MANUAL

Reúna seus equipamentos e prepare-se para adentrar o labirinto! Repleto de tesouros incalculáveis, dizem que os túneis são habitados por criaturas incomuns, tanto adoráveis quanto terríveis. Mantenha-se alerta, pois as próprias paredes podem se mover...

... é hora de jogar-se na masmorra!

VISÃO GERAL & COMPONENTES

Dungeon Drop é um descontraído jogo competitivo para 1 a 4 jogadores. Assumindo o papel de um valente herói, os jogadores realizarão seus turnos explorando, usando suas habilidades e saqueando salas de uma masmorra em constante alteração. O herói que retornar com mais tesouros cairá nas graças da Rainha e será declarado o vencedor!

4 Auxílios ao Jogador

4 Marcadores de Ordem de Turno

1 Trilha de Pontuação

4 "Meeples"

90 Cubos Padrão & 3 Solo

4 Marcadores Solo & 4 de Equipe

Iniciativa

15 Cartas de Raça

10 Cartas de Classe

10 Cartas de Aventura

Vida

Habilidade da Raça

Habilidade da Classe

Pontuação das Gemas

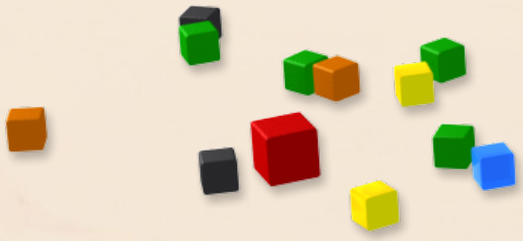
Pontuação Especial

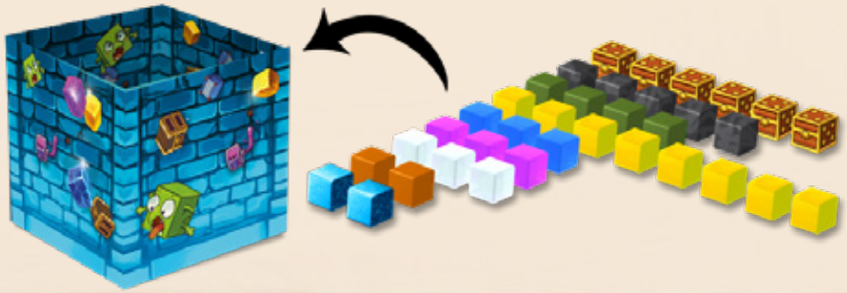
PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Receba seu Herói: Distribua aleatoriamente para cada jogador uma carta de Raça e uma de Classe viradas para cima. Distribua os marcadores de ordem de turno de acordo com a Iniciativa de cada Herói (o número no canto superior esquerdo da carta de Raça) - os turnos serão realizados em ordem de Iniciativa, começando pelo menor número.

2. Receba sua Aventura: Distribua aleatoriamente para cada jogador uma carta de Aventura virada para baixo. Os jogadores podem olhar suas próprias cartas de Aventura a qualquer momento. Sua Aventura determina quanto suas Gemas coletadas irão pontuar, e pode incluir um bônus de pontuação adicional.

3. Derrube a Masmorra: Separe os cubos pequenos dos grandes (não inclua os cubos solo). Adicone o cubo vermelho do Dragão ao conjunto de cubos pequenos. O primeiro jogador em ordem de iniciativa derruba os cubos pequenos (mais o Dragão) no centro da mesa, de uma altura de 15 a 30 cm, de forma que os cubos se espalhem pela mesa, sem que hajam cubos encostados uns nos outros. O conjunto de cubos grandes é colocado na caixa do jogo para ser "Explorado" durante a partida.





COMO JOGAR

O jogo dura três rodadas. Cada herói irá realizar um turno por rodada, seguindo os passos:

1. Explorar: Compre o número indicado de cubos da caixa, sem olhá-los, e derrube-os dentro da Masmorra. (2👤=6 cubos 3👤=4 cubos 4👤=3 cubos)

2. Agir: Você pode ativar a habilidade da sua Raça ou a habilidade da sua Classe.

Habilidade da Raça

Habilidade da Classe

Peteleco

Algumas habilidades no jogo envolvem dar um peteleco em um ou mais cubos na Masmorra. Para fazer isso, use um dedo para empurrar um cubo na direção desejada. Não é permitido mais de uma tentativa, então tome cuidado para usar a quantidade de força correta. **Ops!** Se você acidentalmente fizer com que quaisquer cubos caiam para fora da mesa, o próximo jogador a agir deverá derrubá-los na Masmorra como parte de sua fase de Explorar.

3. Pilhar: Forme uma sala escolhendo 3 cubos cinzas de Pilar, e então colete todos os cubos dentro ou tocando esse espaço. Você não pode formar uma sala que faça você coletar um Pilar ou perder seu último ponto de Vida **(você não pode morrer!)**.

Cubos de Tesouro vão para seu "Espólio".

Monstros (Goblins, Trolls, e o Dragão) causam Dano - cubra a quantidade apropriada de pontos de Vida com os cubos (veja a página 7).

Fim do Turno: Vire seu marcador de ordem de turno para indicar que seu turno terminou, e então é o turno do próximo jogador.

Peso: Ao final da rodada, cada Herói conta o número total de cubos de Tesouro em seu Espólio (exceto Monstros) para determinar seu Peso. Redistribua os marcadores de ordem de turno, em ordem do menor Peso até o maior Peso. Empates são desfeitos de acordo com os valores de Iniciativa dos heróis empatados (menores Iniciativas jogam primeiro).

Comece uma nova rodada, e jogue até que 3 rodadas sejam concluídas.

FIM DO JOGO

Após 3 rodadas serem concluídas, é hora de avaliar seu Tesouro! Os jogadores realizam os seguintes passos:

1. Revele a carta de Aventura.
2. Para cada par de Chave e Baú em seu Espólio, role o Baú para ver quanto ele vale. Ignore Chaves e Baús sem par.
3. Calcule sua pontuação total. Confira a tabela na página 7 para detalhes específicos das pontuações dos cubos.

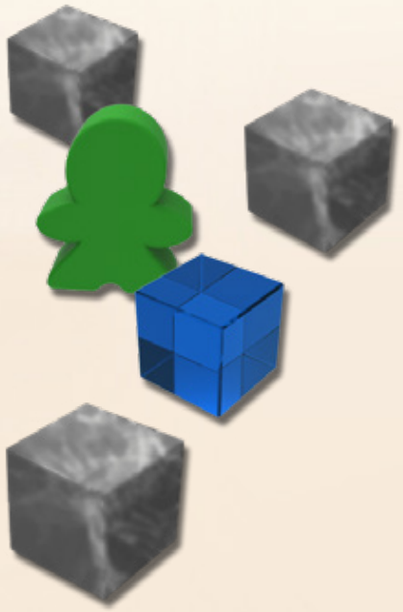
O Herói com a maior pontuação total vence! **Empates:** Em caso de empate, o Herói com o maior valor de Iniciativa entre os empatados é o vencedor.

Cubo (Quantidades)	Regras	Pontuação
Cubos de Tesouro: Colete-os ao Pilhar uma sala e coloque-os em seu Espólio		
Ouro (12P, 8G)		1 ponto
Chave (4P, 2G)		Destranca 1 Baú
Baú (6G)		Se destrancado, role-o por pontos
Gema Clara, Azul, Rosa (4P, 3G de cada)	Cada Gema pontua um valor determinado por sua carta de Aventura	Verifique em sua carta de Aventura
Poção de Cura (2P)	Derrube novamente uma Poção de Cura do seu Espólio para curar 3 de Dano (mova cubos para fora dos pontos de Vida, mas mantenha-os para a pontuação)	0 pontos
Escudo Mágico (2G)	Derrube novamente um Escudo Mágico do seu Espólio para ignorar o Dano de 1 Monstro que você estiver coletando (não cubra pontos de Vida, mas mantenha o cubo de Monstro para a pontuação)	0 pontos
Relíquia (2P)	Veja as regras Solo para detalhes	Suba 1 na trilha de relíquia
Cubos de Monstro: Colete-os ao Pilhar uma sala e cubra o número específico de Pontos de Vida		
Goblin (10P)	Causa 1 de Dano	0 pontos
Troll (4G)	Causa 2 de Dano	2 pontos
Dragão (1E)	Causa 8 de Dano (não pode ser coletado sem um Escudo Mágico)	8 pontos
Cubos de Pilar e Escadaria: Não podem ser coletados		
Pilar (13P, 5G)	Conecte 3 cubos de Pilar para formar uma sala	-
Escadaria (1P)	Veja as regras Solo para detalhes	-

P=Pequeno G=Grande E=Enorme

MODO "EQUIPE?" HEROICA

Introdução & Preparação: Após suas primeiras partidas, nós recomendamos que você use este modo de jogo em todas as partidas. Dê a cada jogador um meeple de Herói no começo do jogo. Coloque os marcadores de Pontuação correspondentes próximo à carta de trilha de pontuação.



Andamento: Em cada um dos turnos dos outros jogadores, você pode colocar seu meeple de Herói em qualquer lugar da Masmorra a qualquer momento antes do jogador ativo formar uma sala (se ele formar a sala antes de você colocar seu meeple, seu Herói não poderá participar nesse turno!).

Quando o jogador ativo Pilhar uma sala, quaisquer meeples presentes dentro da sala ou tocando suas bordas devem ser coletados e devolvidos para seus proprietários. Esses jogadores (não incluindo o jogador ativo) avançam seus marcadores de pontuação em um espaço na trilha de pontuação.

Ao fim do turno de cada jogador, quaisquer meeples não coletados são removidos e devolvidos para seus proprietários, ficando disponíveis para serem colocados novamente no turno seguinte.

Pontuação: Cada ponto de Equipe equivale a 1 ponto ao final do jogo.

GLOSSÁRIO DE TERMOS

Dano: Monstros em uma sala sendo Pilhada causam Dano ao Herói. Coloque os cubos de Monstro sobre o número apropriado de pontos de Vida na carta de Raça do jogador. **Importante:** O último ponto de Vida de um Herói jamais pode ser coberto (Heróis não podem morrer).

Masmorra: Todos os cubos na mesa compõem a Masmorra completa, mesmo os cubos que são considerados "fora dos limites da Masmorra".

Limites da Masmorra: Cubos que não estão dentro de quaisquer formações possíveis de sala ou tocando-as são considerados fora dos limites da Masmorra.

Cura: Alguns efeitos no jogo permitem que você Cure uma certa quantidade de Dano. Quando isso ocorrer, simplesmente mova cubos para fora dos seus pontos de Vida, mas mantenha-os para fins de pontuação posteriores.

Derrubar novamente: Para derrubar novamente um cubo, siga as mesmas regras sobre derrubar cubos indicadas para formar a Masmorra inicial. Você pode posicionar sua mão sobre qualquer lugar da Masmorra existente.

Tipo: Cubos idênticos (independente do tamanho) são considerados do mesmo Tipo. **Exemplo:** Existem 3 Tipos de Gema (cada cor é um Tipo diferente), e Chaves e Baús são considerados Tipos diferentes.

PERGUNTAS FREQUENTES

Posso usar um Escudo Mágico ou uma Poção de Cura ao mesmo tempo em que os coleto? Não, o cubo deve estar em seu Espólio antes de você realizar a ação de Pilhar para poder usá-lo.

Os cubos pequenos funcionam de maneira diferente dos grandes de mesma cor? Não. A diferença de tamanho é apenas um auxílio para facilitar a preparação do jogo. Uma vez que eles tenham sido derrubados na Masmorra, eles serão tratados do mesmo modo, exceto por cartas de Aventura ou outros componentes que especifiquem o tamanho do cubo.

Se um cubo estiver "sobre a linha" da borda de uma sala, ele é considerado dentro ou fora da sala? Se um cubo estiver sobre a linha, então ele é considerado dentro da sala. Você também deve considerar que a linha é toda a espessura dos cubos de Pilar, então não será muito difícil de verificar olhando para os cubos de cima em uma "visão superior da mesa".

Se uma habilidade fizer com que eu perca meu último ponto de Vida, o que acontece? Você nunca pode voluntariamente perder seu último ponto de Vida.

Onde exatamente eu posso derrubar novos cubos "dentro da Masmorra"? Você pode derrubar novos cubos dentro da Masmorra em qualquer lugar sobre os cubos existentes, mesmo se esses cubos estiverem "fora dos limites da Masmorra".

Equipe Heroica: Este modo de jogo foi feito para ser jogado cooperativamente? Não, a palavra "Equipe" é usada como ironia.

Equipe Heroica: Os jogadores podem mover seus meeples após os mesmos terem sido colocados? Não. Uma vez colocado na Masmorra, um meeple não pode ser intencionalmente movido por um jogador, porém eles podem ser empurrados por cubos sendo petelecados ou derrubados.

Equipe Heroica: O que acontece se um jogador acidentalmente escolher uma sala com Monstros em excesso? Ele sacrifica seu turno enquanto treme de medo! Se o jogador já tiver pego cubos da Masmorra, ele deve imediatamente durrubá-los novamente dentro dela!

Equipe Heroica: Os meeples são considerados cubos para fins de habilidades das Raças e Classes? Não. Meeples nunca são considerados cubos - eles são meeples. Por exemplo, se um meeple estiver dentro da área da habilidade Pó de Fada, ele não é derrubado novamente junto com os cubos.

Equipe Heroica: Quando exatamente um jogador "forma uma sala"? Para deixar claro, uma vez que a decisão tiver sido tomada, nós recomendamos que o jogador ativo coloque seu próprio meeple dentro da sala que ele pretende Pilhar. Logo que seu meeple tocar a mesa, ninguém mais poderá colocar seus próprios meeples.

CRÉDITOS

Game Design	Scott R. Smith
Arte	Marília Nascimento
Desenvolvimento	Jason Miceli & Scott R. Smith
Design Gráfico	Darrin Horbal & Marília Nascimento
Design dos Personagens	Jorge Luíz C. Rocha
Copywriting & Background	Michael Schemaille
Design do Logotipo	Matthew Mizak
Produção	Phase Shift Games
Localização	Lucas Castanho & Pedro Vinicius

Grok Games
grokgames.com.br
sac@grokgames.com.br

© 2020 Phase Shift, LLC
Todos os direitos reservados