

REGRAS - ARMAZENAMENTO E PREPARAÇÃO

VISÃO GERAL DO JOGO:

Os jogadores são heróis competindo para ganhar a maior quantidade de **Pontos de Glória**. Durante o jogo, os jogadores rolam seus dados para ganhar **Ouro**, **Fragments Solares** e **Fragments Lunares**, os quais eles podem gastar para:

- Adquirir faces de dado para modificar e aprimorar seus dados
- Realizar poderosos atos heroicos
- ...para coletar preciosos **Pontos de Glória**.

Poupe Tempo!

Guardar seu jogo Dice Forge de forma apropriada permite que você prepare sua próxima partida muito mais rapidamente!



II ARMAZENAMENTO DO JOGO

Após abrir a caixa do jogo pela primeira vez e após cada partida, siga estes passos para guardar os componentes das Fundações:

- Observando as ilustrações, separe as cartas de Ato Heroico em pequenas pilhas de 4 cartas idênticas. Em seguida, guarde-as em seus locais designados de acordo com seu custo e tipo (com ou sem), assim como mostrado a seguir:



- Monte cada dado em sua configuração inicial de acordo com sua cor e guarde os dados em seus locais designados. *As cores dos dados não influenciam o jogo.



- Guarde o restante das faces de dado no Templo como representado na capa do Templo.

- Guarde as Fichas de Uso Único, as fichas, as Fichas de martelo e as Peças de baú em seus locais designados.

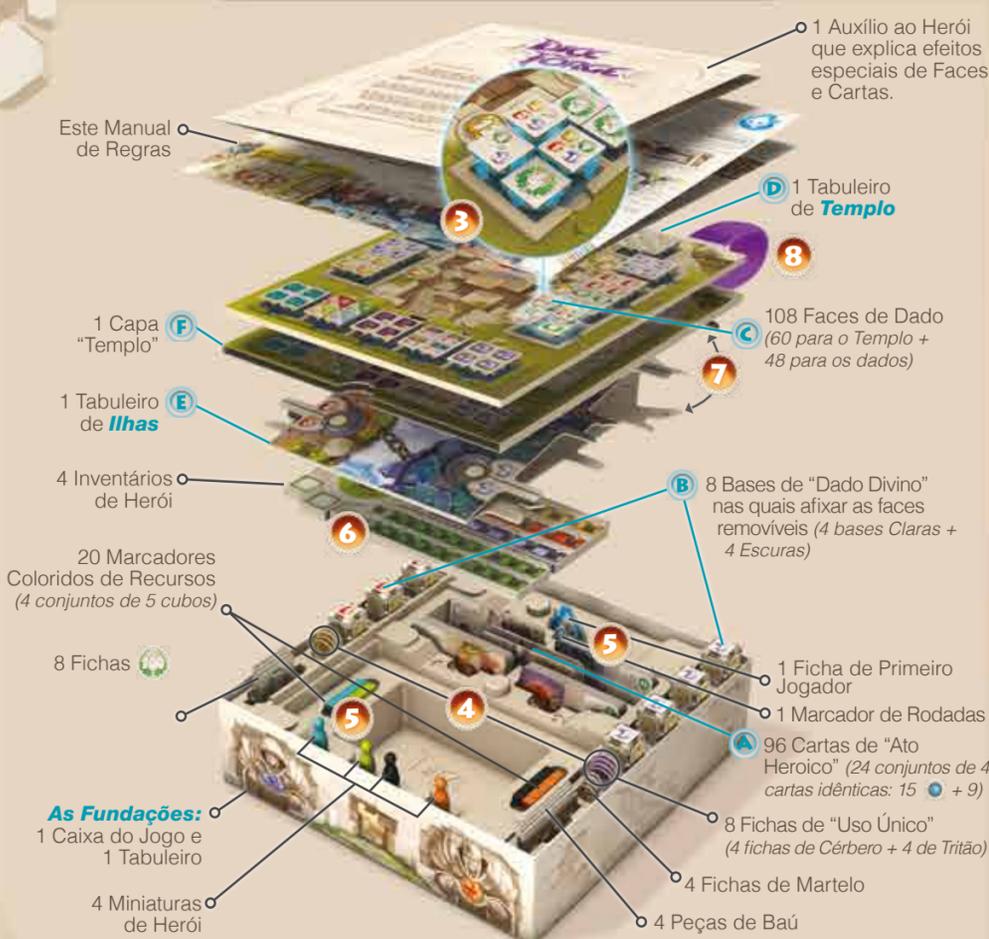
- Guarde as Miniaturas de Herói, o Marcador de Rodadas, a Ficha de Primeiro Jogador e os Marcadores de Recursos em seus locais designados.

- Guarde os Inventários de Herói em seus locais designados.

- Dobre o tabuleiro de Ilhas e guarde-o em seu local designado.

- Insira o Templo em sua capa e guarde-o em seu local designado.

I CONTEÚDO



TEMPLO



III PREPARAÇÃO



CONFIGURAÇÃO PARA UM JOGO INTRODUTÓRIO COM QUATRO JOGADORES

Para um jogo com dois ou três jogadores, siga os mesmos passos de preparação, mas cheque possíveis alterações nas "Configurações de Preparação".

Certifique-se de que o armazenamento da caixa esteja correto, remova o Templo encapado das Fundações e reserve-o por ora.

- Desdobre o tabuleiro de Ilhas e coloque-o próximo às Fundações.
- Coloque todas as cartas em seus respectivos locais no Tabuleiro de Ilhas de modo que se forme pilhas de quatro cartas idênticas. Combine o custo da carta e o custo indicado no local. *Cartas são recomendadas para um jogo introdutório.
- Coloque o Marcador de Rodadas no espaço "1" da marcação de rodadas.
- Em seguida, cada jogador deve:
 - A Pegar um Inventário de Herói e colocá-lo à sua frente.
 - B Pegar os cinco Marcadores de Recursos da sua cor e colocar um em cada espaço "0" do seu Inventário de Herói.
 - C Pegar a Miniatura de Herói de sua cor e colocá-la no portal inicial correspondente.
 - D Pegar um Dado Claro e um Dado Escuro (montado conforme mostrado no "Armazenamento do Jogo") e colocar ambos em seus locais designados em seu Inventário de Herói.
- O participante mais jovem torna-se o primeiro jogador e pega a ficha de Primeiro Jogador (com a qual ele irá ficar até o final do jogo).
- Em seguida, cada jogador ajusta seu Estoque de Ouro movendo seu Registro de Recursos para um novo espaço em seu Registro de Ouro. Isso é feito de acordo com a ordem de turnos:

Jogador 1	3	Jogador 2	2
Jogador 3	1	Jogador 4	0
- Retire o Templo de sua capa e coloque-o sobre as Fundações. Deixe a capa de lado pelo resto do jogo.

Visão geral da carta de ato heroico

FRENTE

- A Pontos de Glória (contabilizados no final do jogo)
- B Efeito da carta*
- C Tipo do efeito / /
- D Custo do Ato Heroico

VERSO

- E Efeito permanente**
- F Tipo de efeito permanente /
- G Carta de jogo introdutório

*Algumas cartas não possuem efeito, apenas Pontos de Glória.

Visão geral do Inventário do Herói

H 4 estoques:

- Estoque de ouro, numerado de 0 a 12
- Estoque de Fragmentos Solares, numerado de 0 a 6
- Estoque de Fragmentos Lunares, numerado de 0 a 6
- Estoque de Pontos de Glória, numerado de 0 a 99 e dividido em dezenas e unidades

I 3 espaços dedicados:

- Um para a Carta de Ato Heroico Martelo do Ferreiro
- Um para a Carta de Ato Heroico Baú do Ferreiro (estoques extras)
- Um para as fichas

J Um espaço dedicado para os dados do herói.



Para que uma carta seja colocada no local correto do Tabuleiro de Ilhas, as ilustrações devem ser equivalentes.

CONFIGURAÇÕES DA PREPARAÇÃO

I - PREPARAÇÃO PARA DIFERENTES NÚMEROS DE JOGADORES

Número de jogadores	4	3	2
Número de cartas por pilha	4	3	2
Número de faces de dado por acervo no Santuário	4	4	2*
Ouro para cada jogador de acordo com a ordem de turnos (1º/2º/3º/4º jogador)	3/2/1/0	3/2/1	3/2
Número de rodadas	9	10	9

*Remove aleatoriamente 2 faces de dado por reserva.

Realize o passo "Todos os Jogadores Recebem Bênçãos Divinas" duas vezes seguidas no começo de cada turno. (Ver "Jogando uma Rodada" na página 2).

II - USANDO DIFERENTES CARTAS DE ATO HEROICO

Após o primeiro jogo, os jogadores podem adicionar variedade mudando quais cartas de Ato Heroico aparecem no jogo.

Quando estiver preparando o jogo, simplesmente substitua de um a nove conjuntos de cartas de Ato Heroico pelo número correspondente de conjuntos alternativos disponíveis, assim como mostrado à direita.

Exemplo: Você pode substituir os conjuntos 3, 6, e pelos conjuntos numerados como 3, 6 e respectivamente.

*Para tornar o jogo mais desafiador, você pode aleatoriamente selecionar, para cada local, qual dos dois conjuntos será usado no jogo.



JOGANDO UMA RODADA

O jogo é dividido em uma série de rodadas. Durante cada rodada, cada participante possui um turno como o jogador ativo, começando pelo primeiro jogador.

TURNO DO JOGADOR ATIVO

O jogador que estiver em seu turno é chamado de "jogador ativo". Cada turno consiste em quatro passos consecutivos:

1 TODOS OS JOGADORES RECEBEM BÊNÇÃOS DIVINAS

Todos os jogadores recebem **bênçãos divinas simultaneamente***.

Observação: Lembre-se que, em um jogo com dois jogadores, esse passo deve ser realizado duas vezes.

CONCEITO

Recebendo uma Bênção Divina : Role ambos os seus dados e coloque-os de volta sobre o seu inventário **com as faces resultantes para cima**. Em seguida, aplique os efeitos das duas faces resultantes na ordem que preferir. (Na maior parte dos casos, esses efeitos consistirão em ganhar recursos).

Isso ocorre:

- durante o Passo
- por meio de efeitos de cartas,
- quando estiver **expulsando** outro Herói.

**Caso haja conflito entre jogadores durante a aplicação dos efeitos de certas faces especiais de dado, siga a ordem dos turnos, começando com o jogador ativo.*

CONCEITO

Recebendo uma Bênção Inferior : Escolha um dos seus dados e role-o; coloque o dado sobre o seu inventário com a face resultante virada para cima e aplique seu efeito.

Isso não ocorre durante o Passo , apenas por meio de efeitos de cartas.

2 O JOGADOR ATIVO PODE CHAMAR REFORÇOS

Se ele tiver uma ou mais cartas com efeitos de reforços , o **jogador ativo** pode aplicar cada efeito uma vez **na ordem que preferir**.

3 O JOGADOR ATIVO PODE REALIZAR UMA AÇÃO

O **jogador ativo** pode realizar a ação **A** ou **B**:

A – FAZER UMA OFERENDA AOS DEUSES

O jogador ativo pega uma ou mais faces de dado **estritamente diferentes** do Santuário, gastando o necessário para cada face adquirida. O jogador deve **forjar** imediatamente essas novas faces na ordem em que preferir.

CONCEITO

Forjando uma Face de Dado : Remova uma face de dado que quiser substituir usando a nova face como uma alavanca. Em seguida, anexe a nova face ao lado vazio do dado e coloque a face de dado removida próxima ao seu Inventário. Por fim, **coloque o dado de volta** sobre o seu Inventário de Herói com a face recém-forjada **virada para cima**.

B – REALIZAR UM ATO HEROICO

1) O jogador ativo escolhe um Ato Heroico que quiser realizar e gasta os recursos indicados ao lado da carta de Ato Heroico. Em seguida, ele move* sua miniatura para o portal da ilha que contenha o ato heroico. Se necessário, ele **expulsa** o herói que está atualmente ocupando o portal.

** Se sua miniatura já estiver lá, o jogador não precisa movê-la.
 Observação: Um herói não pode realizar um Ato Heroico se a pilha de cartas correspondente estiver vazia.*

CONCEITO

Expulsando Outro Herói : Se o jogador ativo move sua Miniatura de Herói para um portal que já está ocupado pela Miniatura de outro Herói, o outro jogador move sua miniatura para o portal inicial e imediatamente recebe uma **bênção divina** como compensação.

- Em seguida, o jogador ativo pega a primeira carta da pilha de Atos Heroicos e aplica seu efeito , se houver algum.
- Por fim, ele coloca a carta **virada para baixo** próxima ao seu Inventário de Herói **em uma das três pilhas**, de acordo com seu tipo de efeito:

Pilha 1: Atos Heroicos sem efeitos permanentes.

Pilha 2* : Estes efeitos permanentes são ativados, sujeitos a certas condições, no decorrer do jogo. (Ver *Auxílio ao Herói*.)

Pilha 3* : Estes efeitos permanentes continuam ativos no decorrer do jogo e são ativados durante o passo quando o dono da carta for o jogador ativo. (Ver *Auxílio ao Herói*.)

Observação: Este tipo de efeito aparece apenas em cartas que não são usadas nas regras de preparação recomendadas para o seu jogo introdutório .

**Quando sobrepujar cartas, certifique-se de que todos os efeitos permaneçam visíveis.*

4 O JOGADOR ATIVO PODE REALIZAR UMA AÇÃO EXTRA

Uma vez por turno, o **jogador ativo** pode gastar 2 para realizar uma ação extra A ou B (Ver passo acima).

FIM DO TURNO DO JOGADOR ATIVO

No final do passo , o turno do jogador ativo acaba imediatamente (independentemente de ele ter realizado ou não uma ação extra).

Um novo turno começa. O próximo jogador no sentido horário se torna o novo jogador ativo.

FIM DA RODADA

Quando todos os jogadores realizarem seus turnos como jogadores ativos, a rodada acaba. Se for o fim da rodada final*, o jogo acaba. Caso contrário, avance um espaço no marcador de rodadas e comece uma nova rodada.

**Nove rodadas em um jogo com dois ou quatro jogadores e dez rodadas em um jogo com três jogadores.*

FIM DO JOGO E FASE DE PONTUAÇÃO

No fim da rodada final, o jogo acaba imediatamente e a fase de pontuação começa. Cada jogador adiciona todos os de suas cartas de Ato Heroico e do seu Inventário de Herói, incluindo quaisquer fichas . O jogador com mais é o vencedor e ganha um lugar entre os deuses. No caso de um empate, todos os jogadores empatados vencem o jogo juntos.

EXEMPLO DE UM TURNO COMPLETO DO JOGADOR ATIVO

1 Todos os jogadores recebem **bênçãos divinas**. **Max**—o jogador ativo—rola e e imediatamente adiciona esses recursos ao seu estoque.



2 **Max** tem três cartas com efeitos . Ele decide ativá-las na seguinte ordem:

- Sua carta "Corça Prateada": **Max** recebe uma **bênção inferior** e ganha 1 .
- Sua primeira carta "Coruja do Guardião": Ele decide adicionar 1 ao seu estoque.
- Sua segunda carta "Coruja do Guardião": Ele decide adicionar 1 ao seu estoque.



3 **Max** tem 9 e decide fazer uma oferenda aos deuses:

- Ele gasta 3 para pegar uma face de dado e 3 para pegar uma face de dado .
- Como ele não pode pegar outra cópia daquelas faces de dado durante essa oferenda, **Max** gasta 2 para pegar uma face . (No total, ele gasta 8 .)



Max decide forjar uma face recém-adquirida em seu primeiro dado e as duas outras em seu segundo dado.

- Primeiro, ele remove a face do seu primeiro dado e a substitui com a face .
- Em seguida, ele devolve esse dado para o inventário com a face à mostra.
- Depois, ele repete o procedimento com o seu segundo dado, primeiro substituindo uma face por uma face e depois substituindo sua face pela face .
- Max** finaliza retornando esse dado ao seu lugar no inventário com a face à mostra.
- Max** coloca as faces de dado removidas à sua frente.



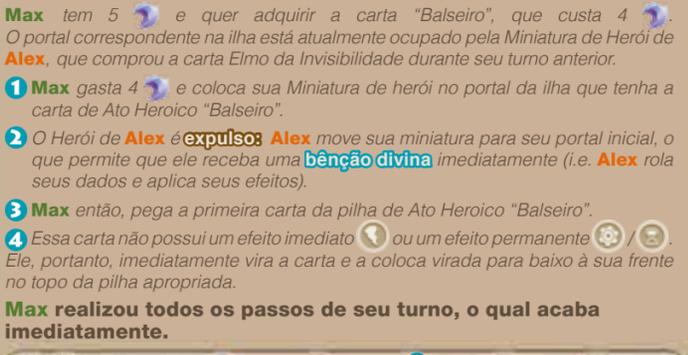
4 **Max** decide gastar 2 para poder realizar uma segunda ação.



Max tem 5 e quer adquirir a carta "Balseiro", que custa 4 . O portal correspondente na ilha está atualmente ocupado pela Miniatura de Herói de **Alex**, que comprou a carta Elmo da Invisibilidade durante seu turno anterior.

- Max** gasta 4 e coloca sua Miniatura de herói no portal da ilha que tenha a carta de Ato Heroico "Balseiro".
- O Herói de **Alex** é **expulso**: **Alex** move sua miniatura para seu portal inicial, o que permite que ele receba uma **bênção divina** imediatamente (i.e. **Alex** rola seus dados e aplica seus efeitos).
- Max** então, pega a primeira carta da pilha de Ato Heroico "Balseiro".
- Essa carta não possui um efeito imediato ou um efeito permanente / . Ele, portanto, imediatamente vira a carta e a coloca virada para baixo à sua frente no topo da pilha apropriada.

Max realizou todos os passos de seu turno, o qual acaba imediatamente.



DETALHES IMPORTANTES

- Durante o jogo, os jogadores podem manusear seus dados para observá-los, desde que os devolvam para seu Inventário de Herói na posição em que estavam originalmente.
- **Forjar** uma face de dado é a única forma de modificar um dado. Os jogadores não podem reorganizar as faces de seus dados ou colocar de volta uma face que foi anteriormente removida.
- Uma Miniatura de Herói permanece em seu lugar até que seja **expulsa** ou voluntariamente movida para outro portal.
- Um jogador pode realizar qualquer Ato Heroico, inclusive aqueles que já tenha realizado (inclusive durante o mesmo turno).
- Se tiver alcançado o valor máximo em um registro de estoque específico ou , quaisquer recursos extras que forem ganhos serão perdidos.
- Se atingir 100 , pegue uma ficha coloque seu marcador de volta no espaço "0" do registro de Pontos de Glória e comece a contar do 0 novamente.

CRÉDITOS

Tradução: Bárbara Coelho Melo
 Revisão: Priscilla Freitas e Cadu Rizzo
 Preparação: Danilo Sardinha
 Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástico!