

PHIL WALKER-HARDING

# DUNGEON RAIDERS



DEVIR

## Manual de Regras

PRT

PHIL WALKER-HARDING

# DUNGEON RAIDERS

Para 3 a 5 jogadores • A partir dos 8 anos • 20 minutos

## RESUMO DO JOGO

No Dungeon Raiders, vais-te juntar a um corajoso grupo de aventureiros ao explorar uma masmorra cheia de perigos. O teu objetivo é encontrar a maior quantidade de tesouros enquanto evitas ferimentos feitos por monstros ou armadilhas.

Cada nível da masmorra é constituído por uma fila de 5 cartas de sala. Cada sala pode conter um tesouro, um monstro, uma armadilha ou um cofre. Algumas cartas de sala estarão voltadas para baixo, representando salas escuras que permanecem um mistério até que sejam exploradas. Em cada sala, os jogadores vão jogar uma das suas cartas de poder que lhes permitem apanhar moedas, lutar com monstros e disparar armadilhas. Quando num cofre, os jogadores poderão apanhar objetos que concedem uma única utilização de uma habilidade especial.

No fim de cada nível, os jogadores retomam as suas cartas de poder para poderem usá-las outra vez. Depois de jogarem todos os 5 níveis da masmorra, quem tiver o maior número de moedas será o vencedor do jogo. No entanto, o jogador que chegar ao fim com o maior número de ferimentos irá desfalecer e não poderá ganhar!



## CONTEÚDO

- A** 7 cartas de níveis  
7 disposições diferentes para as filas do nível.
- B** 30 cartas de sala:  
11 salas com monstros, 10 salas com tesouros,  
5 cofres e 4 salas com armadilhas.
- C** 25 cartas de poder:  
5 conjuntos de cartas com um valor de 1 a 5.
- D** 24 cartas de objetos:  
6 tochas, 6 bolas de cristal, 6 chaves e 6 espadas.
- E** 10 cartas de chefes:  
10 monstros chefes únicos
- F** 5 cartas de personagem:  
Exploradora, Cavaleiro, Ladra, Guerreiro e Mago.
- G** 38 marcadores de moedas:  
24 com o valor de 1 e 14 com o valor de 5.
- H** 26 marcadores de ferimentos:  
20 com o valor de 1 e 6 com o valor de 5.
- I** 1 carta de mapa:  
Só é usada quando for jogar a variante tática, para  
indicar o jogador inicial.



## PREPARAÇÃO DO JOGO

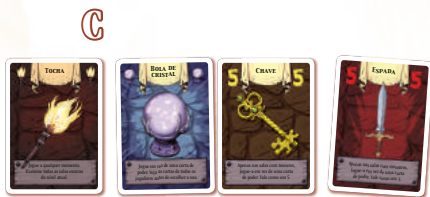
**A** Cria a pilha das cartas de sala: embaralha todas as cartas de sala e faz uma pilha virada para baixo. Retira 6 cartas aleatoriamente, sem examiná-las. Estas cartas não serão utilizadas durante a partida. Escolhe aleatoriamente 1 chefe, sem olhar para ele, e coloca-o, voltado para baixo, debaixo da pilha. Coloca esta pilha no centro da mesa.

**B** Cria a pilha das cartas de níveis: embaralha todas as cartas de níveis e faz uma pilha virada para baixo. Retira 2 cartas aleatoriamente. Estas não serão utilizadas durante a partida. Coloca esta pilha ao lado da pilha das cartas de sala.

**C** Prepara as pilhas de objetos: separa as cartas de objetos por tipo. Coloca-as em 4 pilhas com as faces visíveis, acima da pilha das cartas de sala.

**D** Prepara as provisões de moedas e de ferimentos: coloca na mesa, ao alcance de todos os jogadores, as moedas e os marcadores de ferimentos em pilhas separadas.

**E** Distribui os personagens: embaralha as 5 cartas de personagens com as faces voltadas para baixo. Dá 1 carta a cada jogador e remove do jogo as que sobrarem. Os jogadores colocam a respetiva carta virada para cima, à sua frente, mostrando o personagem com que irão jogar. Cada jogador tira a quantidade de moedas e marcadores de ferimentos indicada na carta à sua frente e quaisquer cartas de objetos ilustradas na parte inferior da sua carta de personagem, adicionando-as à sua mão. Cada jogador também recebe um conjunto de cartas de poder numeradas de 1 a 5. A mão do jogador é sempre guardada em segredo.





## PREPARAÇÃO DO NÍVEL

A partida é jogada ao longo de 5 níveis da masmorra, cada um representado por uma fila de 5 cartas de sala chamada fila de nível. Para preparar o nível, um jogador revela a primeira carta da pilha de cartas de nível. A seguir, tiram-se cartas da pilha de cartas de sala e as colocam no centro da mesa seguindo o diagrama da carta de nível. Um ícone verde significa que a carta é colocada virada para cima e um ícone vermelho que a carta é colocada virada para baixo sem que ninguém a veja. Depois de preparar a fila do nível, a carta de nível é removida do jogo.

**Usar a tocha:** A qualquer altura do jogo, mesmo depois de preparar o nível, qualquer jogador pode anunciar que vai jogar uma carta de tocha. Isto permite-lhes examinar secretamente todas as cartas que estão viradas para baixo na fila de nível, devolvendo-as depois às mesmas posições. Vários jogadores podem usar uma carta de tocha no mesmo nível. As cartas de tocha jogadas são imediatamente devolvidas à pilha de objetos.



## A PARTIDA

Os seguintes passos devem ser efetuados em cada carta de sala do nível:

### 1. Entra na sala

Os jogadores entram na próxima sala da masmorra, que é a carta mais à esquerda da fila do nível. Se a carta estiver com a face voltada para baixo, ela deve ser virada para cima.

### 2. Joga as cartas

Cada jogador deve escolher uma carta de poder ou de objeto da sua mão para colocar à sua frente, virada para baixo. Quando todos os jogadores tiverem jogado uma carta, elas serão viradas simultaneamente para cima.

**Usar a bola de cristal:** depois de virar uma carta de bola de cristal jogada, o jogador escolhe outra carta da sua mão para jogar virada para cima, podendo agora ver as cartas que os oponentes jogaram. Se mais que um jogador usar uma bola de cristal ao mesmo tempo, eles revelam a próxima carta simultaneamente. As cartas de bola de cristal usadas são imediatamente devolvidas à pilha de objetos.

### 3. Soluciona a sala

Cada tipo de sala é solucionado de uma maneira diferente, dependendo das cartas que foram jogadas.

**Sala com tesouro:** as cartas de maior poder ganham moedas.

**Sala com monstros:** as cartas de menor poder sofrem ferimentos, a menos que os jogadores derrotem o monstro.

**Cofre:** cada jogador receberá um benefício especial.

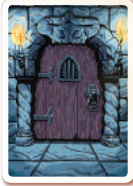
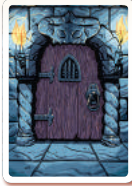
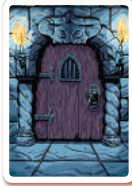
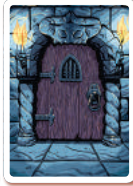
**Sala com armadilha:** o jogador com mais moedas ou o com menos ferimentos pode perder moedas ou sofrer ferimentos.

**Chefes:** a última sala da partida é um chefe, que deve ser solucionada de uma maneira similar à de um monstro. Veja, mais abaixo, as regras completas de como solucionar salas.

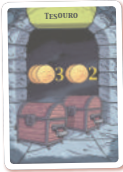
### 4. Descarta a sala

Depois da carta de sala ser solucionada, ela é descartada. Os jogadores devem deixar as cartas de poder jogadas voltadas para cima e visíveis até o final do nível. Isto significa que todos podem ver as cartas de poder que já foram usadas ao tomarem as suas decisões.

**Fim de um nível:** o nível estará completo quando todas as cartas de sala na fila do nível tiverem sido solucionadas. Os jogadores recolhem as suas cartas de poder e o próximo nível é preparado. Depois de todos os 5 níveis estarem acabados, o jogo estará terminado!



1



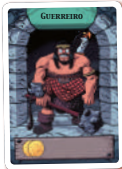
2



3



4



## EXPLORAR UMA SALA DE TESOURO

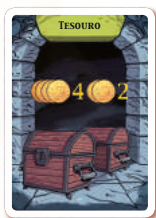
Compara os números nas cartas de poder que foram jogadas. Quem tiver o maior valor ganha uma quantidade de moedas igual ao número inscrito no baú mais valioso na carta da sala de tesouro. Se vários jogadores empatarem, então eles partilharão o baú, dividindo o valor entre eles (arredondando abaixo e ignorando o resto). Se houver menos tesouro no baú do que o número de jogadores que empataram, ninguém recebe nada.

Poderá haver também um baú de menor valor na carta da sala de tesouro. Se assim o for, quem jogou a segunda carta de poder mais alta ganha a quantidade de moedas igual ao número inscrito no segundo baú. Se vários jogadores empatarem, então vão partilhar o baú, como descrito acima. Dependendo de como os baús são divididos, é possível que um jogador ganhe mais moedas ficando em segundo lugar do que em primeiro.

Um jogador só pode ter um máximo de 20 moedas.

*Exemplo: A sala de tesouros contém 2 baús, com os valores de 4 e 2. Os jogadores A, B e C jogam uma carta de poder 4. O jogador D joga uma carta 2 e o jogador E joga uma 1. Os jogadores A, B e C empataram com a maior carta e, portanto, dividem o baú de valor 4. Cada um recebe 1 moeda (o resto, ou seja, 1, é ignorado). O jogador D jogou a segunda maior carta de poder e, portanto, recebe as 2 moedas referentes ao segundo baú. O jogador E não recebe nada.*

**Usar a chave:** A carta de chave funciona exatamente como uma carta de poder com um valor 5. No entanto, ela só pode ser jogada numa sala com tesouro. Depois da sala ser solucionada, a chave é descartada e devolvida à pilha de objetos.





## COMBATER NUMA SALA COM MONSTROS

Primeiro, os jogadores verificam a força do monstro. Ela está impressa na parte inferior da carta da sala de monstro, no escudo com o número de pontos correspondente ao número de participantes em jogo. A seguir, os jogadores somam os valores de todas as cartas de poder jogadas. Se o número for igual ou maior do que a força do monstro, os jogadores o derrotaram e a sala é solucionada.

Se o total for menor do que a força do monstro, então o monstro ataca. Isto quer dizer que o jogador que tiver jogado a carta de poder de menor valor sofre um número de ferimentos equivalente ao que consta no canto inferior direito da carta da sala de monstro. Se mais que um jogador empatar com a carta de poder de menor valor, cada um deles sofrerá o número total de ferimentos.

Não há limite para o número de ferimentos que um jogador pode receber.

*Exemplo: A sala atual contém um dragão. Há 4 personagens em jogo, portanto a sua força é 18. O jogador A usa uma carta de poder com valor 5, o jogador B usa uma 4 e os jogadores C e D usam uma carta 3 cada. O total de todas as cartas de poder é de apenas 15, por isso o dragão ataca! Ambos os jogadores C e D sofrem 3 ferimentos por terem jogado a carta mais baixa.*

**Usar uma espada:** A carta de espada funciona exatamente como uma carta de poder com um valor 5. No entanto, ela só pode ser jogada numa sala com monstros. Depois de solucionar a sala, a espada é devolvida à pilha de objetos.



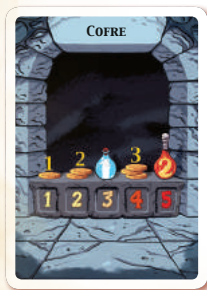
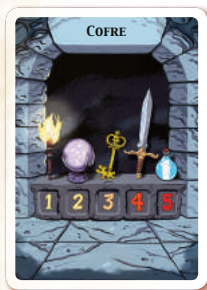
## SAQUEAR UM COFRE

Cada jogador recebe o benefício ilustrado acima do valor da carta de poder que jogou.

**Tocha, bola de cristal, chave e espada:** O jogador tira da provisão uma cópia da carta jogada e adiciona-a à sua mão. Se mais que um jogador quiser a mesma carta de objeto e não houver cópias suficientes disponíveis para todos, ninguém recebe o objeto. Não há limite para o número de cartas na sua mão.

**Moedas (1,2 ou 3):** O jogador ganha o número correspondente de moedas. Se mais que um jogador quiser a mesma pilha de moedas, todos recebem o valor total. Um jogador pode ter, no máximo, 20 moedas.

**Poção (com um valor de 1 ou 2):** o jogador descarta os ferimentos de acordo com o valor da poção. Se mais que um jogador quiser a mesma poção, todos eles descartam ferimentos no valor da poção. Os marcadores de ferimentos descartados são devolvidos à provisão.



## DISPARAR UMA ARMADILHA

A carta de poder jogada com o valor mais alto é a que vai ser considerada para disparar uma armadilha.

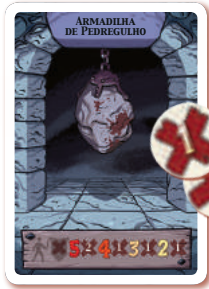
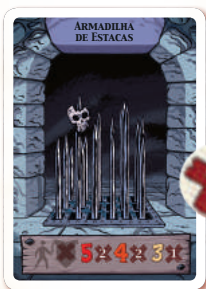
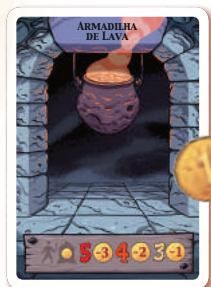
**Armadilha de lava:** o jogador (ou jogadores) com a maior quantidade de moedas perde 3/2/1 moedas se a carta de maior valor for um 5/4/3.

**Armadilha magnética:** o jogador (ou jogadores) com a maior quantidade de moedas perde 2/2/1/1 moedas se a carta de maior valor for um 5/4/3/2.

**Armadilha de estacas:** o jogador (ou jogadores) com a menor quantidade de ferimentos sofre 2/2/1 ferimentos se a carta de maior valor for um 5/4/3.

**Armadilha de pedregulho:** o jogador (ou jogadores) com a menor quantidade de ferimentos sofre 2/1/1/1 ferimentos se a carta de maior valor for um 5/4/3/2.

Se mais que um jogador empatar na maior quantidade de moedas ou menor quantidade de ferimentos, eles recebem a penalidade total da armadilha.



## COMBATER UM CHEFE

O chefe é tratado como qualquer outra sala com monstro, com algumas variações:

**Coletor de Impostos:** em vez de sofrer ferimentos, qualquer jogador atacado perde 3 moedas.

**Medusa:** em vez de sofrer ferimentos, qualquer jogador atacado é eliminado da partida, não podendo ser o vencedor. Os jogadores remanescentes continuam até à pontuação final onde outros poderão ser eliminados. Se todos os jogadores forem atacados, então toda a gente perde a partida!

**Vampiro:** qualquer jogador atacado sofre 1 ferimento e também perde 2 moedas.

**Esfinge:** qualquer jogador atacado sofre 2 ferimentos e o jogador que usou a carta de maior valor ganha 2 moedas. Se mais que um jogador empatar com a carta de maior valor, eles recebem 2 moedas. Se todos os jogadores usarem a mesma carta e não derrotarem a Esfinge, ninguém ganha as moedas.

**Minotauro:** qualquer jogador atacado sofre 1 ferimento e o jogador que usou a carta de maior valor ganha 1 moeda. Se mais que um jogador empatar com a carta de maior valor, eles recebem 1 moeda. Se todos os jogadores usarem a mesma carta e não derrotarem o Minotauro, ninguém ganha as moedas.





**Matilha de Lobos:** se algum jogador usar a tocha, ele escapa da sala. Isto significa que ele não contribui para a derrota do monstro e é ignorado quando se determinar quem será atacado.

**Necromante:** se algum jogador usar a bola de cristal, ele escapa da sala. Isto significa que ele não contribui para a derrota do monstro e é ignorado quando se determinar quem será atacado.

**Megadragão:** este chefe não pode ser derrotado, por isso vai atacar sempre. Se algum jogador usar a chave, ele escapa da sala. Isto significa que será ignorado quando se determinar quem será atacado.

**Golem:** este chefe não pode ser derrotado, por isso vai atacar sempre. Qualquer carta de poder com o valor 5 e espadas jogadas nesta sala contam como uma carta de poder com o valor de 1.

**Múmia:** este chefe não pode ser derrotado, por isso vai atacar sempre. No entanto, a Múmia ataca o jogador (ou jogadores) que joga a carta de maior valor em vez de atacar o que joga a de menor valor.



## FIM DO JOGO

Quando o quinto nível estiver completo, o jogo acaba e é hora da pontuação final.

Aquele que tiver mais ferimentos desfalece e é eliminado do jogo. Numa partida com 4 ou 5 jogadores, se mais que um jogador empatar com o maior número de ferimentos, esses jogadores são eliminados. Numa partida com 3 jogadores, um jogador só desfalece se ele tiver absolutamente a maior quantidade de ferimentos. Independentemente do número de jogadores, se todos os sobreviventes tiverem o mesmo número de ferimentos quando a partida acabar, nenhum deles será eliminado.



**Dos jogadores restantes, o vencedor será aquele que tiver a maior quantidade de moedas!** Se mais que um jogador empatar com a maior quantidade de moedas, então o jogador com menos ferimentos vence. Se ainda houver um empate, a vitória será partilhada.



## VARIANTE TÁTICA

Os jogadores que queiram uma partida mais tática podem jogar com as seguintes variações das regras.

Após a preparação de jogo, escolhe aleatoriamente o jogador inicial. O jogador ficará com a carta de mapa à sua frente na mesa para assim o indicar.



Este jogador será o primeiro a jogar e coloca a sua carta na mesa, voltada para cima, para que todos os jogadores a vejam. Então, no sentido dos ponteiros do relógio, cada participante joga uma carta de poder voltada para cima e a sala é solucionada normalmente. Se um jogador usar uma bola de cristal, ele simplesmente passa a vez ao jogador seguinte. Depois de todos os participantes jogarem uma carta, aqueles que usaram a bola de cristal jogam agora uma segunda carta de poder, outra vez em sentido horário a partir do jogador inicial. As cartas de bola de cristal usadas são devolvidas à pilha.

Depois de solucionar a sala, o próximo jogador inicial é escolhido. Quem tiver jogado por último a carta de poder mais alta será o jogador inicial da sala seguinte, e posicionará a carta de mapa à sua frente. Chaves e espadas contam como cartas de poder de valor 5. Se mais que um jogador empatar com a carta mais alta, o jogador empatado que estiver mais próximo do jogador inicial, seguindo o sentido horário do turno, será o novo jogador inicial e posicionará a carta de mapa à sua frente. Quem tiver a carta de mapa depois da sala final do nível, será o jogador inicial na primeira sala do próximo nível.

## CRÉDITOS

**Design do jogo:** Phil Walker-Harding

**Ilustrações:** Albert Monteys

**Design Gráfico:** Bascu

**Tradução:** Rui Ferrão

**Revisión:** William Niebling

**Publicação:** David Esbrí

Agradecimentos aos seguintes jogadores-teste: Meredith Walker-Harding, Chris Morphew, David Harding, Nick Barnett e Kerryn Wilson. Agradecimento especial a Toni Serradesanferm pela inspiração para as cartas dos chefes.



PHIL WALKER-HARDING

# DUNGEON RAIDERS

Como jogar?



[www.devir.com](http://www.devir.com)

**DEVIR**

Distribuído em Portugal pela  
**DEVIR LIVRARIA, LDA**  
Pólo Industrial Brejos de Carreiros  
Escritório 2, Olhos de Água  
2950-554 Palmela  
[www.devir.pt](http://www.devir.pt)  
[devir.pt@devir.com](mailto:devir.pt@devir.com)  
Tel: (351) 212 139 440