ataques. Se você chegou ao final do deck de Guilda da segunda onda, PARABÉNS, todos vocês venceram a partida! Se, a qualquer momento, sua Ficha de Tesouro de valor 4 for pilhada, você perderá o jogo imediatamente!

5



Termine seu turno: após o fim de uma Invasão de Heróis, se a partida não tiver terminado, o jogador ativo passa a ficha de Jogador Ativo para aquele à sua esquerda. Este jogador agora se torna o jogador ativo, e é hora dele jogar seu turno. (Use o lado de sua escolha da Ficha de Jogador Ativo, pois isso não afeta as regras).



Importante: em uma partida de 4 jogadores, por exemplo, você enfrentará 4 Invasões de Heróis em uma rodada (uma no turno de cada jogador).

ACÕES

Salvo indicação em contrário, as ações são resolvidas individualmente, na ordem que você escolher, dividindo as ações descritas em uma carta para um ou mais de seus Monstros na Masmorra. Você também pode optar por não usar todas as ações descritas em uma carta. Se uma ação exigir uma Ficha e não houver mais no suprimento, você não poderá executar a ação. Cada ação tem um símbolo único, você pode ver seu significado abaixo:



Sacar:

Saque uma carta de seu deck de Táticas e coloque-a em sua mão. Esta carta está disponível para você jogar durante o resto do seu turno.



Ativar:

Você pode usar esta ação para executar várias coisas no jogo que exigem ativação. Por exemplo: a Habilidade Especial de seu Clã, ativar uma sala da masmorra, concluir um portal etc.



Mover:

Mova um de seus Monstros para uma Sala da Masmorra adjacente através de passagens ou Portais. Ao se mover, você pode trazer um recurso ou uma ficha de armadilha com você.



Ataque Corpo a Corpo:

Cause 1 de dano a um Herói na mesma Sala da Masmorra que está um de seus Monstros. Se a Vitalidade do Herói chegar a zero, descarte-o.



Ataque a Distância:

Cause 1 de dano a um Herói em uma Sala da Masmorra adjacente a um de seus Monstros (deve haver conexão através de uma passagem). Se a Vitalidade do Herói chegar a zero, descarte-o.



Colocar um recurso:

Coloque a ficha de recurso referente na mesma Sala da Masmorra que está um de seus Monstros.



Defender:

Quando um Herói atacar na mesma Sala da Masmorra que está um de seus Monstros, como Reação, use esta ação para reduzir o dano em 1.



Armadilha:

Coloque uma ficha de Armadilha na mesma Sala da Masmorra que está um de seus Monstros.



Portal:

Coloque uma ficha de Portal concluído na mesma Sala da Masmorra que está um de seus Monstros.



Emboscar:

Invoke uma quantidade de Monstros em salas que correspondam ao tipo descrito. No exemplo acima: invoque até 3 Monstros divididos entre os Esgotos e as salas do Treinador de Feras.



Escolha com Sabedoria:

Quando as ações são separadas por uma barra "/", você deve optar por executar o grupo de ações à esquerda ou à direita. No exemplo acima: você faz dois ataques corpo a corpo ou move uma vez.



Combo:

Se você obtiver sucesso na ação da esquerda, poderá executar a ação da direita sem custo. No exemplo acima: descarte uma moeda de uma sala na qual você possui um Monstro e coloque 3 Monstros na mesma sala da Masmorra.



Enxame:

Todos os seus Monstros na mesma Sala da Masmorra executam a ação descrita. No exemplo acima, todos eles podem se mover uma vez.



Reforçar:

Olhe para as 3 primeiras cartas do seu deck de Táticas. Coloque em sua mão as que correspondem à ação descrita, descarte as restantes. No exemplo acima: pegue todas as cartas com Ataque Corpo a Corpo, descarte as restantes.

PORTAIS

Cada cenário começa com fichas de Portal não concluídos já colocadas na Masmorra. Nessas salas, você pode resolver ações de Ativar para completá-las, virando suas fichas para o lado concluído. Quando duas salas possuírem Portais Concluídos, elas serão consideradas adjacentes **apenas** para fins de movimentação. Salvo indicação em contrário, Heróis sempre ignorarão Portais ao se moverem dentro da masmorra.



Você pode executar uma ação de Ativar para concluir um Portal.



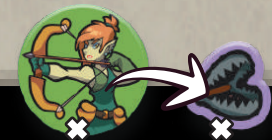
Uma vez concluído, mover um Monstro através de portais custa apenas uma ação de movimento.

ARMADILHAS

Armadilhas são defesas de uso único para sua Masmorra. Elas podem ser adquiridas na sala da Oficina ou com o uso de cartas especiais. Você pode mover uma armadilha da mesma forma que carrega um recurso. Quando um Herói entra em uma sala com uma armadilha (seja invocado ou se movendo para ela), ele sofre 1 de dano e a armadilha é descartada.



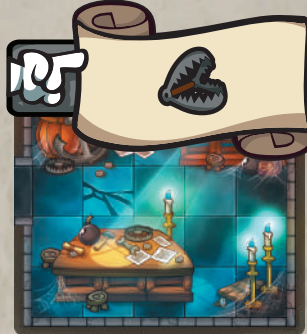
Você pode trazer uma Armadilha com você quando mover um Monstro.



Um Herói entra em uma sala: remova a armadilha e cause 1 de dano a ele.

SALAS DA MASMORRA

Cada sala da masmorra serve a um propósito. Algumas delas têm uma ação especial que você pode executar se possuir um Monstro na sala e executar uma ação de Ativar (👊).

				
Cofre: coloque uma Moeda nesta sala.	Biblioteca: coloque um Livro nesta sala.	Esgotos: coloque um Sapo nesta sala.	Cemitério: coloque um Osso nesta sala.	Oficina: coloque uma Armadilha nesta sala.

Em algumas salas há Pilhagens que podem ser adquiridas! Você precisará ter um Recurso específico disponível na sala, então planeje com antecedência! Execute uma ação de Ativar, descarte o Recurso referente, escolha uma carta da Pilhagem disponível que corresponda ao tipo mostrado e coloque-a em sua Pilha de Descarte. Da próxima vez que você embaralhar seu deck de Táticas, ela será embaralhada junto com ele. Imediatamente revele a carta do topo do deck de Pilhagem e preencha o espaço vazio.

			
Forja: Descarte uma Moeda para adquirir uma carta de Equipamento da Pilhagem disponível.	Treinador de Feras: Descarte um Osso para adquirir uma carta de Besta da Pilhagem disponível.	Boticário: Descarte um Sapo para adquirir uma carta de Poção da Pilhagem disponível.	Estudo: Descarte um Livro para adquirir uma carta de Pergaminho da Pilhagem disponível.



Por exemplo, para poder adquirir a aranha, um jogador precisaria primeiro ter um Monstro no Cemitério. 1) Ative-o para gerar um Osso, então; 2) mova seu Monstro junto com o Osso para a sala do Treinador de Feras; 3) Ative a sala do Treinador de Feras e descarte o Osso para adquirir a Aranha, adicionando-a à sua pilha de descarte. Em seguida, revele uma nova carta da Pilhagem.

Dica: uma boa tática seria gerar recursos e deixá-los nas salas para outros jogadores adquirirem Pilhagem em turnos futuros. Afinal, este é um jogo cooperativo!!



Sala Especial: Celas

Uma vez por turno, em qualquer ponto do seu turno, você pode tentar a sorte jogando um Herói nas Celas! Para executar esta ação, você NÃO precisa ter um de seus Monstros na sala das Celas nem precisa resolver uma ação de Ativar. Primeiro saque a carta do topo do deck de Guilda. Se você sacar uma carta de cenário, nada aconteça! Se sacar uma carta de Herói, pegue sua ficha do Suprimento e coloque-a nas Celas com o lado exausto para cima. Em seguida, saque 3 cartas de seu deck de Táticas e coloque-as em sua mão.

Cuidado! Heróis Exaustos executarão suas habilidades quando invocados! Então, se um Mago for enviado para as Celas, todos os heróis exaustos saem de suas celas e se tornam ativos! Neste caso, resolva-os imediatamente. Quando todos os Heróis estiverem exaustos novamente, se você não tiver perdido a partida, o jogador ativo poderá continuar jogando.



Por exemplo, o jogador com a Rataria, não tendo Monstros na masmorra no início de seu turno, decide tentar a sorte e enviar um Herói para as celas. 1) Ele saca a carta do topo de deck de Guilda e ela é um Mago! Oh não! 2) Então, ele ainda pode sacar as 3 cartas de seu deck de Táticas! e uma delas tem invocar! 3) Mas espere! Antes que ele possa usar suas cartas, é hora de resolver os heróis... 3.1) A habilidade do Mago é retirar todos os heróis das Celas, então ele reativa todos os Heróis exaustos lá e agora eles precisam agir!

3.2) Um dos Heróis pegará o Tesouro e ficará exausto. 3.3) Sem Monstros ou Tesouros nas Celas, os outros 3 Heróis se movem para o Cofre, que também está desprotegido, reativando o Arqueiro! 3.4) Os 4 agora podem pegar o Tesouro com valor 4, terminando a partida imediatamente, derrotando os Monstros!



Sala Especial: Laboratório

Preparação Adicional: se o Laboratório estiver presente em um cenário, escolha um Clã que não esteja sendo usado por um jogador e embaralhe todas as suas 10 cartas de tática iniciais junto com o Deck de Pilhagem.

Ao ativar o Laboratório, saque uma carta do deck de Guilda. Se a carta for um Herói, envie esse Herói para as Celas para adquirir uma carta de Tática da Pilhagem disponível e coloque-a na sua pilha de descarte. Observe que jogar uma carta de Tática de sua mão não exige que você tenha o Monstro desse Clã em sua posse. Você apenas resolve as ações da carta usando seus próprios Monstros.

Por exemplo, para adquirir a carta "dragoa", você deve ir ao Laboratório, ativá-lo para enviar uma carta de guilda para as Celas, então você adiciona a carta dragoa à sua pilha de descarte. Se um Mago fosse enviado para as Celas dessa forma, os heróis se tornariam Ativos saindo da prisão como de costume.





Sala Especial: Construtor

Preparação Adicional: se o Construtor estiver presente em um cenário, embaralhe as salas da Masmorra não utilizadas, coloque-as com a face para baixo ao lado da Masmorra que cria a pilha do Construtor e revele as 3 primeiras delas, estas são as Plantas Disponíveis.

Quando você Ativar o Construtor, descarte um número de moedas da sala do Construtor igual ao valor do Tesouro que você deseja colocar na nova sala que você construirá. Você precisa gastar no mínimo 1 moeda e no máximo 3 para pegar o Tesouro correspondente ao valor do Suprimento. Se não houver tal ficha disponível no Suprimento, você não poderá construir a nova sala! Pegue a sala dos Plantas Disponíveis e coloque-a ao lado de uma sala já em sua masmorra, certificando-se de que haja um caminho através das passagens da nova sala para o Cofre. Coloque a Ficha do Tesouro nele. Em seguida, revele a sala do topo da pilha do Construtor e preencha o espaço vazio nas Plantas Disponíveis.



Neste Exemplo, o jogador com a Rataria deseja construir a Oficina a partir das Plantas Disponíveis. Eles geram Moedas no Cofre e depois as trazem uma de cada vez para a sala do Construtor.

1) Ao ativar a sala do Construtor, ele pode optar por descartar uma ou duas moedas. Ele escolhe descartar duas Moedas e colocar um Tesouro de valor dois, para ter uma defesa mais forte em sua Masmorra.

2) Agora é hora da Rataria escolher onde colocar a nova sala da Armadilha, sabendo que ela deve ser conectada através das passagens disponíveis para o Cofre.

Neste momento, a estratégia é fundamental! Você quer construir uma masmorra que permita mover recursos facilmente para adquirir cartas de Pilhagem, mas ao mesmo tempo torna mais difícil para os Heróis chegarem ao Cofre!



3) A Rataria decide colocá-la no ponto mais à direita e incliná-la para que possa conectar novas salas ao fundo. Ele verifica se as passagens estão levando para o Cofre e, em seguida, revela uma nova peça da pilha do Construtor, reabastecendo as Plantas Disponíveis.

INVASÃO DE HERÓIS

Depois que um jogador terminar sua fase de Limpeza e Manutenção, é hora de sacar e resolver quantas cartas de Guilda forem ditadas pela sua ficha de Nível de Dificuldade escolhida. Se o deck estiver vazio, embaralhe novamente a pilha de descarte para criar um novo deck e vire a ficha de Nível de Dificuldade para Onda 2. Se você sobreviver a essa 2ª Onda sem perder o Tesouro com valor 4, você vence a partida!



Família:

Onda 1: Revele 1 carta de Guilda
Onda 2: Revele 2 cartas de Guilda



Desafiador:

Onda 1: Revele 2 cartas de Guilda
Onda 2: Revele 2 cartas de Guilda



Hardcore:

Onda 1: Revele 2 cartas de Guilda
Onda 2: Revele 3 cartas de Guilda

Por exemplo, se estiver jogando a Onda 1 na dificuldade Hardcore, você saca e resolve 2 cartas de Guilda após o turno de cada jogador. Se você passar por todo o deck de Guilda, você o embaralha novamente, vira a ficha de Nível de Dificuldade e inicia a 2ª Onda. A partir de então, você saca e resolve 3 cartas de Guilda após o turno de cada jogador.



RESOLVENDO UMA CARTA DE GUILDA

Você sempre resolve uma carta de Guilda de cada vez antes de sacar a próxima. Se houver vários Heróis a serem resolvidos, os jogadores escolhem coletivamente qual deles resolver primeiro. **Mantenha os heróis distantes!** Se você precisar invocar um novo Herói e não houver mais fichas no Suprimento, reative todos os Heróis exaustos dessa classe e quaisquer outros heróis nas mesmas salas que eles (mesmo que estejam nas Celas).

1 Existem dois tipos diferentes de cartas de Guilda que você pode sacar:



Carta de Herói: você deve invocar 1 Herói da classe mostrada na carta em duas salas diferentes que também correspondam ao tipo de sala da carta.



Carta de Cenário: estas cartas seguem regras específicas de cenário. Leia o livro de Masmorras para mais informações.

Cartas de Guilda descartadas são informações abertas. Você pode verificá-las ou mesmo organizá-las em pilhas para facilitar o cálculo das probabilidades futuras. Abaixo você pode ver os ícones, o nome e as salas que correspondem aos vários tipos de sala mostrados nas cartas de Guilda:



Joia: Cofre



Espadas: Forja e Oficina



Chapéus: Biblioteca e Boticário



Olho Místico: Cemitério e Estudo



Ossos Cruzados: Esgotos & Trinador de Feras



Especial: Celas, Laboratório, Construtor

2 Exibido: imediatamente após ser invocado, um herói sempre executará sua **habilidade especial**:



Arqueira: ataque a distância para causar 1 de dano a um monstro em uma sala adjacente, mirando em Monstros mais próximos do Cofre.



Guerreiro: descarte até 2 recursos da sala na qual que ele foi invocado.



Ladina: descarte 1 armadilha da sala na qual que ela foi invocada.



Mago: se invocado nas Celas, reative todos os Heróis presos (ele também), libertando-os!

Salvo indicação em contrário, todos os Heróis têm apenas 1 de vitalidade e são removidos da Masmorra quando sofrem 1 de dano.



- 3 **Verifique a sala:** se houver armadilhas na sala, resolva-as uma de cada vez, causando 1 de dano a este herói e descartando a ficha de armadilha. Se um Guerreiro, uma Ladina ou uma Arqueira foi invocado(a) nas Celas, então vire sua ficha para o lado Exausto. Se o Herói ainda estiver Ativo na Masmorra, vá para o passo “4”.

- 4 **Inspire:** se o herói foi invocado (ou em carga) em uma sala onde existem outros Heróis Exaustos, reative TODOS eles virando-os para o lado Ativo, e eles também precisarão ser resolvidos neste turno!



Quando um Herói atacar, pilhar ou esperar, vire-o do lado Ativo para o Exausto!



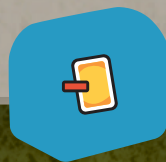
Quando um Herói é Invocado ou da Carga em uma sala, e ele não é morto por uma armadilha, Inspire todos os heróis previamente exaustos naquela sala, virando-os para o lado ativo.

- 5 **Atacar:** se houver um Monstro na mesma sala que o Herói, exauste o Herói e cause 1 de dano ao Monstro. Qualquer Monstro na sala pode usar uma carta de defesa como Reação a este Ataque para defendê-lo. Se o Monstro morrer, descarte-o da Masmorra de volta ao Covil do jogador. Se o Monstro tiver mais de 1 de Vitalidade, use as Fichas de Ferimento para marcar o dano sofrido.

- 6 **Pilhar:** se não houver Monstros na sala e o número de Heróis Ativos presentes for igual ou maior que o valor do Tesouro na sala, exauste um número de Heróis igual ao valor do Tesouro para pilhá-lo! Vire o Tesouro, resolva seu efeito e então descarte-o.



Espólio: descarte um recurso desta sala.



Maldição: todos os jogadores descartam uma carta de sua escolha de sua mão.



Cura: reative todos os Heróis nesta sala.

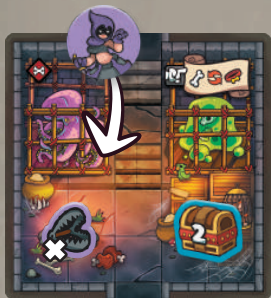


Prisioneiro: saque uma carta de Guilda e envie o Herói referente para as celas.

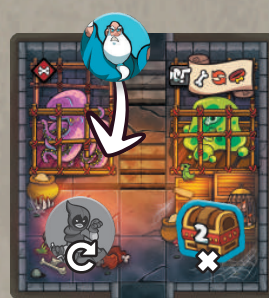


Derrota: você perde a partida!

- 7 **Esperar:** se não houver Monstros na sala e houver um Tesouro, mas o número de Heróis Ativos for menor que seu valor, o Herói terá de aguardar por reforços. Exauste o Herói.



Por exemplo, uma Ladina é invocada no Treinador de Feras. Ela irá: 2) Mostrar e descartar a Armadilha usando sua habilidade especial e então 7) Esperar, ficar exausta, pois ela precisa de 2 Heróis para pilhar este Tesouro.



Mais tarde, um Mago é invocado na mesma sala. Ele irá: 3) Inspirar a Ladina Exausta, virando-a para o lado Ativo e então 6) Pilhar o Tesouro com valor 2, exaustando tanto o Mago quanto a Ladina.

- 8 **Carga:** se não houver Monstros ou Tesouros na sala, todos os Heróis Ativos ali (ao mesmo tempo) se movem para uma sala adjacente mais próxima do Cofre (se houver empate entre as salas, os jogadores decidem coletivamente). Quando os Heróis se moverem para uma nova sala, execute os passos 3, 4, 5, 6, 7 e 8 novamente para cada um deles.

Quando todas as cartas de Guilda deste turno forem resolvidas e todos os Heróis da Masmorra estiverem exaustos, o próximo jogador pega a ficha de jogador Ativo e começa seu turno. Se a última carta da 2ª Onda foi resolvida e o Tesouro com valor 4 não foi pilhado, todos vocês vencem!



EXEMPLO DE TURNO DO JOGADOR

Este exemplo cobre um turno completo do jogador que controla a Rataria.



MÃO INICIAL

Fase 1: Jogue cartas da sua mão

1) No início de seu turno, o jogador com a Rataria decide testar a sorte enviando um Herói às Celas para sacar 3 cartas extras. O Herói revelado é um Guerreiro que entra nas Celas exausto; 1.1) O jogador saca as 3 cartas do deck de Táticas e as coloca em sua mão. Agora ele tem um total de 8 cartas.



2) Ele joga a carta mostrada à esquerda. Esta carta tem duas opções divididas por "/" (Enxame e Ataque). Ele escolhe a ação "Enxame" e move todos os seus Monstros do Cofre para salas adjacentes. 2.1) Dois Monstros se movem para os Esgotos, enquanto; 2.2) um Monstro se move para a Oficina.



3.1) O jogador então joga sua segunda carta. Esta também dá duas escolhas, e ele escolhe o lado esquerdo ganhando duas ações de Ativar. Primeiro ele Ativa os Esgotos e coloca um Sapo, e então;

3.2) Ativa a Oficina para colocar uma Armadilha. Ele pega as duas fichas do Suprimento e as coloca nas salas respectivas.



4) O jogador então joga sua terceira carta. Das duas opções disponíveis na carta, ele escolhe novamente o lado esquerdo, ganhando duas ações de Ativar. Ele usa as duas para Ativar a Oficina duas vezes, pegando mais 2 Armadilhas do Suprimento e colocando-as na sala da Oficina!





5) Para sua quarta carta, o jogador escolhe o Enxame e move dois de seus Monstros dos Esgotos para o Boticário, trazendo a ficha de Sapo junto com eles.



6) O jogador então joga sua quinta carta, escolhendo a ação de Mover para mover seu Monstro da Oficina para o treinador de Feras, trazendo uma armadilha junto com ele.

Lembre-se: cada Monstro só pode carregar um recurso ou ficha de armadilha por vez enquanto se move de uma sala para outra.



7) Em seguida, ele joga sua sexta carta, escolhendo a ação de Enxame para atacar uma vez com cada um de seus Monstros no Boticário. Cada Monstro ataca um Herói causando 1 de dano. Ambos os heróis são derrotados e removidos da masmorra!



8.1) O jogador joga sua sétima carta, escolhendo ganhar duas ações de Ativar. Com a primeira ele ativa o Boticário, descartando o Sapo e adquirindo uma Poção da Pilhagem Disponível! A carta de Poção vai para a pilha de Descarte. 8.2) Com a segunda ação de Ativar, ele usa a Habilidade Especial de seu clã para colocar um novo Monstro na masmorra!



9) Usando sua última carta, o jogador escolhe a ação de Ataque e remove um Herói da sala do Treinador de Feras. Lembre-se: você não precisa jogar todas as cartas da sua mão durante o seu turno. Às vezes, uma carta pode ser mais útil sob melhores circunstâncias, então pode valer a pena guardá-la para mais tarde.



Fase 2: Renove a Pilhagem

Nesta fase, se o jogador com a Ratária ainda tivesse cartas não utilizadas, ele poderia decidir descartar uma ou mais para Atualizar a Pilhagem Disponível ou mantê-las na mão para o próximo turno. Como ele não tem nenhuma, ele apenas passa para a próxima fase.

Fase 3: Limpeza e Manutenção

10) Todas as cartas jogadas pela Ratária por sua vez vão da sua área de jogo para a pilha de descarte, e o jogador com a Ratária saca cartas do deck de Táticas até ter 5 cartas na mão.



Fase 4: Invasão de Heróis

Este exemplo cobre a fase 4 (Invasão de Heróis) do jogador com a Rataria, durante a Onda 2 na dificuldade Hardcore. Então ele vai sacar e resolver 3 cartas de Guilda, uma de cada vez.



11) A primeira carta de Guilda a ser revelada é uma Ladina em 2 salas de Espadas diferentes. Isso significa que você deve colocar uma Ladina na Forja e outra na Sala da Oficina.

11.1) A Ladina na Forja se exausta para Atacar a dragoa, colocando uma ficha de ferimento nela! A dragoa tem Vitalidade 5, então ela permanece na Masmorra.

11.2) A Ladina na Oficina desarma uma das armadilhas com sua habilidade especial, descartando-a, mas depois sofre 1 de dano da 2ª armadilha! Descarte a Ladina e a 2ª armadilha.



12) A segunda carta de Guilda a ser revelada é um Guerreiro, mas agora em 2 salas de Olho Místico diferentes. Isso significa que você deve colocar um Guerreiro no Cemitério e outro no Estudo.

12.1) O Guerreiro no Cemitério descarta os 2 ossos com sua habilidade especial, então se exausta para pilhar o Tesouro. Você vira a ficha de Tesouro e é uma cura! Então esse Guerreiro será reativado! Vire-o para o lado Ativo.

12.2) O Guerreiro no Estudo Inspira ambas as Arqueiras quando invocado! Os 3 Heróis ativos serão exaustados para Pilhar o Tesouro com valor 3. Você vira a ficha de Tesouro e é um Prisioneiro, então você deve sacar uma carta de Guilda e enviar o Herói referente para as Celas imediatamente!





12.3) A carta de Guilda que você saca é uma Arqueira! Ela usa sua habilidade de ataque a distância para causar 1 de dano a um dos Monstros Rataria no Boticário e depois permanece exausta nas Celas.

12.4) O guerreiro no Cemitério que foi Curado ainda está ativo, então agora ele se move para o Treinador de Feras e recebe 1 de dano da armadilha ali antes de ter a chance de inspirar a Ladina. Observe que os Heróis só executam suas habilidades quando invocados, então o Guerreiro não removeria o osso da sala, mesmo que não houvesse armadilha lá.



13) A 3ª carta de Guilda a ser revelada é um Mago de Chapéu, isso significa que você deve colocar um Mago na Biblioteca e outro no Boticário.

13.1) Este Mago foi invocado na Biblioteca, mas não há nenhum Monstro ou Tesouro lá, então ele irá para a próxima sala mais próxima do Cofre (através de passagens). Quando ele entra na Forja, ele inspira o Ladino exausto. Ambos agora ficarão exaustos para atacar, causando mais 2 de dano à dragoa! Observe que, como o Mago não foi invocado nas celas, sua habilidade não libertará nenhum prisioneiro.

13.2) O Mago no Boticário irá Exaustar para Atacar o Monstro Rataria ali, removendo-o da Masmorra. Como todas as 3 cartas de Guilda foram resolvidas e o Tesouro no Cofre não foi pilhado, o próximo jogador pode agora começar seu turno!



Fase 5: Termine seu turno

Após o término de uma Invasão de Heróis, como a partida ainda não terminou, o jogador com a Rataria passa a ficha de Jogador Ativo para aquele à sua esquerda, que está jogando com a Dragoa. Agora, o jogador com a Dragoa se torna o jogador ativo, e é hora de ele jogar seu turno.

TURNO DO JOGADOR

Em seu turno, você precisará concluir as 5 fases a seguir em ordem:

1) Jogue as cartas da sua mão, 2) Renove a pilhagem, 3) Limpeza e Manutenção, 4) Invasão de Heróis, 5) Termine seu turno.



Importante: em uma partida com 4 jogadores, por exemplo, você enfrentará 4 Invasões de Heróis em uma rodada (uma no turno de cada jogador).

AÇÕES

Salvo indicação em contrário, as ações são resolvidas individualmente, na ordem que você escolher, dividindo as ações descritas em uma carta para um ou mais de seus Monstros na Masmorra. Você também pode optar por não usar todas as ações descritas em uma carta. Se uma ação exigir uma Ficha e não houver mais no suprimento, você não poderá executar a ação. Cada ação tem um símbolo único, você pode ver seu significado abaixo:



Sacar:

Saque uma carta do seu deck de Táticas e coloque-a em sua mão. Esta carta está disponível para você jogar durante o resto do seu turno.



Ativar:

Você pode usar esta ação para executar várias coisas na partida que exigem ativação. Por exemplo: a habilidade especial de seu clã, ativar uma sala da masmorra, concluir um portal etc.



Mover:

Mova um de seus Monstros para uma Sala da Masmorra adjacente através de passagens ou Portais. Ao se mover, você pode trazer um recurso ou uma ficha de armadilha com você.



Ataque Corpo a Corpo:

Cause 1 de dano a um Herói na mesma Sala da Masmorra que está um de seus Monstros. Se a Vitalidade do Herói chegar a zero, descarte-o.



Ataque a Distância:

Cause 1 de dano a um Herói em uma Sala da Masmorra adjacente a um de seus Monstros (ela deve se conectar através de uma passagem). Se a Vitalidade do Herói chegar a zero, descarte-o.



Coloque um Recurso:

Coloque a ficha de recurso referente na mesma Sala da Masmorra que está um de seus Monstros.



Defender:

Quando um Herói atacar na mesma Sala de Masmorra que está um de seus Monstros, como Reação, use esta ação para reduzir o dano em 1.



Armadilha:

Coloque uma ficha de Armadilha na mesma Sala da Masmorra que está um dos seus Monstros.



Portal:

Coloque uma ficha de Portal concluído na mesma Sala da Masmorra que está um dos seus Monstros.



Emboscar:

Invoque uma quantidade de Monstros em salas que correspondam ao tipo descrito. No exemplo acima: invoque até 3 Monstros divididos entre os Esgotos e as salas do Treinador de Feras.



Escolha com Sabedoria:

Quando uma ação é separada por uma barra "/", você tem que escolher executar o grupo de ações da esquerda ou da direita. No exemplo acima: você faz dois ataques corpo a corpo ou move uma vez.



Combo:

Se obtiver sucesso na ação da esquerda, você poderá executar a ação da direita sem custo. No exemplo acima: se você atacar um Herói corpo a corpo, você também pode invocar um de seus Monstros na mesma sala da Masmorra.



Enxame:

Todos os seus Monstros na mesma Sala da Masmorra executar a ação descrita. No exemplo acima, todos eles podem se mover uma vez.



Reforçar:

Olhe para as 3 primeiras cartas do seu deck de Táticas. Coloque em sua mão as que correspondem à ação descrita, descarte o restante. No exemplo acima: pegue todas as cartas de Ataque Corpo a Corpo, descarte o restante.